Título:	O JOGO "MESTRE DO E-SUS" COMO ESTRATÉGIA DE LETRAMENTO DIGITAL NA ATENÇÃO PRIMÁRIA		
Autores:	Fabiane Paulus Tauani Jappe Marcia E. Jochims Kniphoff da Cruz Janine Koepp Ingre Paz		
Área	[ ] Humanas [ ] Sociais Aplicadas [x] Biológicas e da Saúde [ ] Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	[x] Ensino [ ] Pesquisa [x] Extensão [ ] Inovação

Resumo: A transformação digital no Sistema Único de Saúde tem ampliado o uso de tecnologias na Atenção Primária à Saúde (APS), demandando dos profissionais competências digitais para o registro, gerenciamento e utilização qualificada das informações produzidas nos territórios. Nesse contexto, os Agentes Comunitários de Saúde (ACS) desempenham papel estratégico, participando diretamente da coleta, atualização e registro de informações relacionadas aos indivíduos, famílias e comunidades. Entretanto, dificuldades no uso do e-SUS APS, na sincronização/validação dos dados e no manejo dos dispositivos podem afetar a qualidade das informações registradas e os processos de planejamento, monitoramento e tomada de decisão. Diante dessa realidade, o PET-Saúde Digital constitui-se como espaço de integração entre ensino, serviço e comunidade, possibilitando o desenvolvimento de estratégias voltadas ao fortalecimento do letramento digital dos profissionais da APS. Este trabalho tem como objetivo descrever a elaboração do jogo “Mestre do e-SUS” como tecnologia educacional interativa destinada aos ACS, visando favorecer o desenvolvimento de competências relacionadas ao uso do aplicativo e-SUS APS, identificar aspectos dos processos de trabalho que necessitam de aperfeiçoamento e estimular a aprendizagem colaborativa por meio da gamificação. Trata-se de um relato de experiência sobre a construção de uma tecnologia educacional no PET-Saúde Digital. O jogo foi estruturado na modalidade de cartas, contendo perguntas e situações-problema relacionadas ao cotidiano profissional dos ACS, contemplando cadastro individual e domiciliar, visitas domiciliares, atividades coletivas, sincronização de dados, validação de fichas, emissão e utilização de relatórios, atualização do sistema e suporte técnico. A construção das questões considerou situações recorrentes na utilização do e-SUS APS e princípios da gamificação, articulando conhecimento técnico, resolução de problemas e interação entre os participantes. Como principal produto, desenvolveu-se um protótipo de 30 cartas, atualmente em validação por especialistas e com aplicação prevista junto aos ACS do município de Vera Cruz. Durante a elaboração da tecnologia, identificaram-se conteúdos relevantes para o processo de trabalho, como a prevenção de duplicidade de cadastros, atualização adequada das informações, uso do aplicativo sem conectividade, sincronização periódica e interpretação de relatórios para busca ativa. A experiência de construção do jogo também possibilitou reconhecer que o letramento digital ultrapassa o domínio operacional das ferramentas, envolvendo a compreensão da finalidade dos registros e de sua contribuição para a continuidade do cuidado, o planejamento das

ações e a vigilância em saúde. Considera-se que o "Mestre do e-SUS" apresenta potencial como tecnologia educacional para tornar os processos de educação permanente mais participativos, contextualizados e próximos das situações vivenciadas pelos profissionais. Após a validação e aplicação, será possível avaliar sua contribuição para o aprimoramento das competências digitais e para a qualificação dos processos de trabalho, reforçando o e-SUS APS não apenas como ferramenta de registro, mas como instrumento estratégico para transformar dados em informações capazes de orientar o cuidado e responder às necessidades da população.

Link do Vídeo: Vídeo mostra Pet Saúde