



Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Secretaria de Estado de Saúde Pública
Biblioteca Prof. Orlando Costa

P221c Pará. Secretaria de Estado de Saúde Pública. Diretoria de Gestão do Trabalho e Educação na Saúde. Coordenação de Educação na Saúde. Gerência de Educação Permanente.

Cardápio de Metodologias/ Secretaria de Estado de Saúde Pública. Diretoria de Gestão do Trabalho e Educação na Saúde. Coordenação de Educação na Saúde. – Belém: SESPA, 2025.

104p.: il.

ISBN: 978-65-01-68517-5

1. Educação na Saúde. 2. Metodologias Ativas. 3. Ensino Aprendizagem. I. Título.

CDU: 614:37



**GOVERNO DO
ESTADO DO PARÁ**
SECRETARIA DE SAÚDE

HELDER ZALUTH BARBALHO
Governador do Estado do Pará

HANA GHASSAN TUMA
Vice-Governadora do Estado do Pará

IVETE GADELHA VAZ
Secretária de Estado de Saúde Pública

HELOISA MARIA MELO E SILVA GUIMARÃES
Secretária Adjunta de Gestão de Políticas em Saúde

EDNEY MENDES PEREIRA
Secretário Adjunto de Gestão Administrativa

MARGARETH MARIA BRAUN GUIMARÃES IMBIRIBA
Diretora de Gestão no Trabalho e da Educação Na Saúde

EQUIPE TÉCNICA RESPONSÁVEL:

Jéssica Pereira Batista (GEP/DGTES/SESPA)
Taise Neves Carvalho dos Santos (CESA/DGTES/SESPA)
Michelle Pena Nery Luz (GEP/CESA/DGTES/SESPA)
Manuella Sueli de Sousa Costa (GEP/CESA/DGTES/SESPA)
Samantha Pereira Caldas (GEP/CESA/DGTES/SESPA)
Thais dos Santos Pantoja (GEP/CESA/DGTES/SESPA)
Verena Alves Barata (GEP/CESA/DGTES/SESPA)
Fabiana Cristina Miranda Miguel de Araújo (Pedagoga)

COLABORAÇÃO:

Viviany de Nazaré da Silva Cardoso (CESA/DGTES/SESPA)
Paula Sousa da Silva (CESA/DGTES/SESPA)
Tony Anderson Xavier Teles (CESA/DGTES/SESPA)
Bruna Rafaela Leite Dias (CESA/DGTES/SESPA)
Maria do Carmo Gobitsch Paixão (CESA/DGTES/SESPA)
Anderson Reis De Oliveira (CESA/DGTES/SESPA)

Anny Lucia Tavares dos Santos (CESA/DGTES/SESPA)
Késia Silva da Costa (CESA/DGTES/SESPA)
Elaiane Silva de Sousa (Estagiária de Saúde Coletiva da UEPA)
Roberta Aragão Machado (ASCOM/SESPA)
Raquel Cristina Campos dos Santos (GDI/CESA/DGTES/SESPA)
Maria Regina Reis da Silva (GDI/CESA/DGTES/SESPA)
Dayara de Nazaré Rosa de Carvalho (GFD/CESA/DGTES/SESPA)
Thiago dos Santos Carvalho (GFD/CESA/DGTES/SESPA)
Cassio Jose de Sousa Silva (GFD/CESA/DGTES/SESPA)
José Henrique Cardoso de Paula (GFD/CESA/DGTES/SESPA)
Carlos Cardoso Paes Filho (GFD/CESA/DGTES/SESPA)
Kelly do Socorro Machado (GFD/CESA/DGTES/SESPA)

1ª EDIÇÃO
SETEMBRO / 2025



APRESENTAÇÃO

A Coordenação de Educação na Saúde da Secretaria de Estado de Saúde Pública do Pará (SESPA), por meio da Gerência de Educação Permanente, apresenta o **“Cardápio de Metodologias Ativas”**, instrumento estratégico que visa contribuir com os processos formativos em saúde realizados pela SESP. Esta iniciativa integra um conjunto de ferramentas voltadas ao fortalecimento da Política de Educação Permanente em Saúde no Estado do Pará, promovendo o alinhamento das ações formativas aos princípios e diretrizes da Política Nacional de Educação Permanente em Saúde (PNEPS). O foco está na priorização de metodologias ativas e estratégias que favoreçam o envolvimento, a reflexão e a ação dos atores sobre sua realidade e seus processos de trabalho.

Durante muito tempo, a educação passiva predominou na formação dos profissionais de saúde. O modelo tradicional de ensino-aprendizagem baseava-se na transmissão vertical do conhecimento, centrado na reprodução e memorização de informações. No entanto, os processos formativos em saúde, dada sua complexidade, exigem abordagens pedagógicas que transcendam a lógica conteudista. A realidade do SUS, marcada por desafios históricos, sociais e estruturais, demanda ações educativas que fomentem a reflexão crítica, a problematização da realidade e a construção coletiva do saber. Formar para o SUS é, portanto, formar para o enfrentamento de problemas reais, para a tomada de decisões éticas e qualificadas, e para a transformação dos processos de trabalho.

Romper com o modelo tradicional é complexo e exige o uso de metodologias que promovam a participação ativa dos trabalhadores. Nesse cenário, as metodologias ativas surgem como caminhos potentes para tornar os momentos formativos mais dinâmicos e contextualizados, especialmente quando articuladas ao uso de tecnologias digitais, que ampliam as possibilidades pedagógicas e promovem maior engajamento.

Tais metodologias se destacam por favorecerem a construção coletiva do conhecimento, estimular a autonomia dos profissionais e incentivar o raciocínio crítico diante dos desafios cotidianos do trabalho em saúde. Ao integrar a experiência prática com a fundamentação teórica, fortalecem o envolvimento dos trabalhadores e impulsionam transformações na forma como se aprende e atua nos serviços. Como resultado, ampliam-se a motivação, o senso de pertencimento e a capacidade de intervenção sobre os próprios processos de trabalho, contribuindo para uma formação mais efetiva e alinhada às necessidades do SUS.

Neste contexto, diante do grande volume de ações formativas desenvolvidas pela SESP, o **“Cardápio de Metodologias Ativas”** se apresenta como uma ferramenta

prática, acessível e versátil. Oferece uma variedade de estratégias, dinâmicas e instrumentos pedagógicos em sintonia com os princípios da Educação Permanente em Saúde.

A proposta deste documento é subsidiar as equipes técnicas da SESPA na escolha consciente e intencional de metodologias e ferramentas formativas, considerando os objetivos das atividades, os sujeitos envolvidos e os contextos concretos de atuação. Trata-se de um convite à experimentação metodológica e ao fortalecimento da integração ensino-serviço, promovendo práticas educativas mais significativas, transformadoras e coerentes com os valores do SUS.

Ao longo do material, são apresentados exemplos, orientações e estratégias que podem ser adaptadas e aplicadas em diferentes formatos de formação, presenciais ou a distância. A proposta é apoiar os facilitadores na criação de ambientes de aprendizagem mais envolventes, participativos e contextualizados, estimulando a autonomia, a criatividade e o protagonismo dos trabalhadores da saúde.

Embora as metodologias e estratégias estejam organizadas em categorias vinculadas a finalidades pedagógicas específicas (acolhimento, planejamento, avaliação ou consolidação da aprendizagem), é importante destacar que essa classificação não restringe seu uso. Pelo contrário: espera-se que os conteúdos possam ser adaptados conforme as demandas, realidades e objetivos de cada ação formativa. O **“Cardápio de Metodologias Ativas”** busca, assim, oferecer um repertório prático e flexível que apoie a condução de processos educativos mais reflexivos, colaborativos e coerentes com a diversidade de realidades do SUS. Sirva-se à vontade!

Este material é fruto de um esforço coletivo da **Coordenação de Educação na Saúde, por meio da Gerência de Educação Permanente**, comprometida em fomentar práticas formativas mais potentes, capazes de contribuir efetivamente para o aprimoramento dos processos de trabalho e a qualificação do cuidado em saúde no Estado do Pará. Esperamos que este documento seja utilizado como ferramenta de apoio no planejamento e condução de ações formativas, fortalecendo os profissionais e serviços de saúde.

Transformar a forma como ensinamos e aprendemos exige abertura, criatividade e disposição para experimentar novos caminhos. Por isso, sinta-se à vontade para explorar, adaptar e compartilhar as estratégias aqui apresentadas. Que este conteúdo contribua para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas, colaborativas e sintonizadas com as reais necessidades dos trabalhadores e dos serviços de saúde do Pará.

CARDÁPIO DE METODOLOGIAS ATIVAS

ENTRADAS

PARA ABRIR O APETITE PEDAGÓGICO

1 Troca de Papéis	P. 10
2 Verdade ou mentira	P. 11
3 10 Coisas em Comum	P. 12
4 Dinâmica da observação	P. 13
5 Bingo Humano	P. 15
6 Nó humano	P. 16
7 Roleta de perguntas	P. 17
8 Cartografia do eu e do outro	P. 18



PRATOS PRINCIPAIS

PARA NUTRIR O PENSAMENTO CRÍTICO

1. Aprendizagem Baseada em Problemas	P. 21
2. Aprendizagem Baseada em Projetos	P. 23
3. Aprendizagem Baseada em Casos	P. 25
4. Aprendizagem Baseada em Equipes	P. 27
5. Método do Arco de Maguerez	P. 29
6. Rotação por estações	P. 31
7. Sala de aula invertida	P. 33
8. Kanban	P. 35
9. Matriz SWOT (FOFA)	P. 36
10. Webquest	P. 39
11. Técnica 6.3.5	P. 41
12. Técnica do Aquário Fishbowl	P. 42
13. Árvore dos problemas	P. 43
13. Cartografia Tradicional e Social	P. 44
14. Aprendizagem experiencial	P. 45
14. Role-play	P. 46
15. Word Café	P. 48
16. Processo Circular	P. 50
17. Semáforo do planejamento	P. 52



SNACKS . . . PARA DAR SABOR À APRENDIZAGEM

Jogos e atividades para ensino e consolidação de conteúdos

1. Jogo da memória	P. 55
2. Jogo de tabuleiro	P. 57
3. Encontre seu par	P. 59
4. Caça palavras	P. 61
5. Cartografia tradicional	P. 59
6. Concordo e discordo	P. 63
7. Verdadeiro ou falso	P. 65
8. História em quadrinhos	P. 66
9. Jogo dos 3 erros	P. 67
10. Linha do tempo coletiva	P. 69
11. Quebra-cabeça	P. 71

PRATOS ESPECIAIS

TECNOLOGIAS COM TEMPERO INOVADOR

Ferramentas e plataformas digitais para enriquecer a experiência de aprendizagem

1. Miro	P. 74
2. Kahoot	P. 76
3. Educaplay	P. 78
4. Mentimeter	P. 80
5. Kialo Edu	P. 83
6. Quizlet	P. 85
7. Coggle	P. 88
8. Wordwall	P. 90
9. Genially	P. 92
10. Socrative	P. 94

SOBREMESAS

*Para avaliar e refletir com leveza
Metodologias de avaliação do conhecimento*

1. Portfólio reflexivo	P. 97
2. Autoavaliação	P. 98
3. Carta de expectativa	P. 99
4. Uma palavra antes de ir	P. 101

ENTRADAS

METODOLOGIAS DE ACOLHIMENTO E QUEBRA-GELO



Troca de Papéis

✓ Objetivos:

- Estimular a socialização;
- Fortalecer laços.

≡ Recursos:

- Folha de papel A4;
- Caneta.



1° PASSO

Separar os participantes em duplas;



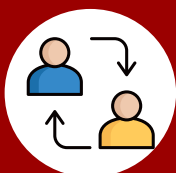
2° PASSO

Orientar que as duplas terão 5 minutos para realizarem uma conversa uns com os outros;



3° PASSO

O facilitador pode direcionar a conversa através de perguntas e/ou uma situação;



4° PASSO

A partir da conversa entre a dupla, cada participante deverá se apresentar como se fosse o (a) parceiro (a).



Verdade ou Mentira

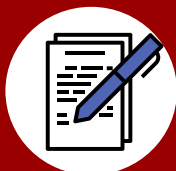
✓ Objetivos:

- Promover interação;
- Conhecer o outro;
- Proporcionar descontração e lazer.

📋 Recursos:

- Folha de papel A4;
- Caneta.

1° PASSO



Cada participante deverá escrever em um papel três afirmações sobre si mesmo, sendo uma delas uma mentira;
Ex: 1. Sou descendente de italiano/ 2. Nasci em Belém do Pará/ 3. Tenho 30 anos;



2° PASSO

Os participantes leem em voz alta o que escreveram para o grupo;



3° PASSO

Os demais participantes tentarão adivinhar quais afirmações são verdadeiras e qual é falsa.



10 Coisas em Comum

✓ Objetivos:

- Promover aproximação e senso de pertencimento entre os participantes.

📋 Recursos:

- Folha de papel A4;
- Caneta.



1º PASSO

Formar grupos de 3 a 5 pessoas;



2º PASSO

Os participantes dialogam de forma a identificar 10 características ou gostos em comum entre eles;



3º PASSO

Um dos participantes anota as informações;



4º PASSO

Um participante representa o grupo e compartilha com o grupo geral as informações.



Dinâmica da Observação

✓ Objetivos:

- Promover interação;
- Proporcionar descontração e lazer.

≡ Recursos:

- Tecido para usar como venda para os olhos.



1º PASSO

Organizar os participantes em um círculo;



2º PASSO

Solicitar que observem uns aos outros e fiquem atentos aos detalhes;



3º PASSO

Pedir para que fechem os olhos ou usem uma venda;



4º PASSO

O facilitador faz perguntas como "quem está vestindo blusa azul?"



5° PASSO

Aqueles que souberem a resposta levantarão a mão. O primeiro a se manifestar e responder corretamente ganha um ponto;



6° PASSO

Somar os pontos e premiar o (a) vencedor (a).



Bingo Humano

✓ Objetivos:

- Promover o conhecimento mútuo;
- Promover a integração entre os participantes;
- Fortalecer o espírito de equipe.

Ferramentas:

Para adaptação ao formato digital:

- Kahoot
- Mentimeter
- Padlet
- Formulários interativos



1° PASSO

Cada participante recebe (ou acessa via aplicativo) uma cartela com perguntas pessoais ou curiosidades;



2° PASSO

O participante deve circular pela sala e encontrar colegas que respondam positivamente às perguntas;



3° PASSO

Ao preencher toda a cartela o participante vence.



Nó Humano

✓ Objetivos:

- Promover o pensamento coletivo e estratégico;
- Identificar perfis de liderança, apoio e iniciativa;
- Quebrar o gelo e gerar um ambiente descontraído;
- Estimular a resolução de problemas em grupo.

≡ Recursos:

- Espaço físico amplo;
- Participantes em um número adequado.

💡 Dicas:

- Estabeleça normas de cuidado.
- Defina um tempo-limite (opcional).



1º PASSO

O grupo forma um círculo e entrelaça as mãos de forma aleatória. Cada pessoa deve segurar as mãos de duas outras pessoas (não das pessoas que estão ao lado);



2º PASSO

Depois que todos estiverem conectados, o desafio é desfazer o nó sem soltar as mãos;



3º PASSO

A atividade termina quando o grupo consegue se desembaraçar completamente ou atinge um tempo limite proposto, seguido de uma breve roda de conversa sobre o processo vivido.



Roleta de perguntas

✓ Objetivos:

- Criar um ambiente leve e descontraído;
- Reforçar e consolidar conteúdos abordados previamente;
- Favorecer a construção coletiva do saber;
- Fortalecer a autoconfiança dos participantes.



Ferramentas:

Para adaptação ao formato digital:

- Wordwall
- Mentimeter
- Flippity



1° PASSO

Defina o objetivo central da atividade (ex.: apresentação dos participantes, identificar conhecimentos prévios ou consolidar conteúdo);



2° PASSO

Elabore perguntas simples e depois utilize uma roleta digital para realizar a dinâmica;



3° PASSO

Cada participante irá rodar a roleta, responder e depois escolher o próximo participante;



4° PASSO

O ciclo se repete até todos terem participado da dinâmica.



Cartografia do eu e do outro

✓ Objetivos:

- Reconhecer e valorizar as potencialidades pessoais e dos colegas de trabalho;

≡ Recursos:

- Pilotos ou canetas;
- Cartolina;
- Post-its ou papéis pequenos.



1° PASSO

Sortear os nomes dos participantes;



2° PASSO

Pedir para que os participantes escrevam uma mensagem de valorização para a pessoa que tirou no sorteio;



3° PASSO

Propor que os participantes façam a leitura das suas mensagens em voz alta;



4° PASSO

Entregar post-its e pedir para que os participantes escrevam palavras que representem seus talentos ou qualidades;



5° PASSO

Pedir para que participantes colem seus post-its na cartolina e compartilhem o motivo para a escolha das palavras escritas;



6° PASSO

Encerrar reforçando sobre a importância do trabalho em equipe, sobre colaboração, expertise e potencialidade de cada membro da equipe.

PRATOS PRINCIPAIS

METODOLOGIAS PARA PLANEJAMENTO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E OUTRAS SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM



Aprendizagem Baseada em Problemas

(Problem Based Learning – PBL)

✓ Objetivos:

- Desenvolver habilidades de resolução de problemas;
- Estimular o pensamento crítico e a autonomia;
- Promover o trabalho em equipe e a comunicação eficaz.

≡ Recursos:

- Material que apresente um problema;
- Acesso a recursos de pesquisa (internet, bibliotecas);
- Espaço adequado para discussões em grupo.



1º PASSO: Material (situação-problema)

O facilitador apresenta uma situação-problema que servirá como base. Exemplos de material: textos, estudos de caso, gráficos, audiovisual;



2º PASSO: Identificação de termos desconhecidos

Os participantes analisam o material e identificam palavras, expressões e/ou termos técnicos que não reconheçam. Em seguida, reúnem-se em grupos para discutir e compartilhar o que sabem sobre os termos;



3º PASSO: Listagem dos problemas

Após a discussão dos termos, os participantes identificam e listam os problemas presentes na situação-problema.



4° PASSO: Análise e debate dos problemas

Os participantes analisam os problemas listados, discutindo suas causas, consequências e inter-relações. Levantam-se hipóteses com base em seus conhecimentos prévios e experiências;



5° PASSO: Conclusão provisória

Os participantes elaboram uma conclusão provisória que resume as principais ideias obtidas durante a análise;



6° PASSO: Formulação de objetivos de aprendizagem:

Os participantes formulam objetivos de aprendizagem que se baseiam nos problemas identificados. É discutido quais assuntos precisam ser estudados para que soluções sejam encontradas;



7° PASSO: Busca de informações

Cada participante, individualmente, busca informações relevantes em diversas fontes (livros, artigos acadêmicos, bases de dados e opiniões de especialistas);



8° PASSO: Integração das informações

Em grupo, os participantes compartilham as informações que encontraram e discutem como essas informações podem ser integradas para resolver o problema;



9° PASSO: Conclusão e socialização de resultados

Cada grupo apresenta suas conclusões e soluções para os demais grupos. Essa etapa pode incluir apresentações formais ou discussões informais.



Aprendizagem Baseada em Projetos

(Project Based Projects – PJBL)

✓ Objetivos:

- Responder uma pergunta sobre uma situação-problema;
- Investigar problemas e desafios do mundo real;
- Elaborar hipóteses, criando possíveis soluções;
- Buscar e aplicar recursos usando informações até chegar a uma solução ou produto;
- Assumir responsabilidades individuais, contribuindo com tarefas específicas.

≡ Recursos:

- Material que apresente um problema;
- Acesso a recursos de pesquisa (internet, bibliotecas);
- Espaço adequado para discussões em grupo.

1º PASSO: Fundamentação da Âncora do projeto



O facilitador utiliza imagens, vídeos, notícias, dados ou informações de um determinado contexto para apresentar a situação de aprendizado e despertar interesse pelo tema aos participantes;

2º PASSO: Identificação do problema central



Os participantes constroem coletivamente uma ou mais perguntas que identificam o problema central que será trabalhado no projeto;

3° PASSO: Pesquisa e coleta de informações



O facilitador fornece instruções para estimular os participantes na investigação e na pesquisa de informações confiáveis que vão auxiliar na resolução do problema do projeto;

4° PASSO: Formulação de ideias e proposta de solução:



Os participantes fazem um levantamento de ideias e propõem soluções para resolução dos problemas;

5° PASSO: Revisão e feedback



O feedback é realizado de forma contínua pelos facilitadores e integrantes, momento este em que é possível adicionar informações complementares, assim como pode ser destinado um momento para que o facilitador possa revisar o projeto;

6° PASSO: Conclusão



Correções finais, apresentação e divulgação do projeto. Pode ser feita a apresentação formal e sistematizada do projeto por meio de comunicação oral, pôster dialogado e exposição de materiais digitais;

7° PASSO: Avaliação reflexiva da aprendizagem



Pode-se realizar a avaliação do projeto como avaliação somativa, e o processo de construção como avaliação formativa.



Aprendizagem Baseada em Casos

(Case Based Learning – CBL)

✓ Objetivos:

- Desenvolver habilidades de resolução de entraves.
- Estimular competências úteis em situações contextualizadas.
- Promover a tomada de decisões em um ambiente profissional.

💡 Dica:

- Crie estudos de caso com base na realidade da comunidade para que os participantes reconheçam os fatores que influenciam a saúde em seu território.



1° PASSO: Material (situação-problema)

Apresentação do caso que pode ser baseado em situações verídicas ou cenários hipotéticos;



2° PASSO: Análise do estudo de caso proposto

O facilitador solicita aos participantes que analisem os fatos (individualmente ou em grupos), apliquem os conceitos teóricos aprendidos em sala de aula e elaborem um diagnóstico da situação;



3° PASSO: Formulação de propostas resolutivas

Os participantes devem propor soluções para o caso (podem apresentar um Plano de Ação, por exemplo);



5° PASSO: Conclusão

O facilitador faz a mediação das discussões e o feedback.



Aprendizagem Baseada em Equipes

(Team Based Learning – TBL)

✓ Objetivos:

- Potencializar o processo de aprendizagem por meio da interação entre os participantes.
- Estimular os participantes a aplicarem os saberes na prática.
- Desenvolver habilidades de resolução de entraves.

≡ Recursos:

- Material de suporte que apresente a situação-problema;
- Acesso a recursos de pesquisa (internet, livros, vídeos).



1º PASSO: Preparação (Leitura prévia)

Antes da aula, o participante faz o estudo do material indicado pelo facilitador (Leitura; Videoaulas; jogos educativos; podcasts; filmes, pesquisa, etc.);

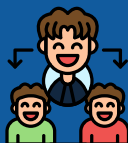


2º PASSO: Teste individual

O facilitador disponibiliza um teste ao participante sendo uma avaliação individual que consiste de 10 a 20 questões de múltipla escolha sobre o tema estudado e que deve ser realizado sem consulta. Após a etapa individual os participantes se reuniram em grupos;

2.1º

Etapa em Grupo



Os grupos debatem questões de múltipla escolha já respondidas individualmente. Após o debate, escolhem uma resposta mais completa para a questão. O grupo pode pedir revisão das que erraram e discutem questões que não concordam com o gabarito, após isso, o facilitador faz o feedback;

3º PASSO: Aplicação de conhecimentos



O facilitador irá propor cenários/problemas relevantes e presentes na prática diária dos participantes para realizar a argumentação entre as equipes, utilizando os conceitos aprendidos anteriormente.



Método do Arco de Charles Maguerez

✓ Objetivos:

- Estimular a reflexão crítica sobre a realidade vivida.
- Promover a reconstrução de conceitos.
- Fortalecer o diálogo entre o facilitador e os participantes.
- Favorecer o aprendizado a partir das experiências.

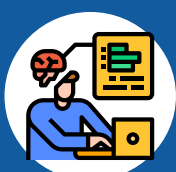
💡 Dicas:

- Escolha uma situação-problema concreta, próxima a realidade dos participantes;
- Use recursos como fotos, vídeos, relato de campo ou vivências locais para provocar a observação crítica.



1º PASSO: Observação da Realidade

Os participantes observam o contexto no qual estão inseridos, registrando as complexidades e problemas;



2º PASSO: Elaboração dos Pontos-chave

Os participantes são estimulados a pensar nas possíveis causas do problema identificando as questões a serem investigadas;



3º PASSO: Teorização

Os participantes buscam conhecimento em bibliotecas, revistas e outros meios para auxiliar no entendimento dos pontos-chaves e causas dos problemas escolhidos;



4° PASSO: Hipótese de Solução

Os participantes irão elaborar criticamente algumas possíveis soluções acerca dos problemas escolhidos;



5° PASSO: Aplicação a Realidade

Os participantes deverão aplicar as decisões e respostas encontradas para solucionar os problemas.



Rotação por Estações

✓ Objetivos:

- Favorecer o aprendizado dinâmico e participativo;
- Promover a troca de saberes e experiências;
- Facilitar a fixação de conteúdos e refletir soluções para entraves;
- Incentivar o trabalho em grupo.

≡ Recursos:

- Materiais para o desenvolvimento da dinâmica (cartolinas, canetas, post-its, marcadores, etc);
- Espaço adequado para a realização da dinâmica;
- Aparato tecnológico para cronometrar o tempo.



1º PASSO: Definição do tema

Definição da temática referente a uma situação-problema ou um assunto relevante para ser discutido. Exemplo de tema: Preceptoria na saúde;



2º PASSO: Delimitar a quantidade de estações

Definir a quantidade de estações. Exemplo de quantidade de estações: 3;



3º PASSO: Elaboração das atividades

Planejar atividades para cada estação que sejam complementares, definir os objetivos e produtos de cada estação. (Exemplo: Leitura de um material; Resolução de exercícios; Assistir a um vídeo; Elaboração de um texto ou pequeno experimento; Jogar um jogo educativo);



4° PASSO: Divisão dos participantes

Dividir os participantes em pequenos grupos;



5° PASSO: Integração dos participantes

Os participantes deverão alternar as estações concluindo as tarefas de cada estação;



6° PASSO: Desenvolvimento das atividades

As tarefas de cada estação não devem ser longas e todas devem ser finalizadas ao mesmo tempo;



7° PASSO: Conclusão

Cada participante fala sobre o que aprendeu em cada estação.



Sala de Aula Invertida

(Flipped Classroom)

✓ Objetivos:

- Incentivar a responsabilidade dos participantes na preparação prévia;
- Desenvolver habilidades de pensamento crítico, aplicação de conhecimentos e trabalho em equipes no presencial;
- Promover a autonomia dos participantes.

≡ Recursos:

- Acesso a materiais sobre a temática disponibilizado previamente;
- Acesso a aparatos tecnológicos, caso o participante opte por querer utilizar.



1º PASSO: Preparação (Leitura prévia)

Antes do encontro, o participante acessa recursos ou tarefas disponibilizadas pelo facilitador, como assistir videoaulas, realizar leituras, fórum sobre o assunto, etc;



2º PASSO: Análise prévia do material

O facilitador solicita aos participantes que anotem suas dúvidas para serem esclarecidas no momento do encontro;



3º PASSO: Início das atividades

Durante o encontro, o facilitador dá feedback sobre as atividades anteriores, e os participantes realizam práticas relacionadas aos conceitos já aprendidos, como simulações, projetos, trabalhos em grupo, debates e elaboração de relatório da prática desenvolvida;



4° PASSO: Auxílio na atividade

O facilitador assume o papel de mediador, auxiliando no desenvolvimento da atividade, em dúvidas e questionamentos e conduzindo debates pertinentes ao conteúdo abordado;



5° PASSO: Consolidando o conteúdo

Após o encontro, os participantes realizam a revisão do conteúdo, a partir de pesquisa e documentação ou relatório da atividade prática desenvolvida no momento durante a aula;



6° PASSO: Finalização da atividade

O facilitador, a partir do feedback das atividades realizadas, pode analisar e decidir como será o próximo encontro e novos conteúdos a serem abordados.



Kanban

✓ Objetivos:

- Planejar as tarefas de trabalho de forma organizada;
- Visualizar o fluxo de trabalho;
- Controlar o andamento de atividades;
- Aumentar a efetividade e a produtividade.

💡 Dicas:

- Faça um quadro/mural com as demandas;
- Estabeleça prioridades referentes as demandas;
- Atualize o quadro com frequência;
- Delegue as responsabilidades.



1º PASSO: Definição das tarefas e divisão

Definir a tarefa e o responsável por realizá-la;



2º PASSO: Estabelecimento das prioridades

Identificar a tarefa por cor de acordo com o nível de prioridade; (vermelho: muito urgente, verde: urgente e amarelo: pouco urgente);



3º PASSO: Monitoramento das atividades

Monitorar a tarefa e identificá-la em uma das três colunas (“ainda por fazer”, “em andamento” ou “concluída”);



4º PASSO: Finalização da tarefa

Alcançar o nível “concluído”.



Matriz de SWOT (FOFA)

✓ Objetivos:

- Diagnosticar um ambiente interno e externo.
- Apoiar a tomada de decisões estratégicas.
- Alinhar metas, recursos e capacidades.
- Fomentar a participação colaborativa.

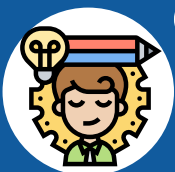
💡 Dicas:

- Compreenda com clareza o que cada quadrante significa;
- Comece com uma análise sobre o ambiente interno para depois analisar o externo;
- Crie conexões entre os quadrantes.



1º PASSO: Definição do objetivo central

Definir o objetivo que a equipe deseja alcançar. Exemplo: planejar ações e metas para execução no semestre;



2º PASSO: Construção da Matriz

Desenhar um modelo de matriz em um quadro, cartolina ou usar modelo impresso;



3º PASSO: Listar qualidades do Ambiente Interno

No primeiro quadrante, discutir e listar as forças (Ex.: O que a equipe faz bem? Quais são os recursos e habilidades disponíveis?);



4° PASSO: Listar fragilidades do Ambiente Interno

No segundo quadrante, identificar as fraquezas (Ex.: Quais são os pontos que precisam ser melhorados? Existem limitações que a equipe enfrenta?);



5° PASSO: Listar sobre o Ambiente Externo

No terceiro quadrante, explorar as oportunidades externas (Ex.: Quais tendências ou mudanças externas podem ser aproveitadas? Existem parcerias ou recursos disponíveis que podem ser utilizados?);



6° PASSO: Listar sobre o Ambiente Externo

No quarto quadrante, discutir as ameaças externas (Ex.: Quais são os desafios que a equipe pode enfrentar? Existem concorrentes ou mudanças no ambiente que podem impactar?);



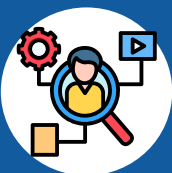
7° PASSO: Transformação da realidade

Após preencher a matriz, analise as informações. Discuta como as forças podem ser usadas para aproveitar as oportunidades e como as fraquezas podem ser mitigadas em relação às ameaças;



8° PASSO: Divisão de demandas

Com base na análise, defina tarefas específicas que a equipe deve realizar e atribua responsabilidades e prazos para cada tarefa;



9º PASSO: Efetividade da Matriz

Após implementar o plano, é importante monitorar o progresso e revisar a matriz SWOT periodicamente. Isso ajuda a ajustar as estratégias conforme necessário.

EXEMPLO:



Fonte: <https://pm3.com.br/blog/analise-swot-o-que-e-como-fazer-na-estrategia-de-produto/>



Webquest

✓ Objetivos:

- Desenvolver o pensamento crítico e reflexivo;
- Articular teoria e prática;
- Desenvolver competências digitais;
- Integrar múltiplas áreas do conhecimento.

💡 Dicas:

- Defina um problema da realidade ou uma situação instigante;
- Selecione fontes e materiais confiáveis;
- Organize o trabalho em equipes e com papéis (funções) definidos.



1º PASSO: Apresentação da temática

Apresente o tema e desperte o interesse dos participantes;



2º PASSO: Definição da tarefa a ser realizada

Defina claramente o que os participantes devem realizar ao final da atividade (Ex.: tarefa 1: assistir à um vídeo, tarefa 2: ler um texto, tarefa 3: analisar e fazer um comentário crítico sobre uma charge, tarefa 4: responder um questionário, tarefa 5: criar uma apresentação em slides sobre o tema);



3º PASSO: Desenvolvimento da atividade

Forneça as etapas e orientações para os alunos desenvolverem a tarefa, incluindo recursos e links úteis;



4° PASSO: Disponibilização de recursos

Disponibilize materiais, sites, vídeos e outros recursos necessários para a pesquisa;



5° PASSO: Processo avaliativo

Explique como o trabalho será avaliado, destacando critérios;



6° PASSO: Conclusão

Faça um fechamento, incentivando a reflexão e a apresentação dos resultados.



Técnica 6.3.5

✓ Objetivos:

- Promover a participação equitativa.
- Ampliar a quantidade e a diversidade de ideias resolutivas.
- Facilitar a organização e o registro das ideias geradas.



Ferramentas:

Para o formato presencial:
caneta e papel;

Para adaptação ao formato digital:

- Jamboard
- Miro
- Google docs



1º PASSO: Preparação do espaço e divisão

Forma-se grupos com 6 participantes para iniciar a dinâmica;



2º PASSO: Desenvolvimento da dinâmica

As 6 pessoas escrevem 3 ideias sobre um tema em 5 minutos;



3º PASSO: Rotação dos integrantes

As folhas são passadas entre os membros, que acrescentam novas ideias;



4º PASSO: Conclusão

O ciclo se repete até todos terem contribuído em todas as folhas e depois é necessário um debate geral com os participantes sobre a atividade realizada.



Técnica do Aquário

(Fishbowl)

✓ Objetivos:

- Estimular a escuta ativa entre os participantes.
- Fomentar a reflexão crítica sobre temas complexos.
- Apoiar na tomada de decisões coletivas.
- Contribuir para a resolução de conflitos interprofissionais.

💡 Dicas:

- Organize um espaço adequado;
- Defina um tema ou problema central;
- Estabeleça regras claras;
- Utilize recursos para registrar;
- Promova a devolutiva.



1º PASSO: Preparação do espaço e divisão

Forme dois círculos: um interno (falantes) e outro externo (ouvintes);



2º PASSO: Desenvolvimento da dinâmica

Os falantes debatem um tema (ex.: acesso à saúde do idoso);



3º PASSO: Rotação dos integrantes

Após determinado tempo, quem está fora pode entrar para contribuir, trocando de lugar com alguém do círculo interno;



4º PASSO: Conclusão

Finalize com uma rodada coletiva de impressões e aprendizados.



Árvore dos Problemas

✓ Objetivos:

- Analisar coletivamente um problema situacional.
- Desenvolver habilidades para analisar as relações entre causas e efeitos.
- Estimular o trabalho colaborativo na construção de diagnósticos locais participativos.

📋 Recursos:

- Quadro/ papel kraft / cartolina;
- Canetas coloridas e post-its;
- Marcadores.

🔍 Ferramentas:

- Canva
- Google Jamboard
- Miro



1º PASSO: Definição do problema no tronco da árvore:

Escreva o problema central no tronco da “árvore”;



2º PASSO: Desenvolvimento da raiz

Nas raízes, escreva as causas (Ex.: falta de formação de profissionais);



3º PASSO: Desenvolvimento dos galhos

Nos galhos, escreva as consequências (Ex.: indicadores negligenciados);



4º PASSO: Finalização

Use essa análise para formular uma "Árvore de Objetivos", convertendo causas em soluções.



Cartografia Tradicional e Cartografia Social

✓ Objetivos:

- Compreender e aplicar os conceitos das duas cartografias para análise situacional dos territórios.
- Identificar vulnerabilidades, potencialidades e dinâmicas sociais do território.
- Promover o uso da cartografia participativa no diagnóstico e planejamento em saúde usando como base os mapas tradicionais.

≡ Recursos:

- Cartolina / papel kraft;
- Canetas;
- Marcadores.

🔍 Ferramentas:

- Google Maps (Personalizado)
- Miro

1º PASSO: Elaboração das Cartografias



Proponha que os participantes desenhem ou construam um mapa do território ou façam uma nuvem de palavras das diferenças das duas sobre aquela região (ex: bairro, região de saúde);

2º PASSO: Identificação de pontos de referências



Identifiquem recursos (postos, escolas, ONGs) e riscos (áreas de violência, ausência de transporte);

3º PASSO: Análise reflexiva do território



Estimulem a reflexão sobre pertencimento, acesso e políticas públicas.



Aprendizagem Experiencial

✓ Objetivos:

- Promover a aprendizagem a partir da vivência prática.
- Fomentar a reflexão crítica sobre as práticas vivenciadas.
- Fortalecer o vínculo entre teoria e prática.

≡ Recursos:

- Ambiente adequado;
- Fichas de observação, cadernos ou formulários;
- Elaboração de roteiros de visita/ estudo de caso sobre um problema real.



1º PASSO: Experiência concreta

Realize uma oficina com visita técnica ou estudo de caso;



2º PASSO: Observação reflexiva

Com base na atividade selecionada, os participantes farão a etapa da observação da experiência ou do material;



3º PASSO: Conceituação abstrata

Após a vivência, peça que os participantes relatem e reflitam;



4º PASSO: Experimentação ativa

Relacionem com teorias e proponham soluções.



Role - Play

✓ Objetivos:

- Desenvolver habilidades de comunicação e argumentação.
- Promover a reflexão e o debate.
- Estimular a resolução de problemas.

≡ Recursos:

- Espaço e mobiliário adaptado com a temática;
- Acessórios que caracterizam os personagens da situação escolhida;
- Recursos audiovisuais (opcional).



1º PASSO: Contextualização da situação

Apresentar uma situação-problema e definir o contexto e ambiente onde se passa (Ex.: atendimento ruim nas unidades de saúde);



2º PASSO: Desenvolvimento da dinâmica

Definir os personagens entre os participantes (receptionista, enfermeira, médicos, pacientes);



3º PASSO: Encenação

Solicitar que os participantes demonstrem como seria um atendimento ruim;



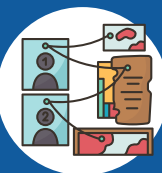
4° PASSO: Análise da encenação

Fazer um momento de discussão, em que os participantes possam dar sugestões como transformar aquela situação;



5° PASSO: Simulação do cenário ideal

Solicitar que os participantes representem como seria o atendimento ideal com base nas sugestões que deram anteriormente;



6° PASSO: Exploração de cenários simulados

Há possibilidade de explorar diversos cenários como uma mesa de negociação, uma simulação de júri, uma sala de trabalho, entre outros.



Word Café

✓ Objetivos:

- Promover o diálogo participativo e colaborativo.
- Estimular a construção coletiva de saberes e o compartilhamento de experiências.
- Proporcionar propostas concretas e a corresponsabilidade.

≡ Recursos:

- Papel kraft;
- Canetas coloridas;
- Marcadores.



1º PASSO: Planejamento do ambiente

Preparar o espaço com mesas redondas (ou virtuais), decoradas de forma acolhedora, simulando um ambiente de café;



2º PASSO: Definição de perguntas norteadoras

Elaborar de 2 a 4 perguntas (dependendo do assunto a ser debatido) instigantes sobre a temática.



3º PASSO: Organização dos grupos

Dividir os participantes em pequenos grupos distribuídos nas mesas. Nesta etapa, é necessário eleger uma pessoa de cada mesa para ser o “anfitrião “ que irá permanecer em cada mesa para acolher os novos participantes e sintetizar as discussões anteriores;



4° PASSO: Rodadas de diálogo

A cada 15 a 20 minutos, os participantes mudam de mesa, levando ideias e contribuindo para o enriquecimento do debate;



5° PASSO: Síntese coletiva

Após as rodadas, cada anfitrião apresenta as ideias-chave discutidas. O grupo geral faz uma sistematização das contribuições, que podem ser registradas em painéis ou mapas visuais;



6° PASSO: Encaminhamentos

Finalizar com a definição de um produto, propostas, compromissos ou planos de ação, promovendo a aplicação concreta do que foi construído.



Processo Circular

✓ Objetivos:

- Promover a análise conjunta de demandas, conflitos e desafios em diferentes âmbitos.
- Desenvolver práticas de resolução colaborativa de problemas.
- Estimula o senso de pertencimento e corresponsabilidade.

≡ Recursos:

- Local adequado para a realização da atividade;
- Cadeiras;
- Objeto simbólico para a organização das falas (ex: garrafa de água, acessório, caderno, entre outros).

1º PASSO: Preparação



Definir o objetivo do círculo (ex: acolhimento, resolução de conflitos, avaliação, entre outros). Depois, organize em formato circular, com cadeiras dispostas em roda. Em seguida, selecione um facilitador (a) que conduzirá o processo com imparcialidade, o facilitador pode ser tanto quem está organizando o debate quanto um participante;

2º PASSO: Abertura do círculo



Apresentar a metodologia e o combinados de regras (ex: O participante só poderá falar mediante o pedido de fala para o facilitador). E em seguida, a explicação do uso do objeto da palavra, que circula entre os participantes (ex: uma garrafa pequena);



3° PASSO: Roda de apresentação

Cada participante se apresenta brevemente e compartilha algo sobre si;



4° PASSO: Tematização do círculo

O facilitador propõe perguntas ou temas para discussão, que orientam as falas (ex: dificuldades do processo de trabalho);



5° PASSO: Compartilhamento e escuta ativa

Todos têm oportunidade de falar, um de cada vez, com o objeto da palavra. Quando estiver ocorrendo a fala, os outros participantes devem escutar sem fazer interrupções, julgamentos ou debates;



6° PASSO: Construção coletiva de reflexões ou soluções

Ao final, o grupo compartilha aprendizados, propostas ou encaminhamentos. Podendo ser a elaboração de um produto como painéis, síntese, quadro de metas, entre outros sobre a temática discutida;



7° PASSO: Encerramento

Agradecimentos, rodada final de impressões e encerramento simbólico do círculo.



Semáforo do Planejamento

✓ Objetivos:

- Orientar as ações presentes e futuras para atingir um objetivo específico.
- Estimular a análise crítica da situação atual e a construção colaborativa de estratégias para a transformação da realidade do território.

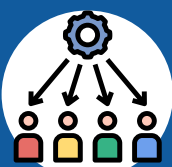
≡ Recursos:

- Papel cartão nas cores amarela, vermelha e verde;
- Post-its coloridos nas cores do semáforo (outra opção).



1º PASSO: Definição da temática

Definir a temática que será debatida no semáforo;



2º PASSO: Divisão dos integrantes

Dividir os participantes em grupo de 3 pessoas;



3º PASSO: Desenvolvimento da atividade

Entregar placas com semáforo para os grupos;



4° PASSO: Debate sobre o semáforo

O facilitador solicita que seja realizada uma discussão sobre os pontos que serão representados pelas cores do semáforo, sendo vermelho (onde estamos? - problema), amarelo (o que é necessário? - ações para atingir a meta), verde (onde queremos chegar? - meta);



5° PASSO: Finalização

Após finalizar a discussão, o facilitador faz um apanhado geral do que foi construído pelos participantes.

SNACKS PARA DAR SABOR À APRENDIZAGEM

ATIVIDADES PARA ENSINO DE CONTEÚDOS



Jogo da Memória

✓ Objetivos:

- Consolidar conteúdos de forma lúdica e interativa.
- Estimular a memória, atenção e raciocínio lógico.
- Promover o debate e a construção coletiva do conhecimento.

≡ Recursos:

- Cartas com imagens ou palavras-chave relacionadas ao tema;
- Cartas com os conceitos correspondentes às imagens;
- Superfície plana para dispor as cartas.



1º PASSO: Escolha do tema

Definir o tema central da atividade e levantar os principais conceitos que os participantes devem aprender ou revisar;



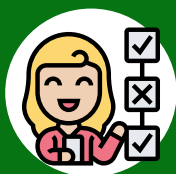
2º PASSO: Preparação do material

Criar dois tipos de cartas: um conjunto com imagens ou palavras-chave representando os conceitos, outro com os conceitos explicados. Ambos devem ter o mesmo número de cartas;



3º PASSO: Divisão de grupos

Formar grupos com até 4 participantes para cada rodada do jogo;



4º PASSO: Apresentação das regras

Explicar aos participantes como funciona a dinâmica de acordo com as regras tradicionais do jogo da memória;



5º PASSO: Condução do jogo

Definir a ordem da jogada por sorteio e, durante a partida, incentivar os participantes a justificarem suas escolhas e a discutirem os conceitos apresentados;



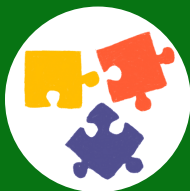
6º PASSO: Finalização do jogo

Quando todos os pares forem formados, o jogo termina e vence quem tiver mais pares de cartas.

EXEMPLO:

 COMPOSIÇÃO DA CIES	QUADRILÁTERO: 1. GESTÃO 2. ENSINO 3. SERVIÇO/TRABALHADORES 4. CONTROLE SOCIAL.	 PEEPS	É UMA ESTRATÉGIA DA PNEPS (1.996/07) CONTEMPLANDO AÇÕES E FORMAÇÃO E QUALIFICAÇÃO.
 CIES	INSTÂNCIAS INTERSETORIAIS E INTERINSTITUCIONAL PERMANENTES. PREVISTA NA LEI 8080/90 E NA NOB/RH-SUS.	 ATRIBUIÇÃO CIES	ARTICULAR ENTRE AS INSTITUIÇÕES (ATORES DO QUADRILÁTERO) PARA TRAÇAR ESTRATÉGIAS DE INTERVENÇÃO NO CAMPO DA FORMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO PARA OS TRABALHADORES DO SUS;

fonte: elaborado pelas autoras



Jogo do Tabuleiro

✓ Objetivos:

- Promover a aprendizagem ativa por meio da utilização do tabuleiro adaptado a temática proposta.
- Estimular o raciocínio e a participação colaborativa.

≡ Recursos:

- Tabuleiro (impresso ou digital), peões, cartas com perguntas, dado físico ou virtual;
- Tabuleiro adaptado com a temática proposta.



1° PASSO: Escolha do tema

Definir qual a temática a ser debatida;



2° PASSO: Materiais necessários

Ter 06 peões, dado (s), cartões com perguntas e cartões com consequências;



3° PASSO: Divisão de grupos

Formar de 2 a 6 participantes. Os participantes também podem formar grupos;



4° PASSO: Apresentação das regras

Nas casas do tabuleiro que contêm um numeral: o jogador ou a equipe passam a vez e aguardam a próxima rodada.



Nas casas que contém um ponto de INTERROGAÇÃO: O jogador ou a equipe devem retirar uma carta do bloco de perguntas, ler em voz alta e respondê-la. Se acertarem, o jogador ou a equipe tem o direito a mais uma jogada. Caso a resposta esteja errada, o jogador ou equipe não avançam no tabuleiro e ficam uma rodada sem jogar;



Nas casas com a letra X: O jogador ou equipe deve retirar uma carta que poderá ser uma consequência positiva ou negativa;

5° PASSO: Condução do jogo



Definir os jogadores ou equipes por meio de um sorteio entre si para definir a ordem da partida. O primeiro jogador ou equipe jogam o dado e andam o número de casas que o dado mostrar. A partir deste momento, teremos as seguintes possibilidades nas casas para os peões;



6° PASSO: Finalização do jogo

O jogo termina quando um dos jogadores ou equipes alcança a última casa do tabuleiro. Esse jogador ou equipe é considerado vencedor da rodada.



Encontre seu par

✓ Objetivos:

- Trabalhar assuntos sobre uma temática proposta.
- Revisar conteúdos apresentados anteriormente.
- Avaliar conteúdos e conceitos.

📋 Recursos:

- Papel A4;
- Impressora;
- Tesoura.



1º PASSO: Definição do assunto abordado

Definir qual a temática a ser trabalhada com os participantes;



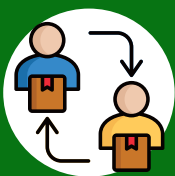
2º PASSO: Direcionamento da atividade

Facilitador dará papéis com perguntas para um grupo, e a resposta para outro grupo;



3º PASSO: Desenvolvimento da dinâmica

Os participantes terão que encontrar os seus pares;



4º PASSO: Debate sobre as alternativas

A dupla discutirá se a resposta está correta e adequada para a pergunta;



5º PASSO: Desenvolvimento da atividade

Em uma roda de conversa, as duplas irão expor suas perguntas e respostas e propor reformulações, caso necessário;



6º PASSO: Finalização do jogo

Quando todos os pares forem formados, o jogo termina e vence quem tiver mais pares de respostas.

EXEMPLO:

Quais são os três eixos do SUS digital ?

Cultura de saúde digital, formação e educação permanente em saúde;

Soluções tecnológicas e serviços de saúde digital no âmbito do SUS;

Interoperabilidade, análise e disseminação de dados e informações de saúde.

Qual o objetivo do SUS digital?

Promover a transformação digital no Sistema Único de Saúde (SUS), para favorecer o acesso universal e equitativo as ações e aos serviços de saúde do SUS.

Quem executará o Programa SUS digital?

União, Estados, Distrito Federal e Municípios, podendo incluir a participação de instituições de ensino superior, institutos tecnológicos e instituições de pesquisa.

O que o SUS Digital engloba?

Sistema de informação interoperáveis, registro eletrônico de dados de saúde, aplicação da ciência de dados, inteligência artificial, telessaúde, dispositivos vestíveis, robótica aplicada, entre outros.

Fonte: elaborado pelas autoras



Caça-palavras

✓ Objetivos:

- Trabalhar assuntos sobre uma temática proposta.
- Revisar conteúdos apresentados anteriormente.
- Avaliar conteúdos e conceitos.

☞ Recursos:

- Caneta;
- Papel.



1º PASSO: Definição do assunto

Definir qual a temática a ser tratada para iniciar a construção do produto para os participantes;



2º PASSO: Direcionamento da atividade

Sugere-se que a atividade seja disponibilizada aos participantes por meio de folha impressa;



3º PASSO: Desenvolvimento da dinâmica

O momento de resolução poderá ser feito em duplas ou individualmente e é opcional delimitar um tempo para a realização da atividade;



4º PASSO: Finalização

O facilitador deverá fazer o feedback após a finalização da tarefa.

EXEMPLO:



1. Instâncias intersetoriais e interinstitucionais permanentes que participam da formulação, condução e desenvolvimento da Política Nacional de Educação Permanente em Saúde.
2. Ator do quadrilátero da formação.
3. Norteador para as atividades das Comissões de Integração Ensino-Serviço na construção e implementação de ações e intervenções na área de educação na saúde em respostas às necessidades dos serviços.

fonte: elaborado pelas autoras



Concordo ou Discordo

✓ Objetivos:

- Levantar questões conceituais sobre um determinado tema ou tópico.
- Estimular o pensamento crítico e a reflexão.
- Aprofundar conteúdos por meio da reflexão coletiva.

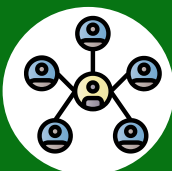
≡ Recursos:

- Há várias opções para realizar esta dinâmica, entre elas;
- Papel A4;
- Canetas;
- Cartões ou placas coloridas (vermelhas e verde) feito de cartolina.



1º PASSO: Definição da temática

Definir o tópico ou tema que será abordado;



2º PASSO: Divisão dos integrantes

Dividir os participantes em grupos de 5 ou 6 pessoas, dependendo do quantitativo;



3º PASSO: Desenvolvimento da atividade

O facilitador pede que cada grupo registre na sua folha A4 se concorda ou discorda com as afirmativas apresentadas. Outra forma, seria entregar placas coloridas para cada grupo e orientá-los que, após o facilitador fazer a leitura de uma afirmativa, eles devem levantar apenas uma placa, verde para verdadeiro ou vermelho para falso;



4º PASSO: Compartilhamento dos conceitos

O facilitador compartilha as afirmativas sobre o tópico, para que o grupo alinhe se concorda ou discorda com as afirmativas;



5º PASSO: Apresentação das respostas

O grupo escolhe um representante para apresentar as impressões e discussões sobre a temática. Quando utilizar as placas, o grupo escolhe um representante para defender a resposta;



6º PASSO: Finalização

Após a apresentação das respostas e a realização das discussões sobre as mesmas. O grupo vencedor será o que tiver acertado mais questões.



Verdadeiro ou Falso

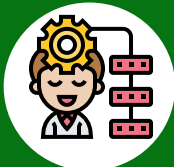
✓ Objetivos:

- Identificar se as afirmativas relacionadas ao tema trabalhado são verdadeiras ou falsas.
- Desenvolver a capacidade de argumentação ao justificar as escolhas feitas.
- Aprimorar a escuta ativa.

≡ Recursos:

Há várias opções para realizar esta dinâmica, entre eles:

- Balões nas cores vermelhas e verdes;
- Cartões ou placas coloridas (vermelhas e verde) feito de cartolina.



1° PASSO: Definição da Temática

Definir o assunto que será abordado aos participantes;



2° PASSO: Elaboração das afirmativas

Elaborar afirmativas relacionadas ao tema trabalhado na ação formativa, estas podem ser verdadeiras ou falsas;



3° PASSO: Desenvolvimento da atividade

Entregar dois balões de cores diferentes para cada participante. Em seguida, orientá-los para que, após o facilitador fazer a leitura de uma afirmativa, eles devem levantar apenas um balão, verde para verdadeiro ou vermelho para falso;



4° PASSO: Conclusão e feedback

O facilitador dá o feedback após a resposta dos participantes, explicando os motivos daquela afirmativa ser verdadeira ou falsa.



História em Quadrinhos

✓ Objetivos:

- Explorar a imaginação e a criatividade.
- Desenvolver habilidades de comunicação e escrita visual.
- Facilitar a compreensão de assuntos complexos.

≡ Recursos:

- Papel A4;
- Lápis;
- Canetas de cor;
- Borracha.



1º PASSO: Elaboração da situação-problema

Fazer a leitura de uma situação-problema ou colocar o áudio, filme/vídeo sem o som e sem mostrar o final;



2º PASSO: Divisão dos integrantes

Dividir cenas para cada participante;



3º PASSO: Desenvolvimento do produto

Pedir para que cada participante ilustre sua cena na folha de A4 em formato de história em quadrinhos e depois é necessário organizar as folhas de acordo com as cenas do áudio;



4º PASSO: Desenvolvimento do produto

Em grupo, os participantes deverão criar um final para a situação.



Jogo dos 3 Erros

✓ Objetivos:

- Debater soluções para os erros identificados em um caso.
- Estimular o raciocínio situacional por meio da análise de erros e decisões.

📄 Recursos:

- Papel A4.

💡 Dica:

- Colocar imagens ou ilustrações contendo a situação-problema no estudo de caso.



1º PASSO: Definir um problema central

Definir uma situação-problema para a criação de um material destinado aos participantes;



2º PASSO: Elaboração do material

O facilitador irá elaborar casos breves com 7 erros espalhados pelo texto;



3º PASSO: Divisão dos participantes

Dividir participantes em grupos e entregar para cada grupo um caso;



4º PASSO: Desenvolvimento da atividade

Pedir para que os grupos façam a leitura, identifiquem os erros e proponham as correções necessárias utilizando conhecimentos prévios ou aqueles adquiridos na formação;



5° PASSO: Apresentação das respostas

Os grupos fazem uma breve exposição dos seus casos, expondo os erros e justificando as mudanças realizadas;



6° PASSO: Finalização

Após a apresentação dos casos e a realização das discussões sobre as mesmas. O facilitador dá um feedback de cada grupo sobre as suas justificativas.

Exemplo:

ESTUDO DE CASO

Maria, uma mulher de 70 anos, chegou ao hospital com uma dor forte no peito que a incomodava há algumas horas e decidiu procurar ajuda. Ao ser recebida pela equipe de triagem, a enfermeira pediu para ela **aguardar no final da fila**. Após algumas horas, o médico plantonista, Dr. Carlos, iniciou o atendimento. **Ele fez poucas perguntas** e em seguida **receitou medicação**.



Linha do Tempo Coletiva

✓ Objetivos:

- Compreender eventos e estabelecer relações entre eles.
- Organizar eventos para facilitar a visualização da sequência histórica.
- Estimular a colaboração entre os participantes.

📋 Recursos:

- Papel carmim coloridos;
- Canetas;
- Marcadores (opcional).



1° PASSO: Definir um problema central

Definir qual assunto quer abordar com os participantes;



2° PASSO: Divisão dos participantes

Dividir os grupos;



3° PASSO: Apresentação dos materiais

Apresentar materiais sobre o tema (textos, vídeos e outros).
Ex.: A história da Saúde Pública no Brasil;



4° PASSO: Criação de um mural

Criar mural dividindo os períodos (antes, durante e depois ou anos/períodos, ex.: período colonial, primeira república, redemocratização);

5° PASSO: Desenvolvimento da dinâmica



Em ordem, solicitar que cada grupo escreva em um pedaço de papel carmim um acontecimento marcante daquele período e colar no mural; (ex.: criação do primeiro hospital público; criação do ministério da saúde, revolta da vacina);

6° PASSO: Conclusão



Após finalizar o mural, o facilitador faz um apanhado geral do que foi construído pelos participantes.



Quebra-cabeça

✓ Objetivos:

- Trabalhar, revisar ou avaliar conteúdos e conceitos.
- Facilitar a fixação de conteúdos complexos de forma lúdica e interativa.
- Favorecer a compreensão de conceitos por meio da organização de informações.

📋 Recursos:

- Papel A4;
- Impressora;
- Caneta;
- Tesoura.



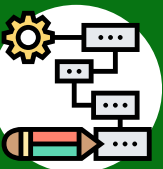
1º PASSO: Definição do conteúdo

Selecionar o conteúdo que se pretende trabalhar (ex.: educação permanente, educação popular, autores, teorias, etc.);



1.1º PASSO: Elaboração do material

Fazer várias fichas e separá-las em 3 peças cada;



1.2º PASSO: Elaboração das palavras-chave

Descrever palavras-chaves, exemplos ou conceitos sobre o assunto nas três peças das fichas;



1.3º PASSO: Desenvolvimento das fichas

As fichas poderão ser produzidas digitalmente por meio de programas como o word, powerpoint ou canva. Em seguida, após impressos, deverão ser recortados;



2º PASSO: Organização dos participantes

Organizar grupos pequenos de 3 a 5 pessoas;



3º PASSO: Condução do jogo

Entregar o material recortado e desordenado;



4º PASSO: Desenvolvimento do jogo

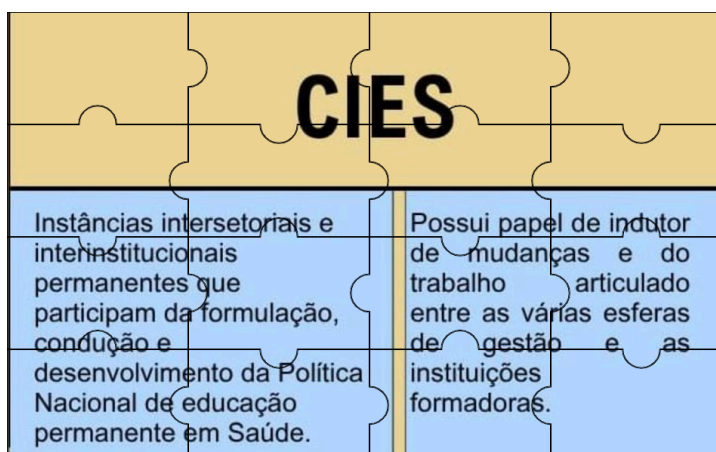
Solicitar que os grupos montem o quebra-cabeça;



5º PASSO: Contribuição de cada grupo

Cada equipe deverá escolher uma ficha para explicar e expor contribuições sobre o assunto.

EXEMPLO:



fonte: elaborado pelas autoras

• PRATOS ESPECIAIS •

FERRAMENTAS E PLATAFORMAS DIGITAIS



Miro

✓ Objetivos:

- Criar quadros interativos, mapas mentais e linhas do tempo.
- Reunir e ilustrar ideias.
- Organizar tarefas.
- Visualizar processos complexos.

💡 Dicas:

- Pense qual funcionalidade atenda seu objetivo;
- Organize por áreas temáticas.

🔍 Acesso:

<https://miro.com/pt/>

Exemplo: Construção de uma Linha do tempo

1. PASSO: Entre no aplicativo do Miro e faça login;

2. PASSO: Crie um novo quadro no Miro (Ou abra um existente);

3. PASSO: Clique em “Templates” (no ícone no menu lateral) e digite “Timeline” ou “Linha do Tempo”;

4. PASSO: Escolha um modelo pronto ou selecione "Start from scratch" para criar manualmente;

5. PASSO: Insira uma linha reta com a ferramenta “Line” (atalho: L);

6. PASSO: Adicione marcos temporais (anos, meses, etapas) com “Text” (atalho: T);

7. PASSO: Use “Sticky Notes” ou “Cards” para registrar eventos ou ações em cada ponto da linha;

8. PASSO: Organize os elementos com espaçamento igual para manter a visualização clara;

9. PASSO: Personalize com cores e ícones para destacar fases ou temas;

10. PASSO: Agrupe os elementos (Ctrl + G) para mover a linha do tempo com facilidade;

11. PASSO: Compartilhe com o grupo para edição colaborativa ou apresentação.



Kahoot

✓ Objetivos:

- Criar múltiplas perguntas sobre um determinado tema.
- Estimular o engajamento e a participação dos indivíduos.
- Facilitar a revisão e a fixação de conteúdos.
- Coletar dados sobre o desempenho dos participantes.

💡 Dicas:

- Defina um objetivo claro;
- Teste o quiz antes;
- Explique as regras da dinâmica.

🔍 Acesso:

<https://kahoot.com/>

Exemplo: Construção de um Quiz sobre EPS

- 1. PASSO:** Entre no aplicativo do kahoot e aperte em fazer login;
- 2. PASSO:** Escolha o tipo de conta (ex.: profissional, professor, aluno, família e amigos);
- 3. PASSO:** Coloque seus dados e crie um nome de usuário;
- 4. PASSO:** Aperte “crie seu primeiro kahoot “ e comece a desenvolver as perguntas e alternativas;
- 5. PASSO:** Se preferir, há modelos diferentes a serem selecionados do lado na parte denominada “temas”;

6. PASSO: Na parte ao lado, há opções de escolha entre tipo de perguntas, limite de tempo, valor das pontuações e o tipo de pergunta;

7. PASSO: Depois de feita as perguntas e selecionadas as alternativas, é necessário selecionar a resposta correta;

8. PASSO: No canto superior a direita, no ícone “Salvar” você pode salvar o quiz dando um título a ele e também uma breve descrição sobre o assunto e depois aperte em salvar para finalizar;

9. PASSO: Por fim, escolha a opção que você quer encaminhar aos participantes.

EXEMPLO:





Educaplay

✓ Objetivos:

- Criar atividades educativas multimídias, como: slides, charadas, palavras-cruzada, quebra-cabeça.
- Promover o aprendizado ativo e lúdico.
- Desenvolver habilidades cognitivas.

💡 Dicas:

- Planeje o objetivo da atividade;
- Escolha o tipo de atividade mais adequada.

🔍 Acesso:

<https://www.educaplay.com/>

Exemplo: Construção de um Jogo da Memória

- 1. PASSO:** Entre no aplicativo do Educaplay e aperte “Conecte-se” e faça seu login;
- 2. PASSO:** Aperte no ícone “Pesquisar jogos” para ver a variabilidade de opções ou aperte em novo jogo;
- 3. PASSO:** Apertando no ícone “Novo jogo/ criar atividade”, selecione o tipo de atividade que você quer realizar;
- 4. PASSO:** Selecionando o jogo (ex.: jogo da memória);

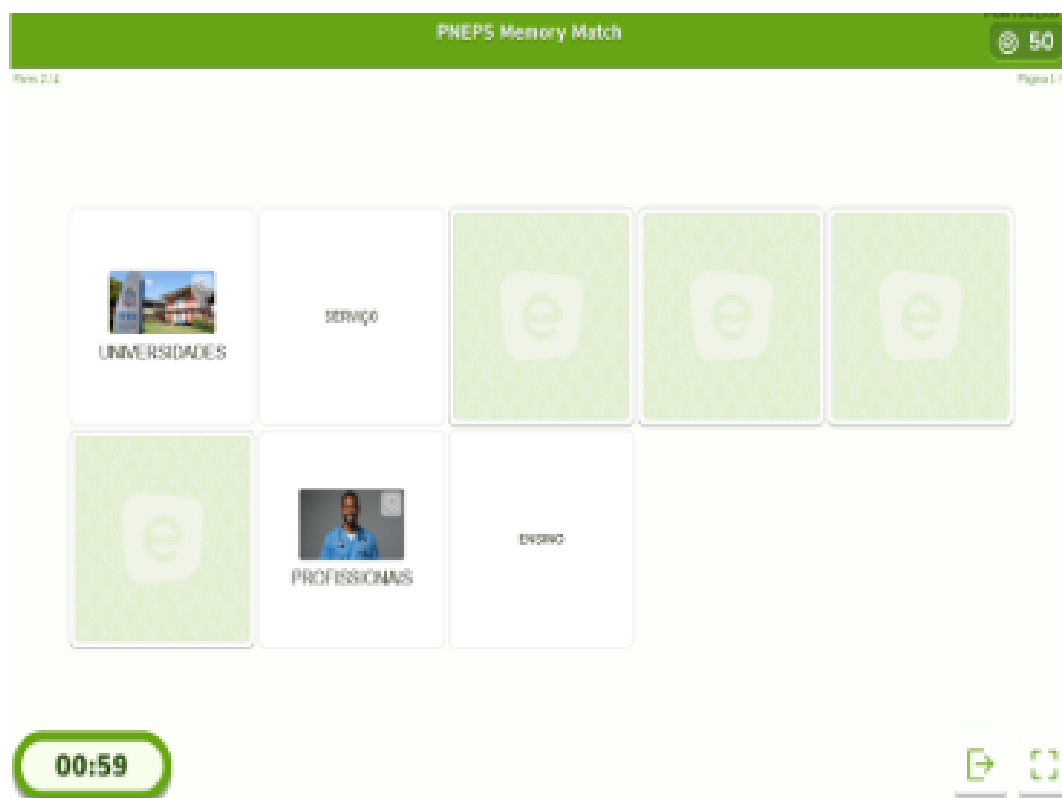
5. PASSO: Escolha o modo de criação;

7. PASSO: Adicione os pares (imagens+texto, imagem+imagem, texto+texto, etc.);

8. PASSO: Configure as opções (tempo, penalidades, vidas, embaralhamento);

9. PASSO: Finalize e publique a atividade, compartilhando o link com os participantes.

EXEMPLO:





Mentimeter

✓ Objetivos:

- Criar atividades educativas multimídias, como: slides, nuvem de palavras, questionários.
- Incorporar tecnologia como ferramenta de mediação pedagógica.
- Tornar as apresentações mais dinâmica e interativa.

💡 Dicas:

- Planeje a interação;
- Escolha o tipo de perguntas adequadas;
- Avalie o engajamento.

🔍 Acesso:

<https://www.mentimeter.com/pt-BR>

Exemplo: Construção de Nuvem de Palavras

1. PASSO: Entre no aplicativo do Mentimeter e faça seu login;

2. PASSO: na tela inicial, irá aparecer muitas opções de atividades de interação. (ex.: nuvem de palavras, enquetes, entre outros.);

3. PASSO: Você terá de selecionar qual interação cumprirá com o objetivo da sua atividade (ex.: nuvem de palavras);

4. PASSO: Ao clicar no ícone “Nuvem de palavras” você poderá criar uma nova nuvem ou utilizar um modelo já existente;

Ao clicar em um modelo existente, você apenas terá de fazer modificações de acordo com sua temática. Ou seja, escrever uma pergunta central do assunto que você pretende abordar;

Nos ícones ao lado, na margem direita, há opções de edição, comentários, interação, outras colorações e templates;

No ícone que tem na margem direita, denominado “edição” é necessário você clicar na parte escrita “Show CR-Code” para que os participantes consigam participar;

Após a divulgação do qr code, ficará visível as respostas para que ocorra o debate sobre as respostas.

[illegible]

EXEMPLO 2:





Kialo Edu

✓ Objetivos:

- Propor e discutir temas complexos.
- Desenvolver pensamentos críticos e reflexivos sobre um assunto.
- Fomentar a prática do diálogo estruturado.
- Facilitar o desenvolvimento de competências comunicativas.

💡 Dicas:

- Escolha um tema bem delimitado e relevante;
- Defina um objeto claro para o uso da ferramenta.

🔍 Acesso:

<https://www.kialo-edu.com>

Exemplo: Construção de Debates Interativos

1. PASSO: Entre no aplicativo do Kialo edu e faça seu login;

2. PASSO: Em seguida, clique no ícone superior do lado direito denominado “Novo”;

3. PASSO: Após isso, forneça um nome curto para a discussão que você quer abordar, uma tese que está sendo discutida e o idioma;

4. PASSO: Ao clicar na seta ao lado, há outras opções que devem ser respondidas como o tipo de tese, se é tese única ou teses múltiplas;

5. PASSO: No próximo ícone a seguir (seta), você poderá colocar imagens no fundo (opcional), e adicionar informações básicas. E terá de clicar na seta para passar a outra etapa;

6. PASSO: No próximo ícone a seguir (seta), você deverá selecionar o modo de grupo nas opções que tem nesta etapa;

7. PASSO: Na próxima etapa, você deverá habilitar tarefas;

8. PASSO: A seguir, você deve definir o tipo de participação de acordo com o seu objetivo da atividade.

EXEMPLO:





Quizlet

✓ Objetivos:

- Criar slides (com perguntas e respostas), questionários, listas de conteúdos e acessar flashcards.
- Promover a aprendizagem colaborativa.
- Oferecer múltiplos modos de estudo.

💡 Dicas:

- Misture conceitos fáceis e difíceis;
- Inclua imagens;
- Use diferentes modos do Quizlet.

🔍 Acesso:

<https://quizlet.com>

Exemplo: Construção de Fixação de Conteúdos

1. Entre no aplicativo do Quizlet e faça seu login;

2. Em seguida, clique no ícone inferior do lado esquerdo denominado “Cartões”;

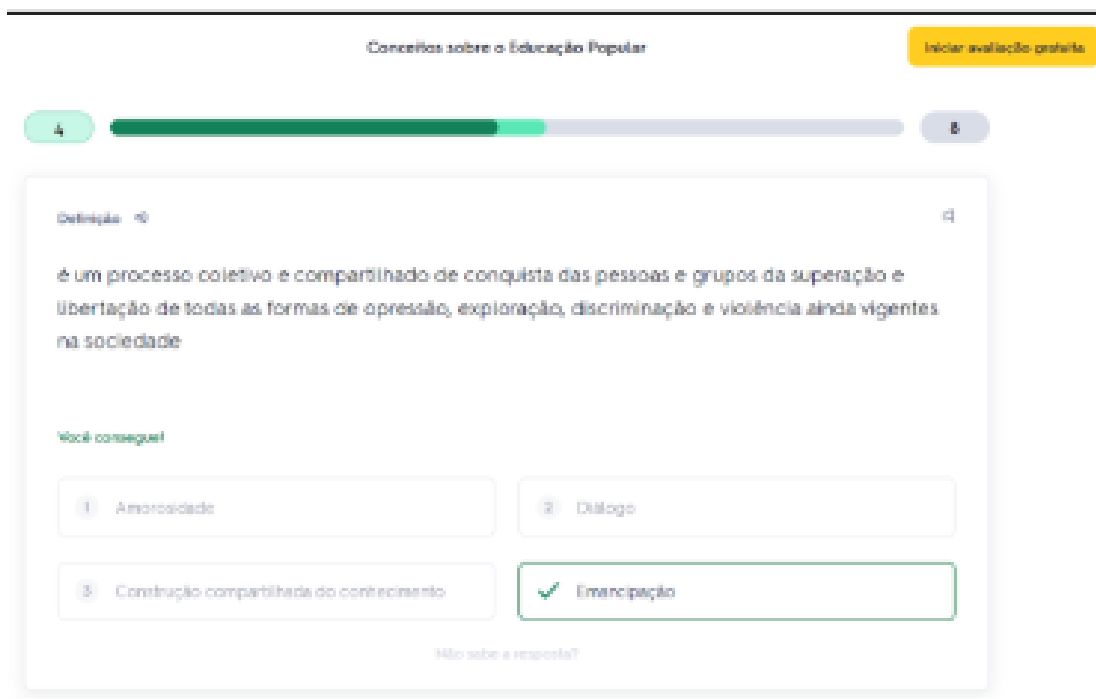
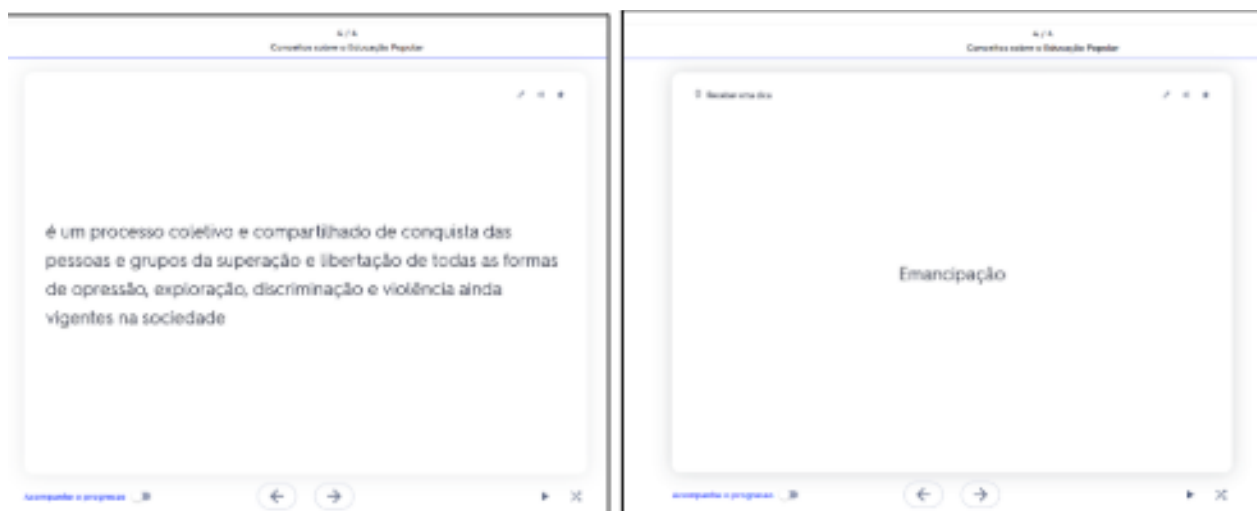
3. Em seguida, adicione informações sobre o título do assunto, descrição sobre a temática, imagens, informações sobre o termo 1 e 2, as definições. E selecione os idiomas;

- Depois de preenchido o campo anterior, clicando no ícone
4. “adicionar novo cartão” aparecerá outro card para preenchimento (opcional a quantidade de cards);
 5. Após a realização das etapas anteriores, é só clicar no ícone denominado “Criar e praticar”;
 6. Em seguida, escolha uma opção de estudo e selecione o nível (fácil, médio ou difícil). E clique no ícone “iniciar o modo aprender”;
 7. A seguir, começa a parte do treinamento na mesma função de um quiz. No qual terá de ser respondido as perguntas;
 8. Após responder as 3 perguntas iniciais, aparece as respostas de quantas assertivas foram realizadas (ex.: dependendo da quantidade de perguntas que foram criadas);
 9. Em seguida, aperte no ícone “continuar” para prosseguir as outras questões;
 10. Neste momento, agora a primeira pergunta terá outro método de ser respondido (digitado);
 11. Após as respostas digitadas na última etapa aparecerá a conclusão se você foi bom ou ruim. Aí você poderá clicar no ícone “fazer sua avaliação ou continuar praticando”;

12.

Ao voltar na página inicial, você poderá ver os cartões criados e ao clicar no ícone “clique para vira-lo”, aparecerá a parte posterior. E também pode ser alterado o modo, e utilizar como quiz.

EXEMPLOS:





Coggle

✓ Objetivos:

- Criar mapas mentais e fluxogramas.
- Organizar ideias, informações e conhecimentos de forma visual.
- Estimular a resolução de problemas.
- Proporcionar a participação colaborativa.

💡 Dicas:

- Defina um tema ou um problema central;
- Planeje a estrutura principal;
- Use palavras-chave e frases curtas.

🔍 Acesso:

<https://coggle.it>

Exemplo: Construção de Fluxograma

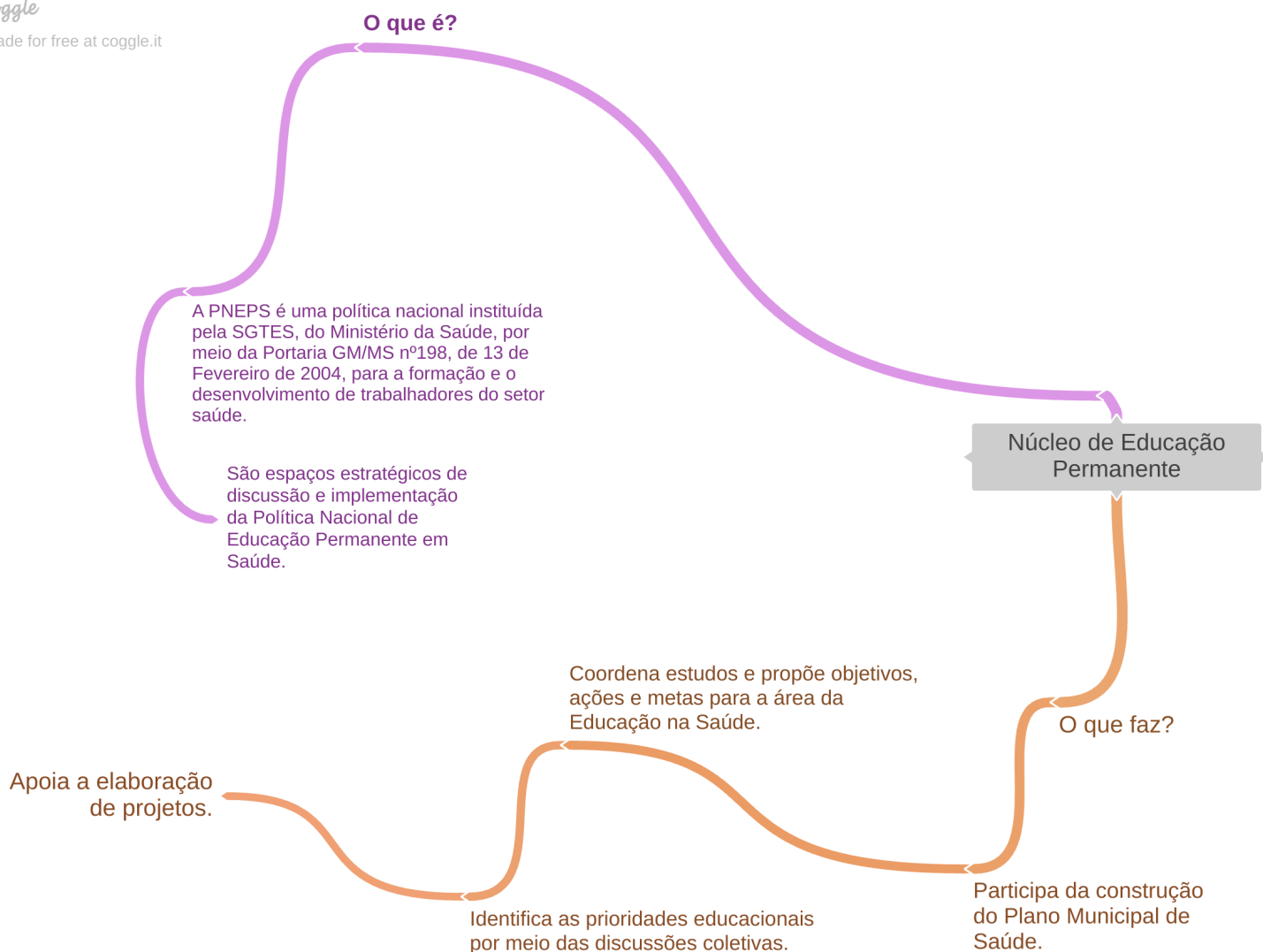
1. Entre no aplicativo do Coogle e faça seu login;
2. Em seguida, clique no ícone inferior do lado esquerdo denominado “Criar diagrama”;
3. Em seguida, clique no ícone “editar o título” e comece a colocar informações específicas sobre o que você quer. E em seguida, apertando no ícone (+) você vai criando um fluxo com outras informações adicionais;

4. Nas linhas criadas no fluxograma tem algumas opções de formato de texto, adicionar imagens, compartilhar links e colocar ícones;

5. No ícone superior do lado direito, tem as opções de compartilhamento de links e opções de baixar de diferentes formas o material pronto.

EXEMPLO:

gggle
ade for free at coggle.it





Wordwall

✓ Objetivos:

- Criar jogos interativos, questionários, competições e jogos de palavras.
- Promover a aprendizagem significativa por meio do lúdico.
- Estimular o raciocínio lógico e a resolução de problemas.
- Avaliar os conhecimentos de forma formativa e interativa.

💡 Dicas:

- Defina o objetivo pedagógico;
- Escolha o tipo de atividade mais adequado;
- Planeje o conteúdo com antecedência.

🔍 Acesso:

<https://wordwall.net/>

Exemplo: Construção de uma atividade de completude de frase

1. Entre no aplicativo do Wordwall e faça seu login;

2. Em seguida, clique no ícone central denominado “Criar diagrama”. Crie sua primeira atividade agora mesmo’;

3. Aparecerá diversos tipos de atividades que você pode realizar para abordar a sua temática e ao clicar no modelo escolhido você será direcionado para realizar a criação da sua atividade (exemplo de modelo: Complete a frase);

- Utilizando o modelo de “Complete a frase” você preenche as informações necessárias (ex.: título da atividade, a frase inteira e selecionar a palavra que você quer que fique
4. “invisível” e terá de adicionar a resposta incorreta para ter opções de escolha ao participante. E dependendo do número de resposta incorretas que você for querendo, você terá que ir apertando no ícone ‘Adicionar palavra incorreta’);
 5. Após preencher as informações é só clicar no ícone “Concluído” e aparecerá a fase do teste (prática);
 6. Você clica em “começar”, depois escolhe a resposta que você quer, “puxa e arrasta” para o espaço em branco e aperta em “enviar resposta”;
 7. Aparecerá a resposta (certo ou errado) e a conclusão da atividade, além da pontuação e do tempo. E caso queira enviar a outras pessoas é só clicar em “compartilhar” no ícone que aparece no canto inferior do lado direito.

EXEMPLO:

0:03

Problematização

transversalidade

Reflexão

A é um dos princípios da Política Nacional de Humanização

☰

Enviar respostas

🔊 🔍

Sem título1

🔗 Compartilhar



Genially

✓ Objetivos:

- Criar conteúdos interativos (ex.: infográficos, banners, animações, entre outros).
- Aprimorar a capacidade narrativa e visual.
- Estimular a criatividade dos participantes.
- Organizar conteúdos em roteiros interativos.

💡 Dicas:

- Escolha o tipo de atividade mais adequado;
- Planeje o conteúdo com antecedência.

🔍 Acesso:

<https://genially.com/education>

Exemplo: Utilização da Roleta de Perguntas

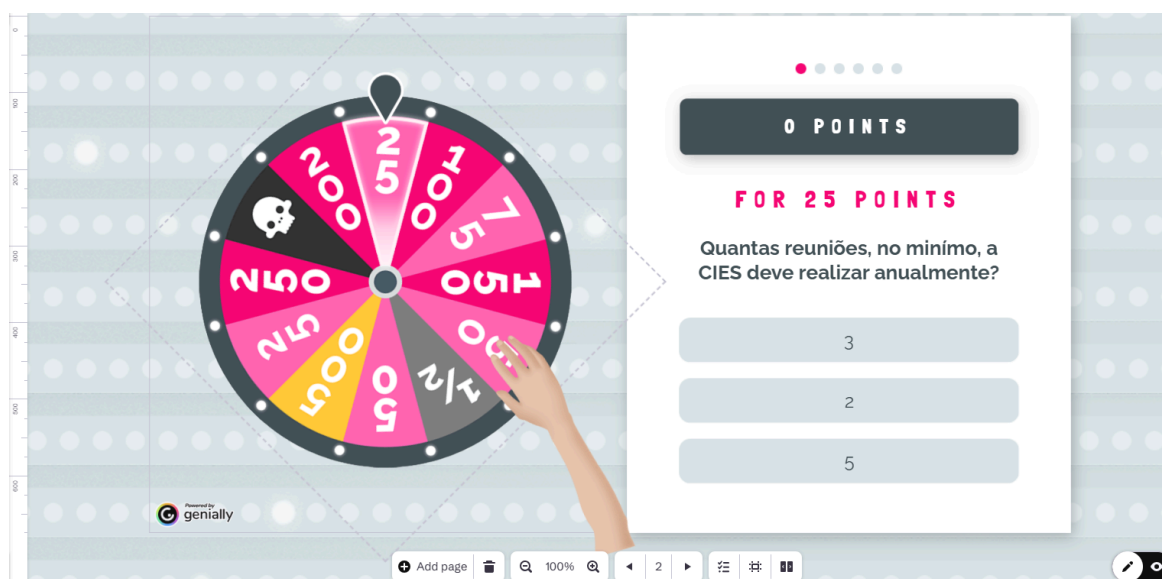
1. Entre no aplicativo do Genially e faça seu login;

2. Ao abrir o aplicativo, aparecerá diversos modelos para a realização das atividades (ex.: apresentações, quiz, jogos, entre outros). E também a opção de pesquisar outros tipos no ícone “lupa”;

3. Exemplificação do modelo de roleta de perguntas;

4. Escolha um modelo de roleta;
5. Edite as opções da roleta como número de espaço, cores, entre outros;
6. Crie as interações, ou seja, configure o que acontece quando a roleta para em cada espaço (ex: um link para um vídeo, uma pergunta para responder, um texto);
7. Adicione imagens e elementos do genially, além de também colocar imagens sobre a temática que você está abordando;
8. Teste e compartilhe, verifique se a roleta está funcionando e depois compartilhe com os participantes.

EXEMPLO:





Socrative

✓ Objetivos:

- Criar questionários com perguntas e alternativas mais extensas.
- Gerar relatórios simplificados ou completos.
- Possibilitar uma interação colaborativa.
- Fortalecer um feedback imediato.

💡 Dicas:

- Defina a temática que você quer abordar;
- Adicione imagens para tornar mais dinâmico.

🔍 Acesso:

<https://www.socrative.com/>

Exemplo: Construção de Perguntas Múltiplas

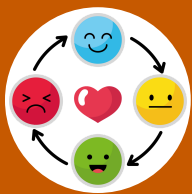
1. Entre no aplicativo ou site do Socrative e crie uma conta ou faça seu login;
2. Acesse seu Painel (Dashboard);
3. Crie um novo questionário clicando em: “Quizzes” > “+ Add Quiz” > “Create Quiz”;
4. Salve a criação e aplique o questionário aos participantes compartilhando o “Room Name”;

5. PASSO: Acompanhe as respostas e, após finalizado, você pode exportar os resultados em PDF ou Excel.

S O B R E M E S A S

Para avaliar e refletir com leveza

METODOLOGIAS DE AVALIAÇÃO DO CONHECIMENTO



Portfólio Reflexivo

✓ Objetivos:

- Registrar experiências e reflexões individuais ou em grupo, acerca da trajetória de aprendizagem vivenciada.
- Visualizar fragilidades e potencialidades do momento formativo.

💡 Dicas:

Neste portfólio podem ser incluídos:

- Relatos;
- Fotografias;
- Materiais gráficos;
- Cartas;
- Respostas a questionários e entrevistas;
- Textos.

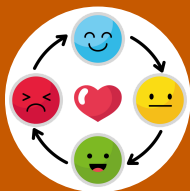
Questionamentos para auxiliar na dinâmica:

1. “Qual a importância do curso/oficina para minha formação pessoal e profissional?”

2. “O que aprendi com esta experiência?”

3. “Quais os pontos fortes e fracos dessas aprendizagens?”

4. “O que podia ter feito melhor?”



Autoavaliação

✓ Objetivos:

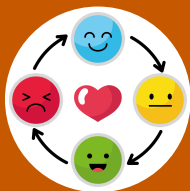
- Gerar reflexão com as próprias práticas.
- Promover autoconhecimento e desenvolvimento pessoal e profissional.
- Ajudar a entender o que tem dado certo e o que ainda pode melhorar.

🔍 Ferramentas:

- Questionários, formulários ou escalas de pontuação online (Google Forms ou Jotform);
- Documento impresso, se preferir.

Exemplos de perguntas que podem compor a avaliação:

1. “Como você avaliaria seu nível de participação no curso/oficina?”
2. “Como você avaliaria seu nível de organização e cumprimento de prazos das tarefas ou atividades solicitadas?”
3. “Como você avaliaria sua capacidade de trabalho em equipe?”
4. “Como você avaliaria sua habilidade de resolver problemas e propor soluções?”
5. “Como você se sente em relação ao seu progresso em relação aos objetivos definidos para o curso/oficina?”



Carta de Expectativas

✓ Objetivos:

- Promover a reflexão prévia e a autoavaliação dos participantes.
- Estimular os participantes a expressarem suas expectativas e metas em relação a atividade realizada.
- Possibilitar a comparação entre expectativa inicial e os resultados.

🔍 Ferramentas:

- Formato presencial: folha ou caderno individual;
- Formato online: google docs, word ou formulário google.

💡 Dica:

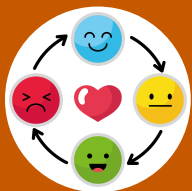
Solicitar que os participantes leiam suas cartas para realizar o feedback.

Expectativas iniciais sobre o curso/palestra/oficina:

1. “O que você espera aprender com esta ação formativa (curso/palestra/oficina)?”
2. “O que você espera conquistar com esta ação formativa (curso/palestra/oficina)?”
3. “O que você espera melhorar na sua formação profissional com esta ação formativa (curso/palestra/oficina)?”
4. “Como você acredita que esta ação formativa (curso/palestra/oficina) pode contribuir para a sua atuação no dia a dia de trabalho?”

Avaliação final sobre a dinâmica :

5. “Pontue quais foram os pontos fortes da ação formativa (curso/palestra/oficina) que você identificou.”
6. “Pontue quais áreas da ação formativa (curso/palestra/oficina) que podem ser aprimoradas.”
7. “ As suas expectativas iniciais em relação a ação formativa (curso/palestra/oficina) foram atendidas?”
8. “O que mais chamou a sua atenção ou gerou maior impacto durante a ação formativa (curso/palestra/oficina)?”
9. “De que forma você pretende aplicar os conhecimentos adquiridos na sua prática profissional?”



Uma Palavra Antes de Ir

✓ Objetivos:

- Permitir o feedback dos participantes sobre uma ação formativa.
- Estimular a síntese da experiência vivenciada em uma única palavra.
- Incentivar a participação de todos de forma breve e inclusiva.

🔍 Ferramentas:

A criação da nuvem de palavras pode ser feita:

- Mentimeter;
- Jamboard;
- Padlet;
- Slido;
- Kahout.

Aplicação na prática:

1. É feita uma nuvem de palavras em uma das ferramentas citadas;
2. Os participantes compartilham uma palavra que represente sua experiência na reunião;
3. As palavras de cada participante formam uma nuvem, visível para todos;
4. Com a nuvem formada encerra-se a atividade, reconhecendo os pontos fortes e fracos da reunião e o que pode ser aprimorado para as próximas.

REFERÊNCIAS

- APOCALYPSE, S. M. et al. O método design thinking e a pesquisa em ciência da informação. *Rev. bibliot. cien. inf.* v. 27, p. 01-21, 2022. ISSN 1518-2924. DOI: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2022.e85281>. Acesso em: 17 de abril de 2025. Disponível em: file:///C:/Users/072419/Downloads/genilsongeraldo_1979,+87281-Texto+do+Artigo-342797-1-11-20220930.pdf.
- ARROYO, Miguel Gonzalez. *Ofício de mestre: imagens e auto-imagens*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.
- BARROS, L. C. M. *Guia de estratégias educacionais*. Estrated. 2022. ISBN: 978-65-00-47332-2. Acesso em: 16 de abril de 2025. [http://www.retebrasil.com.br/arquivos/File/produto%20mac%CC%A7a%CC%83\(1\).pdf](http://www.retebrasil.com.br/arquivos/File/produto%20mac%CC%A7a%CC%83(1).pdf).
- BOOG, G. G. *Dinâmica de grupo na empresa: técnicas e aplicações*. São Paulo: Makron Books, 2002.
- BROWN, Tim. *Change by design: how design thinking creates new alternatives for business and society*. Boston: Harvard Business Press, 2009.
- SCHÖN, Donald A. *Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- BROWN, T. *Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- CAMPOS, G. W. S.; FALCÃO, M. I. R. *Educação Permanente em Saúde*. In: Ministério da Saúde. *Política Nacional de Educação Permanente em Saúde*. Brasília: MS, 2006.
- CAROLI, P. 7 atividades quebra-gelo para equipes remotas. *Funrestrospectives*. 2023. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <https://caroli.org/7-atividades-quebra-gelo-para-equipes-remotas/>.
- CECCIM, R. B.; FEUERWERKER, L. M. T. O quadrilátero da formação para a área da saúde: ensino, gestão, atenção e controle social. *PHYSIS*, Rio de Janeiro, v. 14, n. 1, p. 41-65, 2004.
- DEWEY, J. *Experiência e educação*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1938.
- DODGE, Bernie. Some thoughts about WebQuests. 1997. Disponível em: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html. Acesso em: 14 maio 2025.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 39. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GADOTTI, M. *Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido*. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2000.
- GTZ - DEUTSCHE GESELLSCHAFT FÜR TECHNISCHE ZUSAMMENARBEIT. *ZOPP: Objectives-Oriented Project Planning*. Eschborn: GTZ, 2006. Disponível em: <https://www.civicus.org/documents/ZOPP.pdf>. Acesso em: 14 maio 2025.
- HARLEY, J. B. Deconstructing the map. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, v. 26, n. 2, p. 1-20, 1990. Disponível em: <https://doi.org/10.3138/E635-7827-1757-9T53>. Acesso em: 14 maio 2025.
- HIGHSMITH, Jim. *Agile project management: creating innovative products*. 2. ed. Boston: Addison-Wesley, 2010.

KOLB, D. A.; FRY, R. E. Toward an applied theory of experiential learning. In: COOPER, C. (Ed.). Theories of Group Processes. London: Wiley, 1975.

KOLB, David A. Experiential learning: experience as the source of learning and development. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984.

LUCKESI, C. C. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. São Paulo: Cortez, 2002.

MARINO, L. 19 Dinâmicas de apresentação para quebrar o gelo com o seu time. Empregare, 2025. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <https://blog.empregare.com/dinamicas-de-apresentacao/>.

MEZIROW, J. Learning to think like an adult: Core concepts of transformation theory. In: MEZIROW, J. (Ed.). Learning as transformation. San Francisco: Jossey-Bass, 2000.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015.

MORAN, J. M.; BACICH, L. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

NETO, D. B. et al. A cartografia social participativa desvelando territorialidades pesqueiras em Maxaranguape (Rio Grande do Norte, Brasil). Rev. Geosp. 28 (02). 2024. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2179-0892.geosp.2024.221533pt>. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/geo/a/VM3LVsPD4yxqfpSF88c6KzQ/>.

NOBRE, F. Dinâmica "troca de papéis". Agile phitinking, 2018. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <https://agilepink.com/dinamica-troca-de-papeis/2018/>.

OSBORN, A. F. Applied imagination: Principles and procedures of creative problem-solving. New York: Scribner, 1957.

PALDES, R. Método 6-3-5: um formato reprodutivo para o Brainwriting. Rede requisitos. 2025. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <https://rederequisitos.com.br/metodo-6-3-5-uma-formato-produtivo-para-o-brainwriting/>.

PASCON, D.M.; PERES, H.H.C. Aprendizagem baseada em projetos. In: Melaragno ALP, Fonseca AS, Assoni MAS, Mandelbaum MHS, organizadoras. Educação Permanente em Saúde. Brasília, DF: Editora ABen; 2023. 47-53 p
<https://doi.org/10.51234/aben.23.e25.c05>

PIAGET, J. A equilibração das estruturas cognitivas. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PINTO, M. A. et al. Utilização do modelo FPEEEA (OMS) para análise dos riscos relacionados ao uso dos agrotóxicos em atividades agrícolas do estado do Rio de Janeiro. Rev. cienc. saúde coletiva. 2012. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232012000600018>. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/VTB3ssjRFyx3CGzx8T9yTnK/>.

PIMENTEL, A. A teoria da aprendizagem experiencial como alicerce de estudos sobre o desenvolvimento profissional. Rev. Estud. psicol. (Natal) 12 (2), 2007. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2007000200008>. Acesso em: 17 de abril de 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epsic/a/rWD86DC4gfC5JKHTR7BSf3j>.

RABELLO, L. et al. Role- play para o desenvolvimento de habilidades de comunicação e relacionais. Rev. bras. educ. med. 39 (04): 586-596; 2015. Acesso em: 17 de abril de 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbem/a/JTdc3skScq5RQCT77tqywmx/?format=pdf&lang=pt>.

ROCHA, D. L. A utilização do aquário como ferramenta de aprendizagem interdisciplinar no ensino das ciências. Monografia de especialização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). 2014. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/22056/2/MD_ENSCIE_IV_2014-18.pdf

ROGERS, C. Tornar-se pessoa. São Paulo: Martins Fontes, 1976.

SILVA, E. M.; MATTOS, R. A. Educação Permanente em Saúde: a aprendizagem como produção do sujeito. Interface, Botucatu, v. 14, n. 33, p. 633-647, 2010.

SILVA, S.B.L.N. et al. Design thinking aplicado como metodologia para a solução de problemas no ensino de Química: um estudo de caso a partir de uma problemática ambiental. Rev. Ciênc. educ. 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/1516-731320230043>. Acesso em: 17 de abril de 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/t7X76FWV8TDL5JLVyBLnR4h/?lang=pt>.

SILVEIRA JÚNIOR, Carlos Roberto da. Sala de Aula Invertida: Por Onde Começar? Instituto Federal de Goiás. Goiás, 2020.

SOEIRO, Everton; GARCIA, Veras. Texto de Apoio - TBL Metodologias e Estratégias Educacionais. Desenvolvimento da Gestão de Programas de Residência e de Preceptorias do SUS, 2022.

TARDIF, M. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis: Vozes, 2014.

VASCONCELLOS, L. J. et al. Relato de experiência: o processo de ensinagem do Método SOAP. Rev. recien. São Paulo. 8(23):47-53. 2018. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <file:///C:/Users/072419/Downloads/7+RELATO+DE+EXPERIENCIA.pdf>.

VERCEZZI, G.D. et al. Condição da saúde e a utilização da árvore dos problemas em pacientes hipertensos na atenção primária. Rev. Saúde coletiva, v. 9 n.49. 2019. DOI: <https://doi.org/10.36489/saudecoletiva.2019v9i49p1627-1631>. Acesso em: 16 de abril de 2025. Disponível em: <https://www.revistasaudecoletiva.com.br/index.php/saudecoletiva/article/view/135>.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WEED, Lawrence. Medical records, medical education, and patient care: the problem-oriented record as a basic tool. Cleveland: Case Western Reserve University Press, 1969. Disponível em: <https://archive.org/details/medicalrecordsme00weed>. Acesso em: 14 maio 2025.



GEP

GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO
PERMANENTE

SECRETARIA DE
SAÚDE PÚBLICA



www.saude.pa.gov.br

[f](#) [@](#) /sespapara



OUVIDORIA
SESPA

(91) 3212-5000

ouvidoria@sespa.pa.gov.br

ACESSE

