ISSN: 2358-8829

PODCASTS E GAMES COMO FERRAMENTAS PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Ana Luisa de Oliveira Santos[1]
Aryane de Melo Gueiros [2]
Carlos Eduardo Menezes[3]
Zaidiana Lemos Zaidan[4]

INTRODUÇÃO

O mundo tem passado por transformações que tem exigido dos indivíduos e das organizações uma adaptação em suas formas de interagir. As novas tecnologias de informação e comunicação e a velocidade das informações em tempo real caracterizam a quarta Revolução Industrial. Diante disso, a nova geração de estudantes universitários nasceu sob a influência dessas tecnologias digitais, a qual possui um vínculo com a internet e esta exerce grande influência em sua vida.

Assim, o impacto dessas inovações tecnológicas na sociedade tem contribuído para a criação de novas estratégias de ensino e aprendizagem, bem como na capacitação de seus educadores (Torres, Amaral, 2011).

Igualmente, com a chegada da digitalização da saúde houve a alteração dos papéis e das responsabilidades dos profissionais de saúde (OMS, 2020). As tecnologias em rápida evolução e os novos modos de comunicação digital aumentaram a frequência com que os profissionais de saúde precisam atualizar suas habilidades para fornecer cuidados centrados no paciente, por exemplo, acessibilidade aos serviços, qualidade do atendimento, cuidado individualizado e participação do paciente (Ahonen et al., 2015 ; Mattson, 2016).

Temos as mudanças no perfil dos profissionais de saúde, novas competências que exigem adaptação, de forma que estes possam atender às necessidades de constante evolução dos pacientes. Os profissionais de saúde também precisam ser capazes de avaliar

[1] Graduando do Curso de Medicina da AESGA - PE, luisa.252180031@aesga.edu.br ;
[2] Graduando do Curso de Medicina da AESGA - PE, aryane.24110195@aesga.edu.br ;
[3] Graduando do Curso de Medicina da AESGA - PE,, edumenezes12@gmail.com ;
[4] Professora orientadora: Mestra, AESGA - PE, zaidiana.zaidan@gmail.com

criticamente como a digitalização impacta a prestação de cuidados éticos ao paciente (Lupton, 2017) e entender como usar melhor as soluções digitais no trabalho (Borell, 2016).

Atualmente, no meio acadêmico dos cursos de medicina, existem diversas estratégias envolvendo o uso de TDICs como apoio para a construção do conhecimento pelo aluno. Dentre elas Gorgens e Andrade (2020) destacam: simulação virtual interativa, videoconferência, ambientes virtuais de aprendizagem, pesquisa em base de dados, jogos, animações interativas, realidade virtual imersiva e softwares de georreferenciamento são exemplos dessas estratégias no ensino médico seguindo a proposta construtivista. Apesar de ser difícil imaginar um curso de medicina que não utilize alguma das TDICs durante algum momento da graduação, o uso das tecnologias em sala de aula, de forma a favorecer a construção do conhecimento pelo aluno, é um processo que depende da vontade do docente e de incentivos do gestor.

Temos que para se obter uma formação com excelência deve-se aprender a ser, aprender a conhecer, aprender a fazer e aprender a conviver. Sendo assim, expandem-se as metodologias ativas de ensino. As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes (Moran, 2007). Estas por sua vez, desempenham nos educandos atividades que carecem de análise de ideias e construção da habilidade de usá-las.

Lasakoswitsck (2024) menciona que as metodologias de ensino são tão relevantes tal como os próprios conteúdos de aprendizagem, dessa maneira, e que por isto torna-se importante pensar e discutir a educação e o processo de ensino-aprendizagem no curso de medicina à luz das metodologias ativas, levando em consideração a necessidade de reformulação contínua dos conteúdos curriculares para atender as demandas da sociedade, bem como a nova geração de estudantes, conectada quase que integramente, de forma digital, ou seja, é pensar em novas metodologias para uma nova geração.

A partir da integração das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) em contextos educativos surgiram possibilidades de inovar espaços de aprendizagem com novos recursos que promovem a participação ativa do estudante. Essas tecnologias se destacam quando são utilizadas para a produção e disseminação de

informações, para além da contribuição de novas formas de aprender e adquirir conhecimento e habilidades no ensino e nas práticas de saúde (Vidal e Mercado, 2020).

Desde que as TDICs começaram a se expandir na sociedade, Gonçalves et al. (2020) apontam que ocorreram muitas mudanças nas formas de ensino aprendizagem nos diferentes níveis: da escola básica ao ensino superior. No campo educacional, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) trouxeram melhorias na qualidade dos conhecimentos adquiridos e aumentaram a interatividade no processo de ensino-aprendizagem.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) definiu saúde digital (ou eSaúde) como o uso de tecnologias digitais em atividades relacionadas à saúde. Este termo abrangente engloba uma ampla gama de tecnologias, como saúde móvel (mSaúde), telemedicina, telessaúde, monitoramento baseado em sensores, jogos digitais de saúde e tecnologia da informação em saúde (OMS, 2019; Lupton, 2014)

Os serviços de saúde digital podem fortalecer o sistema de saúde, melhorando a eficiência do atendimento em ambientes hospitalares, aumentando a adesão às diretrizes clínicas (Keasberry et al., 2017), proporcionando oportunidades para apoiar a prática clínica (Shojania et al., 2009).

Para garantir a eficiência dos serviços de saúde, os profissionais de saúde precisam ter competências atualizadas no uso da saúde digital em seu trabalho. Simultaneamente, estudos críticos sobre saúde digital têm lembrado que preocupações como a exclusão digital que causa desigualdades, problemas com a integridade e segurança do paciente e o ambiente de trabalho dos profissionais de saúde precisam ser abordadas e resolvidas sob a perspectiva da competência em saúde digital (Lupton, 2014).

O presente trabalho apresenta uma revisão narrativa da literatura sobre o uso de podcasts como ferramenta de educação em saúde no contexto da Atenção Básica no Brasil, bem como discute o uso de games e sua eficácia na educação médica. O objetivo é identificar e analisar experiências que utilizaram essas ferramentas como instrumento de promoção da saúde junto a populações com baixo nível de escolaridade e em territórios socialmente vulneráveis.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Este estudo constitui uma revisão narrativa de caráter descritivo a respeito do uso do podcast como ferramenta para educação em saúde na atenção primária. A coleta de dados foi realizada entre novembro e dezembro de 2025, e utilizou-se para as pesquisas as bases Biblioteca Virtual em Saúde do Ministério da Saúde (BVS) e o google academico.

Foi definido como critério de elegibilidade para inclusão dos artigos: relato de uso do podcast como estratégia de promoção em educação. Os artigos selecionados deveriam estar disponíveis na forma de artigos originais ou de revisão, priorizando experiências brasileiras. Estudos e pesquisas de anais de congressos, monografias, dissertações, teses e boletins informativos foram excluídos desta revisão.

Após a seleção dos artigos conforme os critérios de elegibilidade, foram seguidos os seguintes passos: leitura exploratória, leitura seletiva e escolha do material que contemplasse

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados indicam que o uso de podcasts amplia o alcance das ações educativas, fortalece o vínculo entre as equipes da Estratégia Saúde da Família e a comunidade, e favorece a inclusão de idosos e analfabetos funcionais por meio da linguagem oral e acessível.

O trabalho de Santos et al (2024) construiu e divulgou 12 episódios com temas relacionados às quatro fases da vida da criança: amamentação; alimentação complementar; alimentação do pré-escolar e alimentação do escolar. Após a divulgação dos episódios, houveram retornos dos ouvintes, os mesmos demonstraram que os conteúdos foram compreendidos, reforçaram a importância das abordagens e sugeriram continuidade dos podcasts.

O trabalho de Girard et al (2024) fez um processo de validação de conteúdo dos roteiros, pelos profissionais da área de saúde mental, mobilizou a equipe de saúde envolvida e permitiu avaliar a qualidade e aceitação do material produzido, revelando que as informações contidas são coerentes e válidas para serem fornecidas ao público-alvo. Na validação semântica, o podcast revelou-se uma tecnologia válida nos processos educativos acerca da promoção da saúde mental.

Em complemento, temos o trabalho de Rodrigues et al (2023) desenvolveu o Saber para Nascer.cast como prática educativa complementar às consultas de pré-natal permitiu a divulgação de informações de cunho científico e de fácil acesso, com intuito de construir conhecimentos e aprendizados acerca dos temas disponibilizados com ênfase nos cuidados à saúde dasgestantes e puérperas.

Ainda de acordo com o mesmo estudo, Novas tecnologias educativas vêm sendo construídas ao longo dos anos e podem ser inseridas nesse contexto, permitindo uma maior fixação de conteúdos por meio da troca de informações entre profissional da saúde, gestantes e puérperas, de forma mais dinâmicae interativa. Dentre essas ferramentas destacam-se: conteúdos postados em blogs, livesatravés de canais no Youtube e Instagram, vídeos educativos e discussões em programas de podcast.

Deste podcast possibilitou vivências que ampliaram a visão de professores, estudantes e profissionais de saúde sobre a importância do uso de tecnologias de comunicação para a promoção à saúde da população nos dias atuais.

Assim, o uso do podcasté considerado um instrumento que consegue atingir uma parte considerável da população, para o ensino em saúde no contexto da educação presencial e online. Além disso, opodcastpermitiu que os pesquisadores e discentes de nutrição exercitassem uma maneira diferente de comunicação em saúde, através de uma linguagem simples, objetiva e direta.

Já com relação ao uso games, um estudo de Vernasque et al (2025) possibilitou reflexão a respeito da violência contra a pessoa idosa, direitos e propostas de prevenção, com a participação ativa dos envolvidos, gerando trocas de informação e novas aprendizagens.

O jogo possibilita identificar vivências de pessoas idosas e novas aprendizagens sobre o tema, mostrando-se como estratégia relevante para profissionais da enfermagem. O jogo educativo se apresentou como uma ferramenta valiosa para identificar vivências relacionadas aos direitos e riscos de violência, proporcionar novas aprendizagens de forma lúdica, reconhecer pessoas idosas como agentes ativos no processo de envelhecimento e compartilhar experiências, contribuindo para abordagem inclusiva e ampliada do envelhecimento

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o podcast representa um recurso inovador, de baixo custo e grande potencial para a disseminação de informações em saúde e a construção coletiva do cuidado no território.

Pois, na área da saúde, a propagação de informações inverídicas impacta negativamente na qualidade de vida, além disso, esse tipo de notícia alimenta as inseguranças da população frente à eficiência e seriedade da ciência. Assim, o uso de podcast buscou comunicar-se com a comunidade de uma maneira mais próxima da realidade, permitindo o desenvolvimento de um senso crítico e deixando a sociedade menos suscetível às fake news no campo da saúde, sobretudo sobre a alimentação infantil.

Com relação a limitações, destaca-se a aplicação de games para uma população idosa sem comprometimento cognitivo ou de autonomia, o que termina por restringir individuos em situação mais vulnerável. O mesmo se aplica ao uso do Podcast para os individuos com acesso à internet e ao aparelho de celular.

Palavras-chave: Podcast. Educação em Saúde. Inclusão digital. Gamificação.

REFERÊNCIAS

AHONEN, O., KOURI, P., LILJAMO, P., GRANQVIST, H., JUNTTILA, K., KINNUNEN, U.M., KUURNE, S., NUMMINEN, J., SALANTERÄ, S., SARANTO, K. EHealth strategy of the Finnish Nurses Association 2015-2020. FinnishNurses Association eHealth Expert Working Group. https://sairaanhoitajat.fi/wp-content/uploads/2020/01/eHealth_RAPORTTI-_ENGLANTI.pdf

BORELL, J. eHealth and work environment – a question of humans,not computers. In G. Erlingsdóttir, & H. Sandberg (Eds.), eHealth op-portunities and challenges: A white paper (pp. 36–41). The PutendorfInstitute of Advanced Studies, Lund University, 2016.

GIRARDI, Katyane Heck; ZANATTA, Leila; ZOCCHE, Denise Antunes de Azambuja; et al. Produção e validação de podcast para promoção da saúde mental de usuários da atenção primária. Revista de Enfermagem da UFSM, v. 14, e40, p. 1-19, 2024.

KEASBERRY, J., SCOTT, I. A., SULLIVAN, C., STAIB, A., ASHBY, R. Goingdigital: A narrative overview of the clinical and organisational im-pacts of eHealth technologies in hospital practice. Australian HealthReview, 41(6), 646–664. 2017. https://doi.org/10.1071/AH16233

LUPTON, D. Critical perspectives on digital health technologies.Sociology Compass, 8(12), 1344–1359. https://doi.org/10.1111/soc4.12226Lupton, D. (2017). Digital health now and in the future: Findings froma participatory design stakeholder workshop. Digital Health, 3,2055207617740018. https://doi.org/10.1177/2055207617740018

MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

RODRIGUES, Carolina Amaral Oliveira et al. Construção e divulgação de um podcast como ferramenta para promoção da saúde de gestantes e puérperas: relato de experiência. Revista de APS. 2023.

SANTOS, Thaiane Veiga; SOUZA, Maria Carla de Jesus; CAMILO, Valéria Macedo Almeida; SANTANA, Jerusada Mota. Podcast como ferramenta para acesso à informação sobre saúde, alimentação e nutrição na infância. Saúde em Redes, v. 10, n. 2, 2024. DOI: https://doi.org/10.18310/2446-4813.2024v10n2.438.

SHOJANIA, K. G., JENNINGS, A., MAYCHEW, A., RAMSAY, C. R., ECCLES, M.P., GRIMSHAW, J. The effects of on-screen, point ofcare computer reminders on processes and outcomes of care.Cochrane Database of Systematic Reviews, 2009.

TORRES, T. Z., & Amaral, S. F.Aprendizagem Colaborativa e Web 2.0: proposta de modelo de organização de conteúdos interativos. Educação Temática Digital, 12, 2011.

VERNASQUE, Juliana Ribeiro da Silva; FALARINO, Carolina Silva; ROCHA, Vanessa Masfély; SILVA, Samara de Lima; ALARCON, Miriam Fernanda Sanches; MARIN, Maria José Sanches. Prevenção da violência contra pessoas idosas: tecnologia educativa

tipo bingo. Cogitare Enfermagem, v. 30, 2025. DOI: https://doi.org/10.1590/ce.v30i0.96829.