

Participa SUS/ATS: Estratégias de capacitação dos usuários para uma participação social Ativa no processo de Incorporação de Tecnologias em Saúde no SUS

EIXO 3: EQUIDADE E ACESSO

Autores: Quenia Cristina Dias Morais; Dominique Moraes Spada; Marcelo Goulart; Alex Itaborahy; landy Tarecone S. Mateus; Lenyslaine Leite; Marisa da Silva Santos

Introdução: A participação social é uma das diretrizes básicas que do SUS. No Brasil existem diversos mecanismos relacionados à participação social na saúde, como por exemplo a consulta pública. Entretanto sua implementação efetiva ainda é incipiente; estratégias de informação têm se mostrado necessárias, uma vez que as decisões para incorporação de tecnologias no SUS são complexas e envolvem diversos fatores. É fato que sem capacitação básica em ATS, a atuação dos usuários é limitada e pouco efetiva. A experiência do paciente e do profissional de saúde são importantes, pois ampliam a perspectiva de avaliação, proporcionando, discussões mais robustas sobre aceitabilidade, equidade e viabilidade das intervenções no mundo real. Diante desse contexto, a capacitação dos usuários do SUS, no processo de incorporação de tecnologias em saúde, é primordial a fim de que haja desenvolvimento de autonomia e julgamento mais qualificado. A consciência crítica dos usuários, forjada pela capacitação no processo, é importante para reduzir o distanciamento do conhecimento científico, por meio da tradução do conhecimento em ATS. **Objetivos:** 1) Criar uma plataforma de ensino digital gratuita que permita capacitar os usuários do SUS nos processos de participação social. 2) (i) criar conteúdo por meio de vídeos, animação ou outros métodos de curta duração, de modo didático e de fácil compreensão para os usuários do SUS com informação sobre o processo de incorporação de novas tecnologias.

Métodos: Foi desenvolvida uma plataforma educacional digital, de acesso gratuito, na qual o usuário tem acesso individualizado a conteúdo didático sobre temas em ATS. Na plataforma os participantes assistem vídeos curtos, com temas previamente selecionados por usuários e participantes de associações de pacientes e após cada vídeo participam de games avaliativos com questões simples e lúdicas. Ao completar a jornada, os participantes são direcionados para a emissão de um certificado de conclusão.

Resultados: A plataforma educacional foi construída seguindo um roteiro no qual existe uma personagem principal, a Joana, usuária do SUS, que apresenta uma comorbidade e necessita de auxílio em saúde, sob vários aspectos. A jornada de Joana é apresentada, fazendo conexão com os temas dos vídeos produzidos. A paciente percorre um caminho, seguindo algumas etapas numa trajetória de construção de conhecimento em ATS e nos processos de participação social, até chegar ao seu destino: a reunião da Conitec. Dessa forma, foi agregada linguagem simples, e inclusiva, permitindo uma participação efetiva de como funciona o processo de incorporação de tecnologias no SUS. Ademais, foi desenvolvida identidade visual do projeto com criação de logomarca e perfis em redes sociais (Instagram, LinkedIn e Youtube) para divulgação da plataforma e disseminação de conteúdos em ATS.

Discussão e conclusões: Essa pesquisa atingiu seu propósito, o de criar uma plataforma virtual gratuita de ensino em ATS, acessível e simplificada, com linguagem leiga, de modo a capacitar adequadamente o público-alvo. Conforme a execução das etapas, estão sendo readequadas às novas formas de gerar informação, adaptando seu conteúdo, sua linguagem, uma vez que a ATS é um tema diversificado, complexo e pouco difundido na população em geral. Aspectos que nunca foram destacados como a cor da pele do boneco de animação foram considerados como pedidos válidos. Além disso, o projeto segue com a construção de novos vídeos e games. A etapa de gamificação das questões realizadas após o conteúdo apresentado em cada vídeo, foi desenvolvida de forma a promover fixação do aprendizado de maneira lúdica e objetiva. Ademais, a gamificação foi projetada para gerar resultados estatisticamente viáveis para avaliação de quais pontos do conteúdo precisam ser melhorados, quais temas os usuários entenderam adequadamente e quais poderão ser abordados futuramente. Diante do exposto, este projeto vem sendo uma ferramenta de fonte de formação e informação. Entender e participar das decisões do SUS é, também, protagonizar sua cidadania.

Palavras-chave: ATS; Participação Social; Tradução do Conhecimento; Literácia; Redução de Inequidades em Saúde