

CONFERÊNCIAS FIOCRUZ BRASÍLIA, PESQUISASUS - 1º ENCONTRO CIENTÍFICO DE PESQUISAS APLICADAS ÀS POLÍTICAS PÚBLICAS EM SAÚDE

CAPA SOBRE ACESSO CADASTRO PESQUISA EDIÇÕES ANTERIORES INSCRIÇÕES
SUBMISSÕES PROGRAMAÇÃO DO EVENTO TEMPLATE DO EVENTO RESUMOS ACEITOS

Capa > Pesquisa SUS > PesquisaSUS - 1º ENCONTRO CIENTÍFICO DE PESQUISAS APLICADAS ÀS POLÍTICAS PÚBLICAS EM SAÚDE > Educação, Formação e Trabalho em Saúde > **Fernandes**

Tamanho da fonte:

HackSUS: De uma maratona hacker à produção colaborativa e inovadora

Karina Fernandes, Francini Lube Guizardi, Fernanda Severo, Ana Silvia Pavani, Felipe Cavalcanti, Juliana Vargas, Anna Carolina Alencar, Marcos Piovesan, Thiago Petra, João Ximenes, Fernanda Marcolino, Bruno Ferreira, Rodrigo Silva

Última alteração: 2015-11-16

RESUMO

Introdução/Objetivos: Este trabalho visa compartilhar a metodologia desenvolvida e aplicada no evento "HackSUS: 1ª Maratona Tecnoeducacional para a Saúde", realizado em Julho de 2015 em Natal/RN. Apresenta-se uma proposta para desenvolver contextos colaborativos de criação, objetivando a proposição de um Ambiente Virtual de Aprendizagem para o Sistema Único de Saúde (SUS). O desafio lançado, como norteador dos trabalhos na maratona, foi idealizar um ambiente inovador, capaz de mobilizar recursos e de integrar os demais elementos do ecossistema virtual do Ministério da Saúde. **Metodologia:** Qualitativa, que visa descrever a construção metodológica do "HackSUS", indicando as etapas de execução do evento, bem como a sua aplicação. **Discussão dos resultados:** A metodologia, inspirada no modelo de maratona hacker (hackathon), foi construída a partir de vários encontros entre o LEMTES/EFG/Fiocruz Brasília, o DEGES/SGTES/MS, as Comunidades de Práticas/MS e o LAIS/UFRN. O HackSUS desenvolveu-se em formato gamificado, composto por 5 equipes com perfil multiprofissional (profissionais da saúde, pedagogos, comunicadores, profissionais da TI, designers e designers instrucionais), um grupo de facilitadores, uma banca avaliadora. Teve duração de 48 horas. O primeiro turno de trabalho foi marcado pela apresentação da metodologia e do desafio e por uma dinâmica para integração das equipes. Como desafio, os grupos tiveram de entregar um projeto escrito e um protótipo, apresentando as seguintes etapas: *planejamento*, apresentação do conceito dessa plataforma e como ela funcionaria; *desenvolvimento*, descrição do desenvolvimento do ambiente, sua arquitetura da informação e design instrucional; e *prototipação*, apresentação do AVA, em formato de telas. As equipes tiveram tempo livre para criação, sendo auxiliadas pelos facilitadores quando solicitados. Cada etapa cumprida era registrada, pelas equipes, em um quadro com barra de progresso. Ao final das primeiras 12 horas, os grupos apresentaram, para os facilitadores e para a banca, o estágio de sua produção. O final do evento foi marcado pela entrega dos produtos e avaliação individual e coletiva, com premiações das melhores ideias para cada categoria de análise. **Conclusão:** Entendeu-se o evento como espaço diferente e divertido de criação e proposição de ideias, capaz de mobilizar conhecimentos e esforços criativos em torno de um projeto. O caráter colaborativo catalisou o potencial criativo, desenvolvendo diferentes propostas visando, sobretudo, a integração dos usuários do AVA como protagonistas na construção de seu percurso formativo. O modelo de maratona hacker coloca-se como metodologia profícua para o compartilhamento de saberes, experiências e ideias. A oportunidade de (re)pensar tal estratégia para mobilização colaborativa e criativa apontam para essa possível direção.

PALAVRAS-CHAVE

Aprendizagem Colaborativa; Sistema Único de Saúde (SUS), Hackathon, Ambiente Virtual de Aprendizagem