



SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE: INTERAÇÃO DA SAÚDE HUMANA, DA FAUNA E DA FLORA – RELATO DE EXPERIÊNCIA

¹Wellington de Souza Costa Filho ¹
Uyrá dos Santos Zama ²

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento e a execução de uma sequência didática interdisciplinar voltada à abordagem da Saúde Única no contexto do Sistema Único de Saúde (SUS), realizada por licenciandos do PIBID dos cursos de Ciências Biológicas e Química da UFOP. A proposta foi aplicada com turmas do Ensino Fundamental na Escola Estadual Dom Velloso, localizada em Ouro Preto (MG), buscando relacionar a saúde humana com a conservação ambiental e o bem-estar animal. As atividades foram organizadas em três momentos principais: introdução ao conceito de Saúde Única e sua importância para o SUS, reflexões sobre a prevenção de doenças por meio da vacinação e, por fim, discussões sobre o papel dos vírus na saúde pública. A partir de rodas de conversa, dinâmicas interativas e análise de materiais visuais, os estudantes foram estimulados a refletir sobre a interdependência entre seres vivos e a relevância da imunização para o controle de epidemias. Os resultados demonstraram o envolvimento dos alunos e uma maior conscientização sobre os cuidados com a saúde coletiva e ambiental. A experiência evidenciou o potencial de práticas educativas contextualizadas para o fortalecimento do ensino de Ciências e a formação crítica de futuros docentes.

Palavras-chave: Saúde Única; Vacinação; Educação em Saúde; Ensino de Ciências; SUS.

INTRODUÇÃO

O conceito de Saúde Única (One Health) propõe uma visão integrada entre a saúde humana, animal e ambiental, reconhecendo que o equilíbrio ecológico e o bem-estar das espécies estão interligados. Essa abordagem tem se consolidado mundialmente como um paradigma essencial para enfrentar os desafios contemporâneos, como zoonoses, pandemias e crises ambientais. No Brasil, o Sistema Único de Saúde (SUS) materializa parte desse princípio ao articular ações de vigilância, prevenção e promoção da saúde, compreendendo o território

¹ Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Ouro Preto - MG, PIBIDiano, wellington.filho@aluno.ufop.edu.br;

¹ Orientadora Doutora em Biologia Celular e Estrutural, Professora do Departamento de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Ouro Preto – MG, Coordenadora de Área PIBID, uyrazama@ufop.edu.br.



como espaço vivo de interações entre sociedade e natureza.

Inserir esse olhar ampliado no contexto escolar é fundamental para aproximar os estudantes de uma compreensão crítica sobre a saúde e o meio ambiente. Ao trabalhar com o tema, o ensino de Ciências ganha uma dimensão interdisciplinar, em que os conteúdos biológicos dialogam com as dimensões sociais, éticas e ambientais da vida coletiva. Dessa forma, os alunos são convidados a perceber como suas atitudes cotidianas, relacionadas à higiene, alimentação, vacinação e preservação ambiental, interferem diretamente na saúde do planeta e das comunidades humanas.

Partindo dessa perspectiva, o presente trabalho apresenta o relato de uma sequência didática interdisciplinar desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), envolvendo licenciandos dos cursos de Ciências Biológicas e Química da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). A experiência foi realizada na Escola Estadual Dom Velloso, em Ouro Preto (MG), com turmas do 6º e 9º anos do Ensino Fundamental, e teve como propósito principal articular o ensino de Ciências à promoção da Educação em Saúde, com ênfase no SUS e na Saúde Única.

A proposta buscou integrar diferentes estratégias pedagógicas, como rodas de conversa, jogos interativos, exibição de vídeos, atividades experimentais e momentos de reflexão coletiva. Além de promover o engajamento dos estudantes, a prática contribuiu para fortalecer a formação inicial dos licenciandos, ao colocá-los em contato com metodologias ativas e práticas de ensino voltadas para a transformação social e ambiental.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa e descritiva, desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). A proposta foi construída de forma colaborativa entre licenciandos dos cursos de Ciências Biológicas e Química, articulando o campo da Educação em Saúde ao conceito de Saúde Única (One Health).

A experiência foi realizada na Escola Estadual Dom Velloso, situada no município de Ouro Preto (MG), com turmas do 6º e 9º anos do Ensino Fundamental. A elaboração da sequência didática teve como fundamentos teóricos a Educação em Saúde crítica, que entende



o processo educativo como espaço de reflexão, diálogo e transformação social, e a abordagem interdisciplinar no ensino de Ciências (Fazenda, 2008), que busca integrar dimensões cognitivas, éticas e socioambientais.

Assim, a metodologia foi estruturada em cinco etapas articuladas, que combinaram momentos expositivos, investigativos e lúdicos, priorizando a participação ativa dos alunos. As ações ocorreram entre junho e julho de 2025 e foram planejadas de modo progressivo, respeitando a faixa etária e os conteúdos curriculares de cada turma.

Aula introdutória: conhecendo o Sistema Único de Saúde (SUS)

No dia 18 de junho, foi desenvolvido com as turmas de 6º anos uma atividade pedagógica com foco na conscientização sobre o Sistema Único de Saúde (SUS). A metodologia adotada consistiu na produção e apresentação de slides com linguagem, e recursos visuais adequados à faixa etária, visando facilitar a compreensão e tornar o conteúdo mais atrativo. O material aborda, de forma simplificada e lúdica, os seguintes temas:

- O que é o SUS;
- O que é saúde;
- De onde vem a verba do SUS;
- O que o SUS faz;
- Quem usa o SUS;
- Quais serviços o SUS oferece, além dos hospitais;
- A importância da valorização do SUS;

Antes de dar início as atividades e a aula, foram realizados momentos de conversa inicial com os alunos para investigar seus conhecimentos prévios sobre o tema. A partir dessas trocas, explicamos conceitos básicos, como o funcionamento das Unidades Básicas de Saúde (UBSs), ou “postinhos” de saúde – como eles popularmente chamam. Das Unidades de Pronto Atendimento (UPAs) e dos hospitais públicos, destacando como o SUS atua no cuidado da população — desde atendimentos médicos e remédios até emergências e prontos-socorros.

A apresentação foi realizada em três turmas distintas, de 6º anos. Ao dar início, notou-se que as crianças foram se envolvimento com o tema, demonstrando interesse na aula dada,



fazendo perguntas, relatando experiências pessoais e prestando atenção durante toda a atividade. Esta abordagem favoreceu o reconhecimento da importância do SUS, como também contribuiu para o desenvolvimento da oralidade, escuta atenta e construção de saberes a partir de temas do cotidiano.

Aula interativa: “Zé Gotinha e os vírus invisíveis”

Nos dias 30 de junho e 2 de julho, foi realizada a primeira parte da sequência didática com as turmas do 6º e 9º anos, respectivamente, com o objetivo de introduzir, de forma acessível e lúdica, o tema dos vírus, ainda não abordado formalmente no conteúdo curricular das turmas. A atividade também integrou a apresentação do personagem Zé Gotinha, símbolo das campanhas de vacinação no Brasil, como estratégia de conscientização sobre a importância da imunização e do Sistema Único de Saúde (SUS).

A aula teve início com a exibição de um episódio do canal “Aprenda com a Luna”, selecionado por sua abordagem leve, criativa e voltada para o pensamento científico infantil. O vídeo apresentava como os germes e bactérias estão presentes em nosso cotidiano, estimulando a formulação de hipóteses e o raciocínio investigativo, o que despertou a curiosidade dos estudantes.

Em seguida, os bolsistas introduziram o conceito de vírus de maneira simples e adequada à faixa etária, apresentando modelos tridimensionais do coronavírus (COVID-19), do vírus da varíola e do bacteriófago. As turmas foram divididas em três grupos, e cada grupo ficou responsável por observar e discutir as características de um dos modelos. Durante a explanação, as dúvidas foram esclarecidas de forma dialogada, valorizando a interação e o protagonismo dos alunos. Posteriormente, os estudantes registraram suas observações por meio de desenhos nos cadernos, representando as estruturas dos vírus. Essa etapa contribuiu para a fixação do conteúdo e para o desenvolvimento da criatividade, resultando em produções coloridas e detalhadas.

Na sequência, foi exibido um vídeo explicativo sobre o surgimento do personagem Zé Gotinha e sua relevância nas campanhas de vacinação. Ao final da exibição, um dos bolsistas, caracterizado como o personagem, entrou na sala de aula, surpreendendo os estudantes e tornando o momento mais interativo e afetivo. Para encerrar a atividade, foi realizada uma



dinâmica de perguntas e respostas sobre saúde, vacinação e funcionamento do SUS. Os alunos que respondiam corretamente recebiam pequenas premiações simbólicas, como forma de incentivo à participação.

Essa etapa foi marcada pelo entusiasmo e envolvimento dos alunos, que demonstraram grande curiosidade sobre o tema, capricho nas produções e engajamento nas dinâmicas. A presença do “Zé Gotinha” conferiu ao encontro um tom lúdico e memorável, reforçando de maneira significativa a importância da vacinação e da prevenção no cotidiano.

Atividade interativa sobre pandemia e contaminação

No dia 4 de julho, foi realizada uma atividade interativa com as turmas do 9º ano, com o objetivo de ensinar, de forma prática e divertida, sobre pandemias, contaminação e a importância da higiene.

A aula teve início com a exibição de vídeos explicativos sobre pandemias ao longo da história, contextualizando situações de contágio e medidas preventivas adotadas em diferentes períodos. Antes da exibição, cada aluno recebeu um pacote de pipoca doce, distribuído pela professora. De maneira intencional, e sem o conhecimento dos estudantes, foi aplicada tinta fluorescente invisível nas embalagens, na maçaneta da porta, no apagador e na fechadura da sala. Essa tinta só poderia ser vista sob o efeito da luz negra.

Enquanto assistiam aos vídeos e comiam a pipoca, os alunos interagiam normalmente com os objetos “contaminados”. Ao término da exibição, a professora posicionou sobre a mesa um frasco de álcool em gel, mas nenhum aluno se prontificou a utilizá-lo. Em seguida, ela apagou as luzes e acionou a luz negra, revelando nas mãos dos alunos e em diversos objetos os vestígios da tinta fluorescente. O resultado causou surpresa e curiosidade, evidenciando visualmente como a contaminação se espalha com facilidade em situações cotidianas.

Esse momento de descoberta despertou intensa reflexão. Os alunos ficaram impressionados ao perceber como uma simples atividade reproduziu, de forma concreta, o processo de disseminação de vírus e bactérias. A professora, então, retomou a explicação teórica sobre modos de transmissão e prevenção, reforçando a importância de hábitos como lavar as mãos, usar álcool em gel e manter a higiene pessoal.



X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

Após a discussão, todos os estudantes se dirigiram ao banheiro para higienizar as mãos com água, sabão e álcool em gel, vivenciando o aprendizado de forma prática. A experiência foi altamente positiva, pois despertou curiosidade, engajamento e compreensão efetiva do conteúdo. Os alunos se mostraram animados com a atividade, surpresos com os efeitos da luz negra e atentos às orientações sobre cuidados com a saúde.

Atividade: Jogo "Detetive" com Temática do Vírus

No dia 14 de julho, foi realizada uma atividade lúdica com as turmas do 6º ano, baseada em uma adaptação do tradicional jogo “Detetive”, incorporando elementos educativos sobre vírus, contaminação e imunização. A proposta teve como objetivo promover a socialização, o raciocínio lógico e a compreensão dos conceitos de saúde de forma leve, divertida e adequada à faixa etária.

A dinâmica, inspirada no jogo “Cidade Dorme”, foi realizada no pátio da escola. Inicialmente, a turma foi dividida em dois grupos, e cada participante recebeu cartas de personagens com diferentes papéis: “vírus”, “detetive”, “pessoas contaminadas” e “pessoas imunizadas”, representando aqueles que haviam sido vacinados.

Durante o jogo, o personagem “vírus” deveria “contaminar” os colegas com uma piscada de olho, enquanto o “detetive” precisava identificar quem estava transmitindo a infecção. Já as “pessoas imunizadas” não podiam ser contaminadas, introduzindo de forma simbólica o conceito de proteção coletiva por meio da vacinação.

As rodadas foram conduzidas de maneira envolvente, com momentos de suspense e dedução, estimulando a observação, a atenção e a cooperação entre os alunos. Após várias partidas, os grupos se reuniram em uma rodada coletiva, ampliando a interação e o espírito de equipe. A atividade despertou entusiasmo e engajamento entre os estudantes, que participaram com concentração e curiosidade. Além de promover o aprendizado sobre o papel das vacinas na prevenção de doenças, o jogo também reforçou valores como colaboração, empatia e responsabilidade coletiva.

Atividade lúdica do jogo da memória das Pandemias



A atividade intitulada “Jogo da Memória das Pandemias” foi desenvolvida com as turmas do 9º ano do Ensino Fundamental, com o propósito de aprofundar a compreensão histórica das crises sanitárias e promover a reflexão sobre as relações entre ciência, sociedade e saúde pública. O principal objetivo foi estimular o pensamento crítico e comparativo, permitindo que os alunos identificassem semelhanças e diferenças entre as pandemias do passado e do presente.

O jogo original consistia em parear cartas com imagens e informações referentes a diferentes momentos e eventos marcantes da história da saúde, como a Peste Bubônica, a Gripe Espanhola de 1918, a COVID-19, a Revolta da Vacina e movimentos antivacina contemporâneos. As cartas traziam elementos visuais e conceituais — como o uso de máscaras, as campanhas de imunização e os impactos sociais das doenças —, tornando o conteúdo mais próximo e compreensível para os estudantes.

Durante a aplicação, os alunos foram divididos em dois grupos e convidados a reorganizar as 36 cartas não apenas em pares, mas de acordo com critérios criados por eles mesmos. Essa liberdade metodológica favoreceu a construção de linhas do tempo e agrupamentos temáticos, que relacionavam períodos históricos, medidas de prevenção e transformações nas políticas de saúde.

Os bolsistas do PIBID e a professora supervisora acompanharam a atividade, mediando as discussões e auxiliando os grupos quando as conexões entre os elementos não estavam claras. Esse diálogo contribuiu para aprofundar a reflexão e estimular a autonomia dos estudantes na elaboração de suas próprias interpretações sobre os fatos históricos.

A dinâmica despertou curiosidade, engajamento e senso de pertencimento, permitindo que os alunos percebessem a relevância da memória social e da ciência na superação das epidemias. Ao comparar o passado e o presente, os estudantes reconheceram o papel essencial das vacinas, da higiene e da informação como estratégias de cuidado coletivo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da sequência didática sobre Saúde Única e o Sistema Único de Saúde (SUS) na Escola Estadual Dom Velloso gerou resultados muito positivos, que puderam ser analisados



pelo engajamento dos alunos dos 6º e dos 9º anos e pelo modo como se apropriaram dos conceitos apresentados.

A metodologia utilizada, que alternou entre conversas, recursos visuais e atividades lúdicas, partiu da premissa de Paulo Freire (1996) de que "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". Alinhada a essa visão, a sequência buscou ser eficaz em promover a conscientização sobre a saúde coletiva como um todo, o que foi alcançado com sucesso.

Conscientização sobre o SUS e a Saúde Única

A primeira etapa do projeto, voltada à introdução do Sistema Único de Saúde (SUS), revelou que os alunos possuíam um conhecimento prévio limitado sobre sua estrutura e funcionamento. Esse dado é significativo, pois confirma o que apontam Paim (2018) e Buss & Pellegrini Filho (2007): a população brasileira, em geral, tem uma compreensão fragmentada do SUS, restringindo-o aos atendimentos hospitalares e emergenciais, sem reconhecer sua amplitude enquanto política pública de promoção da saúde.

Nesse contexto, as rodas de conversa e a apresentação de slides com linguagem acessível e recursos visuais adequados à faixa etária mostraram-se estratégias pedagógicas fundamentais para a alfabetização em saúde — entendida, segundo Nutbeam (2000), como o processo de capacitação dos sujeitos para compreender, interpretar e agir em favor do cuidado coletivo. Ao discutir o papel das Unidades Básicas de Saúde (UBS) e das Unidades de Pronto Atendimento (UPA), os estudantes puderam ampliar sua noção de saúde, compreendendo-a como um direito social garantido constitucionalmente e sustentado pela ação intersetorial do Estado.



Engajamento Lúdico e Aprendizagem sobre Vírus e Vacinação





Por ser um conceito abstrato e envolver seres não perceptíveis a olho nu, o tema dos vírus torna-se desafiador em sala de aula, especialmente com alunos dos anos iniciais. Para superar essa barreira, a abordagem da sequência didática fundamentou-se no conceito de mediação de L. S. Vygotsky (1991), para quem a aprendizagem não ocorre diretamente, mas sim através do uso de "instrumentos" (ferramentas físicas) e "signos" (símbolos) que ajudam o aluno a entender o mundo.

A aplicação dessa teoria foi um dos pontos altos das práticas com os 6º anos, pois o uso de vídeos do canal "Aprenda com a Luna" e de modelos tridimensionais (varíola, coronavírus e bacteriófago) funcionou precisamente como os "instrumentos" mediadores. Esses recursos aguçaram a curiosidade e facilitaram a compreensão de um assunto ainda não abordado formalmente, tornando o abstrato em algo concreto e visual.

A proposta de desenhar os vírus em seus cadernos não apenas reforçou o conteúdo, mas também estimulou a criatividade, resultando em trabalhos detalhados e com grande personalidade. Ao passo que, a aparição surpresa do personagem "Zé Gotinha" após a exibição do vídeo sobre sua criação, foi singularmente impactante. Esse tal momento, inesperado, gerou grande entusiasmo, pois de acordo com a teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel (2000), a aprendizagem só se torna "memorável" quando a nova informação (a importância da vacina) se "ancora" em um conhecimento prévio relevante ou subsunçor. Ajudando assim, a consolidar a mensagem sobre a importância das campanhas de vacinação de forma memorável e positiva para os alunos.

A dinâmica de perguntas e respostas ao final da aula, com a entrega de brindes, incentivou a participação de todos e reforçou os conceitos de forma divertida.



Desenvolvimento do Raciocínio Lógico e da Responsabilidade Coletiva

Atividades interativas foram cruciais para transformar conceitos abstratos, como a dinâmica de infecções e a imunidade, em experiências concretas para os alunos. A escolha dessa





abordagem se fundamenta diretamente no conceito de ludicidade de KISHIMOTO (2011), que afirma ser a atividade lúdica o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, tornando-se, por isso, indispensável à prática educativa.

Colocando essa premissa em ação, o jogo "Detetive da Ciência", realizado no pátio da escola, para o 6º ano, foi uma ferramenta eficaz para ensinar os alunos sobre infecções, vacinas e raciocínio lógico. Ao assumir os papéis de "vírus", "detetive", "indivíduos infectados" e "indivíduos vacinados", os alunos compreenderam simbolicamente como as vacinas protegem tanto o indivíduo quanto a comunidade. Altos níveis de engajamento, concentração e cooperação demonstraram a eficácia dessa abordagem lúdica.



Reflexão Histórica e Consciência Coletiva: Resultados do Jogo da Memória sobre Pandemias

Para o 9º ano, foi desenvolvido um "jogo da memória" que conectava a pandemia de COVID-19 com a gripe espanhola de 1918. A escolha dessa ferramenta partiu da necessidade de abordar um tema denso de forma mais atrativa e simplificada, alinhando-se ao conceito de KISHIMOTO (2011). Segundo a autora, o jogo, dada sua natureza lúdica e pela motivação que gera, permite uma forma de expressão e aprendizagem que se afasta dos moldes tradicionais, facilitando a apropriação de conhecimentos de forma prazerosa.

Exatamente por se afastar do modelo tradicional, a atividade cumpriu seu objetivo: facilitou a apropriação do conhecimento e reforçou a dimensão histórica e a importância da memória social no enfrentamento de crises de saúde. Ambas as atividades — o jogo do 6º e do 9º ano — promoveram um senso de responsabilidade coletiva, enfatizando como ações individuais, como vacinação e higiene, estão diretamente ligadas a sérios desafios de saúde pública.





Percepções e Impactos da Atividade Interativa sobre Contaminação

A atividade pensada para o 9º ano teve um impacto muito positivo, pois gerou o que Piaget (1976), denomina de "conflito cognitivo". A simulação feita com a tinta fluorescente ajudou a elucidar, de forma visual e concreta, como vírus e bactérias podem se espalhar de maneira rápida sem que percebemos. Ao verem suas mãos, que pareciam limpas a princípio, "contaminadas" sob a luz negra, os alunos ficaram impressionados, o que os levaram a se atentar mais ao assunto. A surpresa e a curiosidade geradas por esse conflito entre o que eles achavam que sabiam e o que a luz revelava foram o que consolidou a aprendizagem.

O grande envolvimento deles — participando ativamente da discussão, fazendo perguntas e refletindo sobre a importância da higiene — foi a demonstração do processo de "equilibração", onde os alunos reestruturaram ativamente seu conhecimento.

Além disso, a proposta usufrui da pedagogia George Snyders (1988), que defende a alegria como um componente essencial da aprendizagem, tornando-o assim, um processo prazeroso. O uso da pipoca, fez da atividade uma etapa "divertida" e aumentou o interesse da turma, rompendo com a mesmice do dia a dia. Para Snyders, é essa "alegria na escola" que abre os alunos, ainda mais os adolescentes, para o conhecimento elaborado. Assim, a proposta conseguiu unir aprendizado, participação e conscientização de forma prática, aliando o processo ao prazer de aprender.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista que a conscientização é a melhor forma de prevenir doenças e calamidades, o presente trabalho se pauta e firma nesse conceito, de que pessoas conscientizadas e informadas, formam uma sociedade mais comprometida com o bem-estar em geral. Em suma, os resultados obtidos indicam que o trabalho não apenas ampliou a compreensão dos alunos sobre o SUS e a Saúde Única, como também desenvolveu seu





pensamento crítico sobre o papel da ciência e da cidadania na construção de uma sociedade mais saudável e sustentável. Essa experiência reforça o potencial de práticas educacionais contextualizadas e interdisciplinares no ensino de ciências.

REFERÊNCIAS

- LUCIA, M. et al. One Health - an ambiguous concept under debate. *Saúde em Debate*, v. 48, p. e143ED, 10 jan. 2025.
- <https://www.gov.br/pt-br/servicos/acessar-a-plataforma-movel-de-servicos-digitais-do-ministerio-da-saude>. Acesso em 14/06/2025.
- Sales, W. B. (2025). Destaque para a ação multidisciplinar e colaborativa da saúde única. *Revista Saúde E Desenvolvimento*, 19(30), 1-3. Recuperado de <https://www.revistasuninter.com/revistasaudade/index.php/saudeDesenvolvimento/article/view/1520>. Acesso em 14/06/2025.
- <https://www.youtube.com/watch?v=ojM2hYiJOMM>. Acesso em 15/06/2025.
- <https://www.youtube.com/watch?v=E2xVUePV8jE>. Acesso em 15/06/2025.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Acesso 07/10/2025.
- VYGOTSKI, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1991. 4^a edição brasileira. Acessado em 07/10/2025.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14^a ed. São Paulo: Cortez, 2011. Acessado em 07/10/2025.
- PAIM, Jairnilson Silva. O que é o SUS. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018. Acessado em 09/10/2025.

DOI: <https://doi.org/10.7476/9788575416116>.



BUSS, Paulo Marchiori; PELLEGRINI FILHO, Alberto. *A saúde e seus determinantes sociais.*

Physis: Revista de Saúde Coletiva, v. 17, n. 1, p. 77–93, 2007. Acessado em 09/10/2025.

DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-73312007000100006>.

NUTBEAM, Don. Health literacy as a public health goal: a challenge for contemporary health education and communication strategies into the 21st century. *Health Promotion International*, v. 15, n. 3, p. 259–267, 2000. Acessado em 09/10/2025.

DOI: <https://doi.org/10.1093/heapro/15.3.259>

Ausubel, D. P. *Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva*. Plátano Edições Técnicas, Lisboa, 1^a edição, 2000. Revisado por Vitor Duarte Teodoro, traduzido por Lígia Teopisto. Acessado em 09/10/2025.

SNYDERS, George. *A Alegria na Escola*. São Paulo, Editora Manole, 1988. Acessado em 09/10/2025.