

## SuperSUS como recurso para inovar a comunicação em saúde

### SuperSUS as a resource to innovate health communication

### SuperSUS como recurso para innovar la comunicaci3n en salud

Lays Hevércia Silveira de Farias<sup>1,a</sup>

[lays.hevercia@gmail.com](mailto:lays.hevercia@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0003-0558-9582>

Marcelo Sim3o de Vasconcellos<sup>2,b</sup>

[marcelodevasconcellos@gmail.com](mailto:marcelodevasconcellos@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0002-2915-747X>

Elainne Christine de Souza Gomes<sup>1,c</sup>

[elainnechristine1@gmail.com](mailto:elainnechristine1@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0001-7836-6457>

Islândia Maria Carvalho de Sousa<sup>1,d</sup>

[islandia.sousa@fiocruz.br](mailto:islandia.sousa@fiocruz.br) | <https://orcid.org/0000-0001-9324-4896>

<sup>1</sup> Fundação Oswaldo Cruz, Instituto de Pesquisas Aggeu Magalhães, Departamento de Saúde Coletiva. Recife, PE, Brasil.

<sup>2</sup> Fundação Oswaldo Cruz, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde. Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

<sup>a</sup> Especialização em Saúde Coletiva pela Fundação Oswaldo Cruz.

<sup>b</sup> Doutorado em Informação e Comunicação e Saúde pela Fundação Oswaldo Cruz.

<sup>c</sup> Doutorado em Ciências pela Fundação Oswaldo Cruz.

<sup>d</sup> Doutorado em Saúde Pública pela Fundação Oswaldo Cruz.

## RESUMO

Considerando que o conhecimento do direito à saúde de toda a população deve ser estimulado no público jovem com a finalidade de fortalecer as políticas públicas dessa área, este artigo baseia-se em uma pesquisa que buscou analisar o potencial do jogo SuperSUS, por meio de sua utilização por jovens de escolas públicas, como recurso para atingir esse objetivo. A pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, foi realizada em duas escolas estaduais da Região Nordeste do Brasil, no período de agosto de 2019 a março de 2020. Seus resultados desvelaram *a posteriori* cinco categorias temáticas e 11 subcategorias, que destacam elementos do SuperSUS que facilitam a comunicação acerca do Sistema Único de Saúde (SUS). Foram evidenciados os limites e as possibilidades do uso do jogo SuperSUS para fortalecer o Sistema Único de Saúde como política pública. Em suma, ele se mostrou dialógico, interativo e elementar para a aquisição de conhecimentos, pelo público jovem, acerca da saúde e das práticas de comunicação necessárias para o seu fortalecimento, confirmando assim que as tecnologias digitais como os *serious games* podem contribuir para o êxito desse processo.

**Palavras-chave:** Comunicação e saúde; Jogos de vídeo; Educação em saúde; Promoção da saúde; Sistema Único de Saúde.

## ABSTRACT

Considering that the knowledge of the right to health of the entire population should be stimulated among young people, with the purpose of strengthening health policies, in this area, this article bases on research that sought to analyse the potential of the SuperSUS (a serious game), through its use by young people from

public schools, as a resource to achieve this goal. The exploratory research, with a qualitative approach, was carried out in two state schools in the Northeast Region of Brazil, from August 2019 to March 2020. Its results revealed *a posteriori* five thematic categories and 11 subcategories, which highlight some elements of the SuperSUS that facilitate communication about the SUS - Sistema Único de Saúde (Unified Health System). The limits and possibilities of using the SuperSUS to strengthen the Sistema Único de Saúde as a public policy were evidenced. In short, it proved to be dialogic, interactive, and elementary for the acquisition of knowledge, by the young people, about the public health system and the indispensable communication practices for its strengthening, thus confirming that digital technologies such as serious games can contribute to the success of this process.

**Keywords:** Communication and health; Video games; Health education; Health promotion; Unified Health System.

## RESUMEN

Considerando que el conocimiento del derecho a la salud de toda la población debe ser fomentado entre los jóvenes, con el objetivo de fortalecer las políticas públicas en esta área, este artículo se basa en una investigación que buscó analizar el potencial del juego SuperSUS, a través de su uso por jóvenes de escuelas públicas, como recurso para lograr este objetivo. La investigación exploratoria, con enfoque cualitativo, fue realizada en dos escuelas públicas de la Región Nordeste de Brasil, de agosto de 2019 a marzo de 2020. Sus resultados revelaron *a posteriori* cinco categorías temáticas y 11 subcategorías, que destacan algunos elementos del SuperSUS que facilitan la comunicación sobre el SUS - Sistema Único de Saúde (Sistema Único de Salud). Se destacaron los límites y las posibilidades de utilizar el juego SuperSUS para fortalecer el Sistema Único de Saúde como política pública. En síntesis, el juego demostró ser dialógico, interactivo y imprescindible para la adquisición de conocimientos, por parte del público joven, sobre el sistema público de salud y las prácticas de comunicación necesarias para su fortalecimiento, confirmando así que las tecnologías digitales como los *serious games* pueden contribuir para el éxito de este proceso.

**Palabras clave:** Comunicación y salud; Juegos de video; Educación en salud; Promoción de la salud; Sistema Único de Salud.

---

## INFORMAÇÕES DO ARTIGO

### Contribuição dos autores:

Concepção e desenho do estudo: Lays Hevécia Silveira de Farias, Islândia Maria Carvalho de Sousa.

Aquisição, análise ou interpretação dos dados: Lays Hevécia Silveira de Farias.

Redação do manuscrito: Lays Hevécia Silveira de Farias.

Revisão crítica do conteúdo intelectual: Marcelo Simão de Vasconcellos, Elaine Christine de Souza Gomes e Islândia Maria Carvalho de Sousa.

**Declaração de conflito de interesses:** não há.

**Fontes de financiamento:** não houve.

**Considerações éticas:** A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz-PE com o parecer nº 3.898.512.

**Agradecimentos/Contribuições adicionais:** não há.

**Histórico do artigo:** submetido: 10 jul. 2022 | aceito: 6 dez. 2022 | publicado: 17 mar. 2023.

**Apresentação anterior:** não há.

**Licença CC BY-NC atribuição não comercial.** Com essa licença é permitido acessar, baixar (*download*), copiar, imprimir, compartilhar, reutilizar e distribuir os artigos, desde que para uso não comercial e com a citação da fonte, conferindo os devidos créditos de autoria e menção à Reciis. Nesses casos, nenhuma permissão é necessária por parte dos autores ou dos editores.

## INTRODUÇÃO

O direito à saúde universal perpassa a necessidade da construção de um projeto democrático e com ampla participação social. Para isso, é preciso fornecer instrumentos e informações que possam fortalecer a organização social, e promover o debate público acerca do Sistema Único de Saúde (SUS), suas potencialidades e desafios (SOUZA *et al.*, 2019).

Contudo, mesmo com a evolução do arcabouço jurídico que institui e ordena o SUS como política pública, os conceitos sobre esse sistema ainda são pouco assimilados pela população. Essa problemática é acentuada por alguns canais de mídia que, ao produzirem somente conteúdo que desqualifica o SUS, criam no imaginário da sociedade imagens negativas dos serviços ofertados e, além disso, reforçam a crença de que o SUS é destinado apenas à população menos favorecida. Dessa forma, o reconhecimento de direitos sociais e a atuação dos cidadãos no contexto do SUS é algo a ser estimulado (CONSERVA *et al.*, 2014; REIGADA; ROMANO, 2018).

Nessa perspectiva, a atuação na área de comunicação e saúde torna-se estratégia importante, visto que é intrínseca ao processo contínuo de transformação da sociedade, possibilitando a produção de mediações que favorecem a compreensão do campo das políticas públicas. Assim, é preciso aprimorar recursos que potencializem o papel interlocutor do SUS nas práticas de saúde e na garantia de seu direito a toda a população (ARAÚJO; CARDOSO; MURTINHO, 2010; VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAÚJO, 2018).

Na atualidade, construir ferramentas interativas que produzam novas narrativas do SUS é fundamental, principalmente, para os mais jovens que são e serão o público ativo desse sistema; assim, o uso de jogos como recursos para a comunicação ligada à saúde parece estratégico (ARAÚJO; CARDOSO; MURTINHO, 2010; SOUZA *et al.*, 2019; VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAÚJO, 2018).

Os *videogames* têm sido amplamente utilizados nas práticas de saúde. Eles se caracterizam pela função em meio digital, e sua apresentação é realizada por meio de vídeos aos jogadores. Esse tipo de jogo tornou-se popular e passou a ter importância para além do entretenimento, sendo utilizado, inclusive, no campo da saúde, como recurso para prevenção, promoção e reabilitação. Os *serious games*, por sua vez, constituem um subconjunto desse universo de jogos, e têm como proposta facilitar o aprendizado em todas as suas formas, com o intuito de instruir e comunicar, ou seja, ampliando o conceito dos jogos educativos (BOGOST, 2007; DJAOUTI *et al.*, 2011).

Partiu-se do pressuposto que há necessidade de melhorar a comunicação junto à população mais jovem acerca do sistema de saúde e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos pela ONU, haja vista a pouca oferta de recursos de comunicação em saúde relacionados ao tema para esse público. Assim, utilizar tecnologias que estimulem os jovens a buscarem o direito à saúde e, oferecer informações acerca do funcionamento do SUS no Brasil é uma oportunidade relevante. Desse modo, a pesquisa aqui apresentada visou analisar o potencial do jogo SuperSUS como recurso para atingir esses objetivos, por meio de sua utilização, por profissionais da área de comunicação e saúde, junto ao público jovem de escolas públicas.

O [SuperSUS](#) é um jogo do tipo *serious game* com versões Android, IOS e Web disponíveis, gratuitamente, em um dos sites da Fiocruz, nas lojas PlayStore e Apple Store. O lançamento desse jogo digital ocorreu, em agosto de 2019, durante a 16<sup>a</sup> Conferência Nacional de Saúde, realizada em Brasília.

## MÉTODO

Foi realizada uma pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, em duas escolas estaduais na Região Nordeste do Brasil, selecionadas de forma intencional considerando os seguintes critérios: menor tempo de resposta e apoio da direção escolar para executá-la; localização em estados do Nordeste; oferecerem ensino médio regular; e terem espaço físico para execução das atividades (LEVY, 2005).

A realização do estudo teve início em agosto de 2019 e terminou em março de 2020. O projeto foi apresentado à direção das escolas que, por sua vez, escolheram o momento mais oportuno para a divulgação do SuperSUS. Foram realizadas 24 inscrições voluntárias; entretanto, no dia da atividade, só estavam presentes 18 estudantes. Estes constituíram a amostra final, de acordo com os critérios de seleção: ter entre 12 e 18 anos, ser estudante do ensino médio regular e participar de todas as fases do jogo.

O jogo SuperSUS é um *serious game* produzido no programa Unity 3D e disponível nas versões Android, IOS e Web, apresentando uma tela introdutória que traz a construção da história do SUS. Ao todo são 13 minijogos acerca do direito à saúde e dos serviços ofertados pelo SUS. Além do conjunto de imagens e sons, o jogo apresenta diálogos a respeito das políticas e dos programas de saúde, construídos ao longo dos 34 anos de existência desse sistema, com o intuito de facilitar a abordagem dos temas que envolvem o SUS junto aos jovens.

O SuperSUS apresenta, então, os seguintes minijogos: Minijogo 1: Abordagem do direito à saúde; Minijogo 2: Vigilância epidemiológica; Minijogo 3: Imunização; Minijogo 4: Participação social; Minijogo 5: Investimento; Minijogo 6: Saúde da Família; Minijogo 7: Transplante de órgãos; Minijogo 8: Doação de sangue; Minijogo 9: Vigilância sanitária; Minijogo 10: Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU); Minijogo 11: Saúde bucal; Minijogo 12: Laboratório de pesquisa no SUS; Minijogo 13: Financiamento do SUS. Na Figura 1 são apresentadas as telas de seis desses minijogos.

Assim, conforme cada desafio é vencido pelos jogadores, são conquistados alguns dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), que fazem parte de uma agenda mundial a ser cumprida até 2030 e têm dimensões sociais, ambientais e econômicas. Os ODS são 17 objetivos que demandam uma ação global para erradicação da pobreza; fome zero e agricultura sustentável; saúde e bem-estar; educação de qualidade; igualdade de gênero; água potável e saneamento; energia limpa e acessível; trabalho decente e crescimento econômico; indústria, inovação e infraestrutura; redução das desigualdades; cidades e comunidades sustentáveis; consumo e produção responsáveis; ação contra a mudança global do clima; vida na água; vida terrestre; paz, justiça e instituições eficazes; parcerias e meios de implementação. Logo, em síntese, o intuito desse conjunto de objetivos é acabar com a pobreza, proporcionar medidas que protejam o meio ambiente e minimize os impactos climáticos, além de permitir que as pessoas possam usufruir de um mundo de paz (UNITED NATIONS, 2016).

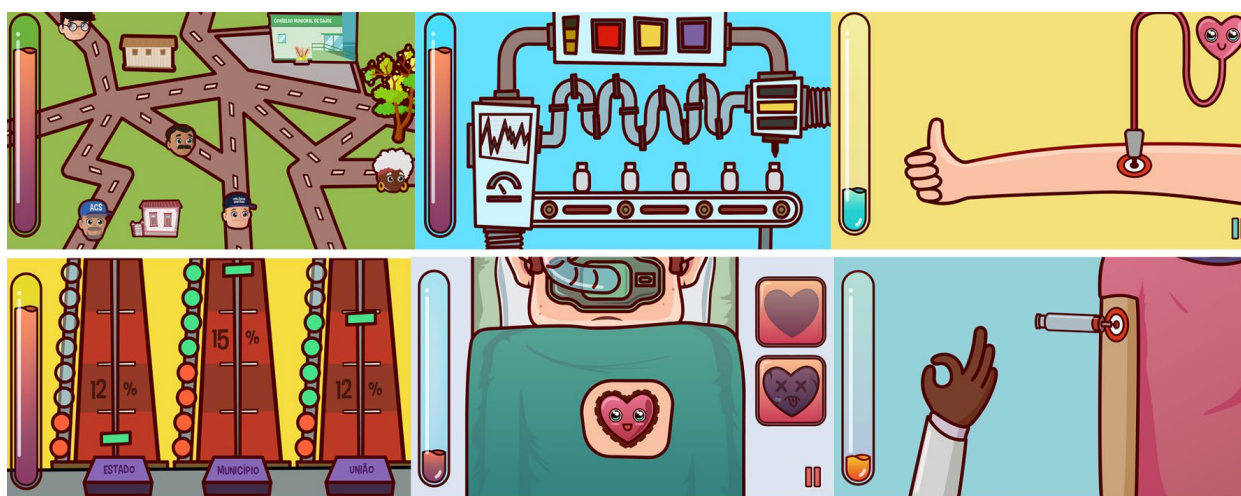


Figura 1 – Alguns dos minijogos disponíveis no jogo SuperSUS  
Fonte: Elaborada pelos autores.

## Coleta de dados

O SuperSUS foi apresentado aos jovens estudantes e, posteriormente, foram realizadas inscrições voluntárias na secretaria da escola daqueles que tivessem interesse em participar da pesquisa; nessa etapa, foram entregues, aos estudantes, o Termo de consentimento livre e esclarecido e o Termo de assentimento. Disponibilizaram-se telefones celulares aos interessados que não possuíam o dispositivo para participarem da partida, que teve tempo médio de duração de 30 minutos. Após a finalização dos minijogos, procedeu-se à coleta de dados por meio de uma entrevista, com uso de formulário semiestruturado, respondida por cada jogador. A primeira parte foi composta por questões objetivas: 1) “Qual é o seu sexo?” 2) “Qual é a sua idade?” 3) “Qual é a sua escolaridade?” 4) “Você utiliza o SUS?” 4) “Você tem afinidade com jogos?” A segunda contou com oito questões abertas: 1) “O que o SuperSUS aborda? Quais as informações do jogo que você considera importantes?”; 2) “Quais as sensações que você teve ao jogar o SuperSUS? Você recomendaria esse jogo aos amigos?”; 3) “É possível aplicar as informações do jogo em situações da sua rotina?”; 4) “Quais foram as informações adquiridas após jogar o SuperSUS?”; 5) “Quais são os fatores mais atrativos no jogo? O que capturou sua atenção ao jogar?”; 6) “Como você avalia o SuperSUS? Quais são os aspectos que podem ser aperfeiçoados?”; 7) “Você sentiu alguma dificuldade ao jogar o SuperSUS? Como você avalia os desafios do jogo?”; 8) “Jogos podem ser usados como mídia para comunicação em saúde? Como o SuperSUS pode contribuir para essa comunicação?”. O tempo médio de realização das entrevistas foi de 20 minutos.

As entrevistas foram transcritas na íntegra, e o processo de análise dos dados foi realizado com o auxílio do *software NVivo 11*, no qual foram codificados os extratos das entrevistas, e posteriormente, utilizados para geração do mapa temático. As categorias e subcategorias temáticas, portanto, emergiram *a posteriori*. Os dados coletados foram analisados, conforme a técnica de análise temática baseada nos pressupostos de Braun e Clarke (2006), de acordo com as seguintes fases: 1) Familiarização com os dados; 2) Geração de códigos iniciais; 3) Busca de temas; 3) Revisão de temas; 4) Definição e denominação dos temas; 5) Produção do relatório. A apresentação das falas é acompanhada dos códigos JC (jovem cidadão) seguidos de um número sequencial, tais como JC1, JC2 e assim sucessivamente para resguardar o anonimato dos entrevistados.

Foram respeitados os aspectos éticos e legais que envolvem pesquisas com seres humanos conforme a Resolução nº 466 de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz-PE com o parecer: 3.898.512.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Participaram da pesquisa 18 estudantes de escolas públicas, dentre os quais 55,5% (n=10) do sexo feminino, com idade entre 15 e 18 anos (média: 16,5; DP: 1,29), com predomínio de 50% cursando o 3º ano do ensino médio regular. Em relação ao acesso a serviços de saúde, 88,8% (n=16) referiram utilizar, exclusivamente, o SUS, e somente 11,2% (n=2) utilizavam o SUS e serviços particulares. Em sua maioria, ou seja, 55,5% (n=10), os jogadores relataram ter afinidade com jogos, sendo *Free Fire* o mais comumente jogado por eles. No que diz respeito ao SuperSUS, as categorias temáticas estão elencadas no esquema apresentado na Figura 2.

Na análise, emergiram *a posteriori* cinco categorias temáticas e 11 subcategorias, conforme disposto na Figura 2, ilustrando que foram elencadas da seguinte forma: 1) Aprendizados com o SuperSUS: a) Direito à saúde; b) Funcionamento do SUS; c) Cuidado em saúde; d) Financiamento do SUS. 2) Avaliação do jogo: a) Fatores atrativos; b) Sensações com o jogo; c) Potencialidades. 3) Aperfeiçoamento do jogo: a) Dificuldades

do jogo; b) Mudanças sugeridas. 4) Representação da realidade. 5) O jogo e a comunicação e saúde: a) O lúdico e interativo; b) Aspectos interativos e educativos.

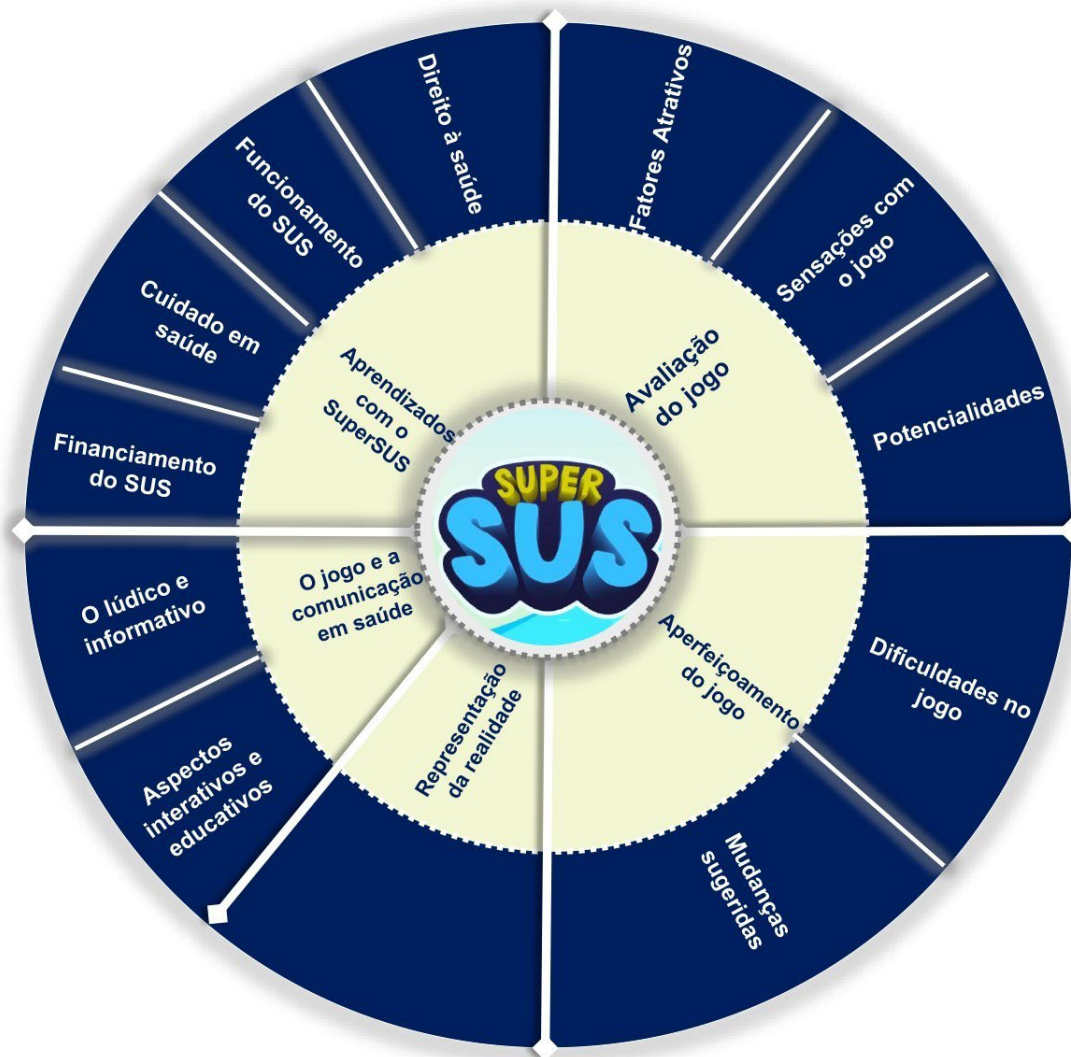


Figura 2 – Esquema das categorias e subcategorias temáticas  
Fonte: Elaborada pelos autores.

### Aprendizados com o SuperSUS

A pesquisa evidenciou que os temas que se destacam como aprendizados na percepção dos jogadores do SuperSUS são “Direito à saúde”, “Funcionamento do SUS”, “Cuidado em saúde” e “Financiamento do SUS”.

É possível identificar que os estudantes consideram importante que a população conheça os seus direitos à saúde para que ela possa lutar pelo cumprimento deles. Nas falas, observa-se atenção dos participantes em relação ao artigo 196 da Constituição Federal de 1988 abordado no jogo e que discorre sobre a garantia do direito à saúde, pelo Estado, mediante políticas públicas (BRASIL, 1998). Destacam-se, a seguir, o que afirmaram alguns dos participantes:

*Era um artigo que diz que nós temos nossos direitos perante o SUS, algo assim [...] Você sabendo desse artigo, se você for ao SUS e alguém falar que você não tem esse direito, você pode mostrar que você tem esse direito (JC9).*

*Se eu não me engano lá tinha direitos do cidadão, e tipo algumas pessoas podem sofrer alguma discriminação, ou falta de direitos e se elas souberem dos direitos garantidos que elas têm, elas podem aplicar isso, e não sofrer com a falta de direitos (JC11).*

Essa compreensão de articulação social pela luta do direito à saúde, percebida pelos participantes, é descrita por Souza e outros (SOUZA *et al.*, 2009) como estratégia para a construção de um projeto de desenvolvimento soberano da saúde. E, portanto, para superar os desafios do SUS que impedem essa construção sólida, torna-se necessária a formação de pessoas críticas para que atuem a favor da cidadania e do direito à saúde.

Algo inovador para alguns refere-se ao funcionamento do SUS e aos serviços ofertados por ele. Alguns desses serviços eram desconhecidos enquanto partes da atuação do SUS, a exemplo da Vigilância Sanitária e da participação social descritos nas falas dos participantes da pesquisa. Além de ponderarem que o jogo comunica temáticas, consideradas importantes por eles, para o cuidado com a saúde, como se pode observar a seguir:

*Coisas sobre o SUS que eu não sabia: que a comunidade ajuda o SUS, participa, eu não sabia (JC18).*

*Principalmente as partes que dão destaque ao SUS, por exemplo transplantes, que o SUS faz bastante transplantes, vigilância sanitária, tipo essas questões sociais assim, que são muito importantes ser abordadas (JC13).*

*Com certeza porque tipo é importante saber como é a saúde do Brasil e como chegou lá, ainda mais o SUS, que é um sistema público que a maioria da população brasileira utiliza hoje em dia, ainda mais quem tem renda baixa (JC11).*

A falta de divulgação sobre a participação social reforça a baixa adesão da população aos processos decisórios. Esse desconhecimento dos conselhos de saúde e dos mecanismos de participação dos cidadãos no SUS é descrito na literatura como desafio a ser superado (MARTINS *et al.*, 2011).

Em relação aos investimentos do SUS, nota-se mais um processo de descoberta, ao observarem pelo minijogo sobre financiamento que os municípios investem recursos financeiros no SUS. A subcategoria “Financiamento do SUS” destaca a seguinte fala:

*Em relação aos investimentos é algo que me chamou a atenção, tinha uma parte que você tinha que fazer com que o Estado e os municípios dessem mais investimentos. Em relação ao município, eu não sabia que os municípios também faziam isso, doavam verbas, digamos assim, pra saúde. Eu não sabia que os municípios se envolviam nisso (JC12).*

Esse contexto de descobertas mostra-se coerente com o objetivo do jogo proposto: possibilitar o diálogo sobre a atuação do SUS no país; e, além disso, corrobora a avaliação de Peruzzo, Escudero e Villanueva (2019), que acreditam que os meios digitais criam formas de pensar a cidadania para manter ativa a participação da sociedade. Esse processo dialoga com a perspectiva de que jogos não devem ser vistos como meras ferramentas de transmissão de conhecimento prescritivo e normativo (PASQUIM; LACHTIM; SOARES, 2019). E mais, como percebido na produção de alguns jogos, a gamificação pode desempenhar contribuições importantes na motivação do conhecimento (LAPLANA, 2019; VALENTIM *et al.*, 2019).

Na subcategoria ‘Cuidado em saúde’, eles consideram que o jogo aborda questões relacionadas à saúde que podem incentivar a prevenção e a promoção da saúde ao trazerem temáticas como vacinas, controle do vetor, doação de sangue e de órgãos. A seguir, o que dizem dois participantes.

*Com certeza, na questão de uma das fases que tem o mosquito que a gente sabe que hoje é um grande causador de doenças, não só como no jogo, como falam também em comerciais das formas de prevenção. Dá uma motivação para as pessoas fazerem mais o que é certo (JC15).*

*Sim, porque pra incentivar mais a saúde, prevenir as doenças, as vacinas (JC7).*

As falas mencionadas até aqui confirmam o êxito dos objetivos do jogo que, além de construir a trajetória do SUS, possibilitar a compreensão do direito à saúde e dos serviços ofertados, também foi percebido como elo comunicativo entre as práticas de prevenção e a promoção da saúde. A comunicação em saúde tem papel significativo nas ações de promoção e prevenção à saúde, e sobretudo na formulação de políticas públicas (ARAÚJO; CARDOSO; MURTINHO, 2010). A produção de tecnologias que estimulem as práticas relacionadas à prevenção e promoção da saúde tem sido abordada na produção de inúmeros jogos, a exemplo dos que se referem às vacinas (LAPLANA, 2019) e à dengue (AMELIA; SETIAWAN; SUKIHANANTO, 2019).

## **Avaliação do jogo**

Nessa categoria temática foram descritas três subcategorias: “Fatores atrativos do jogo”, “Sensações com o jogo” e “Potencialidades”. Elas mencionam aspectos inerentes àquilo que os jogadores destacam como fatores atrativos no jogo, como a criatividade ao abordar a história do SUS, principalmente as informações sobre os serviços ofertados, como ilustra uma das falas:

*A criatividade do jogo sobre as coisas do Brasil, sobre SAMU, hospitais, transplantes, vacinação, eu continuei jogando pra saber mais (JC17).*

Alguns participantes discorrem, ainda, como principais sensações, a curiosidade e satisfação em aprender mais, por meio de um recurso considerado por eles como interativo. Esses elementos são considerados importantes para o bom desempenho dos jogos. Segundo eles:

*Sensação boa de aprender mais, ter mais conhecimento sobre a área do SUS, o que ela tenta abordar para nós (JC1).*

*Assim, despertou a curiosidade em saber o que o jogo ia trazer em cada fase (JC12).*

*Sensação de ter mais conhecimento sobre o sistema, e conforto porque eu acho muito legal a maneira de se aprender jogando com jogos assim interativos (JC13).*

Ademais, os participantes consideram que o SuperSUS não é somente um recurso para entretenimento. Dessa forma, na subcategoria “Potencialidades”, o jogo é recomendado pela maioria (83,3%) dos jovens como um veículo capaz de fortalecer o aprendizado, principalmente, daqueles que têm uma visão negativa sobre o sistema. Assim aparece em um trecho, no qual o jovem relata que recomendaria o jogo aos amigos que falam mal do SUS:



*Eu recomendaria para os meus amigos, principalmente, porque eu vejo muitos amigos meus falando mal do SUS, eu tenho um que tipo fala que nem vai para o SUS porque vai morrer no meio do caminho, que a fila não vai andar, eu recomendaria justamente pra eles conhecerem a importância do que [o SUS] traz para a sociedade (JC13).*

Jogos similares como o INDICA(SUS) e o Banfisa são experiências que também buscam promover a compreensão sobre o funcionamento do SUS. Contudo, diferentemente do SuperSUS, a utilização destes foi analisada com estudantes de graduação (SILVA; TANAKA; PIRES, 2015). Essas estratégias podem favorecer a comunicação entre os usuários e o SUS, visto que as dificuldades se encontram perpassadas pelo campo político, ideológico, econômico e cultural. O estímulo a essas práticas comunicativas na saúde pode contribuir para o processo de transformação do ser social (ARAÚJO; CARDOSO; MURTINHO, 2010). Os jogos, conforme discutido por Caillois (2017), podem desempenhar papel significativo na formação social, vista como motor da sociedade.

### **Aperfeiçoamento do jogo**

Os participantes apontaram como principais dificuldades, ao jogar o SuperSUS, a compreensão da mecânica, ou seja, aquilo que era exigido por cada minijogo para avançar. Alguns relataram que seus principais desafios surgiram nos jogos de imunização e controle social, esse último denominado nas falas como o jogo do caminho, visto que, apresenta como regra a condução dos conselheiros pelo caminho até chegar ao prédio denominado Conselho de Saúde.

*Em alguns, naquela [fase] do caminho, e a outra foi na parte da injeção, eu achei difícil (JC5).*

*Só mesmo [o desafio] de saber o que cada fase estava pedindo (JC11).*

Eles confundiram o prédio do Conselho de Saúde com hospital. Esse fator pode estar relacionado à pouca difusão a respeito dos Conselhos de Saúde na sociedade, bem como ao foco no modelo biomédico que ainda faz parte do cotidiano da população (SHIMIZU; MOURA, 2015) e fomentado pela mídia que coloca as unidades hospitalares como centro do sistema ou representativo dele.

Observou-se que o minijogo do laboratório também apresentou problemas em relação à jogabilidade; essa análise permitiu dimensionar que, apesar dos usuários avançarem no jogo, o mecanismo não é bem compreendido, o que pode dificultar a comunicação.

*Aquele da vacina e na hora das cores que eu tinha que mudar azul, amarelo, vermelho, do laboratório (JC8).*

Essa dificuldade de saber como agir é relatada por Vasconcellos, Carvalho e Monteiro (2016), ao produzirem um *newsgame* com o objetivo de conscientizar a população sobre o acesso aberto. Segundo esses autores, alguns dos primeiros jogadores tiveram dificuldade de saber como agir, o que levou à criação de uma tela tutorial, algo a ser considerado para o jogo SuperSUS.

As mudanças sugeridas referem-se a alongar as fases para torná-las menos previsíveis, inclusive, com a possibilidade de incluir mais estratégias, como se vê a seguir.

*Eu acho que, mesmo tratando da realidade de hoje em dia, eu acho que o jogo é um pouco previsível, então seria bom alongar mais as fases, colocar um pouco mais de estratégias e aumentar o tempo porque, conforme o tempo não é apropriado, você acaba fazendo qualquer coisa (JC15).*

*Eu acho que as fases deveriam ser um pouco mais trabalhadas. É porque elas são muito curtas, basta você resolver uma coisa aqui ou acolá que a fase já acabou. Eu acho que elas deveriam ser mais longas, no sentido de elas serem mais trabalhadas, de você fazer mais coisas (JC12).*

Conforme discute Juul (2005), o jogo deve fornecer desafios que não sejam superados de forma trivial. Portanto, as combinações de regras devem formar combinações variadas que permitam o engajamento dos jogadores, e as regras são parte importante desse processo.

## **Representação da realidade**

Essa categoria enfatiza a associação frequente que os jogadores fazem do SuperSUS com a realidade vivenciada por eles. Conforme se percebe através das falas, comumente associam um dos minijogos a alguma situação ocorrida com eles ou familiares em relação à saúde ou à utilização dos serviços do SUS.

As associações mais citadas são com os minijogos de vacinas, controle de endemias, doação de sangue e de órgãos. Isso pode estar relacionado ao fato de serem serviços mais conhecidos pela população e mais divulgados pela mídia, devido às campanhas realizadas.

*O jogo da ambulância, do SAMU, passei já por um acidente e tava lá o SAMU socorrendo as pessoas lá no chão (JC17).*

*Os desafios são comuns, de tomar vacina, ser atendido, como aqueles enfrentados no dia a dia, principalmente a gente que vive no sítio (JC6).*

O controle de endemias também é mencionado, e vale ressaltar que nos últimos anos vivenciamos o período das epidemias de dengue, chikungunya e zika, que tiveram ampla divulgação nos meios de comunicação. Além disso, a presença dos agentes de endemia na rotina dos entrevistados pode ser um fator que permite essa associação mais forte (ALBARADO; PRADO; MENDONÇA, 2019).

*Em relação a combater os focos de doenças, aquelas pessoas que têm pra fiscalizar ou algo assim (JC12).*

*Quando eu tive dengue hemorrágica, me fez recordar que foram várias pessoas na minha casa porque eu fui um dos primeiros casos no estado, eles foram na minha casa pra saber sobre o mosquito (JC14).*

A razão pela qual as cenas dos minijogos lembram situações reais demonstram o quão eles se aproximam daquilo que o SUS pode oferecer à sociedade, ao contrário da visão unilateral de um sistema problemático. Esses aspectos fazem parte da retórica procedimental, que é definida, por Bogost (2017) como a arte da persuasão, por meio de interações e procedimentos, ou ainda da forma como as próprias regras do jogo expressam sentidos. Os videogames, portanto, podem transformar crenças e modificar atitudes através de representações mais abstratas, porém dinâmicas, do mundo real.

Para Araújo (2007), os sentidos dos materiais de educação em saúde precisam dar a possibilidade de intervenção na realidade. Os sentidos sociais que são dados em cada material precisam estar em consonância com a realidade dos indivíduos.

## O jogo e a área de comunicação e saúde

Os elementos apresentados, nas categorias temáticas mencionadas anteriormente, já permitem confirmar que o jogo SuperSUS é um recurso importante para a área de comunicação e saúde. Contudo, nas falas descritas nas subcategorias ‘O lúdico e informativo’ e na denominada ‘Aspectos interativos e educativos’ são elucidados fatores como a interação, a informação e o contexto educativo, os quais dimensionam melhor essa compreensão.

A comunicação em saúde deve ser voltada para fortalecer os princípios do SUS e o projeto da Reforma Sanitária. Assim, pensar em faces que comunguem com a integralidade do cuidado, da determinação social e da cidadania é mais viável do que pensá-las sob a ótica do mercado e dos modelos hegemônicos de ‘marketing’ (CARDOSO; ROCHA, 2018).

Os estudantes consideram que o jogo traz informações que devem ser divulgadas para toda a população, principalmente, sobre os serviços ofertados pelo SUS e que ainda são pouco conhecidos. Acreditam que o SuperSUS aborda alguns temas cruciais para compreender o que é o SUS, e que a divulgação dessas informações contribuirá para que ele seja mais valorizado pela sociedade.

*Porque tipo há uma desvalorização do SUS, ou talvez pelo senso comum porque não tem embasamento, não tem conhecimento, informações. Então, por não conhecerem esses temas, não conhecerem os benefícios que esse sistema traz para o Brasil eu acho que acontece essa desvalorização. Então é importante mostrar essas informações pra quem não conhece, eu mesmo não sabia que o SUS tinha Vigilância Sanitária, hoje passei a saber, como assim Vigilância Sanitária? (JC13).*

A atenção dada à comunicação no SUS representa o fortalecimento do vínculo com a sociedade para além do discurso de “SUS problema” propagado pela mídia e, portanto, deve-se buscar a construção de uma narrativa que provoque nas pessoas uma reflexão que leve à valorização do SUS e à sua maior qualidade (SILVA; RASERA *et al.*, 2014).

Observa-se o reconhecimento da perspectiva lúdica trazida no jogo e descrita na subcategoria ‘O lúdico e informativo’; em outras palavras, ela permite que os participantes possam aprender se divertindo. Eles consideram possível gerar conhecimento usando essa ferramenta e enfatizam que a internet é o caminho para disseminar conteúdos relacionados à saúde, pois levam em conta que ela é, hoje, um meio muito utilizado pelas pessoas, principalmente pelos jovens.

*Sim, porque a população hoje em dia vive mais na internet essas coisas. Então, se tivesse mais jogos produtivos, construtivos seria uma boa porque as pessoas ao mesmo tempo estariam se divertindo e aprendendo mais sobre o assunto, sobre o tema abordado (JC1).*

Essa narrativa é recomendada por Campos (2018), que enxerga como estratégia as novas formas de se comunicar com a sociedade, inclusive, a respeito de temáticas como financiamento e desconstrução da imagem negativa do sistema público. Isso é fundamental para a sustentabilidade do SUS.

Na subcategoria ‘Aspectos interativos e educativos’, os resultados parecem ser consistentes em relação ao fato de ela ser uma estratégia que inova os processos de comunicação em saúde visando ao público jovem. O *serious game* SuperSUS permite, de acordo com os jogadores, o desenvolvimento de habilidades que facilitam o acesso ao conhecimento sobre o SUS. Os elementos da prática de comunicação como a mensagem construída pelo SuperSUS, a tradução e o seu poder de alcance parecem favorecer essa comunicação, sendo citado como recurso a ser utilizado pela equipe da Estratégia de Saúde da Família (ESF), também conhecida com a denominação que recebeu por ocasião de sua implantação, Programa Saúde da Família (PSF).

*Porque a grande maioria gosta muito de jogos, e muitas das vezes não são jogos educativos; então, se você implementasse jogos educativos, as pessoas aprenderiam mais do que só falando em palestras. [...] ele traz muitas informações sobre o SUS que talvez as pessoas não saibam (JC9).*

*Porque tipo quando é na sala de aula só com o professor todo mundo acha chato, e sendo jogo como é divertido né, eles vão brincar e aprender ao mesmo tempo. Aqui mesmo a gente nunca estudou esse assunto, exatamente, às vezes o pessoal do PSF vem, mas tipo como o PSF não vem sempre, esse jogo serve como um PSF pra gente (JC10).*

O jogo digital SuperSUS é percebido como interativo, divertido, ou seja, não se dissocia de fatores considerados importantes no campo dos *videogames*; outrossim, é colocado como uma prática comunicativa diferente da mera transmissão de conhecimentos de um emissor para um receptor, considerado vazio de conhecimento (ARAÚJO; CARDOSO, 2007). Neste sentido, os jogos são um espaço de produção de sentidos sociais, por meio dos quais é possível estimular os jogadores a práticas inerentes à saúde pública (CARVALHO; ARAÚJO; VASCONCELLOS, 2018).

Para Araújo e Cardoso (2020), o direito à comunicação é indissociável do direito à saúde. Portanto, a construção de tecnologias como o SuperSUS traz consigo o caráter estratégico de ser uma mídia que busca, por meio de um recurso digital, facilitar o respeito ao direito que as pessoas têm, garantido constitucionalmente, de acesso aos serviços prestados pelo SUS.

Os serviços de saúde estão permeados de incongruências na forma como os sujeitos se comunicam, no modo como os usuários têm acesso à informação, e na maneira como se dá a comunicação entre os profissionais (CORIOLANO-MARINUS, 2014). Portanto, uma comunicação personalizada e que não se restrinja a um modelo transferencial parece ser um caminho para minimizar tais desafios (ARAÚJO, 2007).

Esse fator é descrito também na pesquisa de Silva e Rasera (2013) que analisam as notícias da Folha de S.Paulo sobre o SUS, com informações de que esse sistema de saúde é problemático. Ao reduzir o SUS aos problemas que ele enfrenta, embora esse jornal contribua para evidenciar as fragilidades, ele demonstra não acreditar ser possível alcançar melhorias e provoca o efeito rebote por potencializar somente os efeitos negativos. Sabe-se que, ao longo de pouco mais de 30 anos de existência, o SUS teve avanços que precisam ser ressignificados pelos canais de comunicação. É preciso construir uma divulgação crítica e comprometida com as melhorias do acesso à saúde.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da pesquisa em que se baseou este artigo demonstram que o jogo SuperSUS pode ser um recurso estratégico para inovar a comunicação e sobre o SUS entre o público jovem. A dimensão lúdica, a retórica procedimental e a retórica textual existentes no jogo parecem fortalecer essa articulação da saúde com a prática comunicativa. Contudo, aspectos relacionados à mecânica e à interface precisam ser aperfeiçoados para facilitar esse processo.

O SuperSUS é uma mídia considerada pelos participantes da pesquisa em pauta como relevante para disseminar o conhecimento sobre o SUS para a população, em virtude do seu caráter lúdico e de fácil utilização. No entanto, eles apontaram algumas melhorias necessárias, o que revela, portanto, que foi útil não só para aperfeiçoar a tecnologia já produzida, mas também será relevante para direcionar as novas versões do SuperSUS que estão sendo construídas, assim como para novos estudos que tenham como prioridade avaliar jogos. Dessa forma, este artigo ajuda a fortalecer a importância de publicações que possam avaliar as tecnologias produzidas, principalmente aquelas que são financiadas com dinheiro

público. Vale ressaltar que, diante dos resultados, advoga-se que esse processo, inclusive, possa ocorrer durante a construção da nova tecnologia.

Por ser qualitativa, a análise apresentada aqui não pode ser generalizada para toda a população jovem, mas aponta caminhos no sentido de que um jogo pode ter potencial de funcionar como recurso para a comunicação em saúde e, portanto, deve-se avançar com avaliações mais robustas acerca desses recursos para esse público.

Além disso, houve dificuldade de encontrar escolas e docentes que acolhessem a pesquisa e, em decorrência de recursos humanos e materiais restritos, optou-se pelas escolas que acolheram o projeto. Apesar dessa receptividade, o número de participantes foi reduzido, devido à dificuldade de conciliação com as atividades escolares.

Outro aspecto importante a ser salientado é a importância de um estudo que busque investigar como jovens com perfil diferente dos que participaram da pesquisa analisada neste artigo compreenderão o jogo. Visto que o público jovem de escolas públicas, como se observa em falas aqui apresentadas, teve contato prévio com os serviços do SUS, instala-se o desafio de uso do SuperSUS junto ao público jovem de escolas particulares.

## REFERÊNCIAS

ALBARADO, Adria Jane; PRADO, Elizabeth Jesus; MENDONÇA Ana Valéria Machado. Um, dois, três – gravando: as campanhas audiovisuais do Ministério da Saúde sobre dengue, chikungunya e zika de 2014 a 2017. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 1, p. 75-89, 2019. DOI: <https://doi.org/10.29397/reciis.v13i1.1596>. Disponível em: <https://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/1596>. Acesso em: 4 dez. 2022.

AMELIA, Vivi Leona; SETIAWAN, Agus; SUKIHANANTO, S. El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar. **Enfermería Global**, Murcia, v. 18, n. 56, p. 254-272, 2019. DOI: <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.18.4.336611>. Disponível em: [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1695-61412019000400009&lng=es&nrm=iso](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412019000400009&lng=es&nrm=iso). Acesso em: 5 dez. 2022.

ARAÚJO, Inesita Soares de; CARDOSO Janine Miranda. **Comunicação e saúde**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2007.

ARAÚJO, Inesita Soares de; CARDOSO Janine Miranda; MURTINHO, Rodrigo. A comunicação no Sistema Único de Saúde: cenários e tendências. **Revista ALAIC**, São Paulo, v. 6, n. 10, p. 104-115, 2010. Disponível em: <https://saudeamanha.fiocruz.br/wp-content/uploads/2017/03/A-Comunicac%CC%A7a%CC%83o-no-sistema-de-Sau%CC%81de-cena%CC%81rios-e-tende%CC%82ncias.pdf>. Acesso em: 1 mar. 2023.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Cambridge (MA): Boston Review, 2007.

BRASIL. [Constituição Federal (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, [2023]. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Constituicao/Constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm). Acesso em: 6 mar. 2023.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**, [s. l.], v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes; 2017.

CAMPOS, Gastão Wagner de Souza. SUS: o que e como fazer? **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 6, p. 1707-1714, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232018236.05582018>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/ZPyBXcTXwZvLh5H9PDzvxpn/?lang=pt>. Acesso em: 6 mar. 2023.

CARDOSO, Janine Miranda; ROCHA, Rogério Lanes. Communication interfaces and challenges in the Brazilian unified health system. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 6, p. 1871-1879, Rio de Janeiro, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232018236.01312018>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/pTXBdCDZGJGbpX93xQd3gGK/?lang=pt>. Acesso em: 6 mar. 2023.

CONSERVA, Alinne Martins *et al.* Participação social na construção do SUS: uma análise à luz da experiência brasileira. **Cadernos Ibero-Americanos de Direito Sanitário**, Brasília, DF, v. 3, n. 2, p. 101-109, 2014. DOI: <https://doi.org/10.17566/ciads.v3i2.13>. Disponível em: <https://www.cadernos.prodisa.fiocruz.br/index.php/cadernos/article/view/13>. Acesso em: 4 dez. 2022.

CORLIANO-MARINUS, Maria Wanderleya de Lavor *et al.* Comunicação nas práticas em saúde: revisão integrativa da literatura. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 23, n. 4, p. 1356-1369, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-12902014000400019>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sausoc/a/v4qzCcwMMWyyz5TztQ9sMg/?lang=pt>. Acesso em: 6 mar. 2023.

DJAOUTI, Damien *et al.* Origins of serious games. *In*: MA, Minhua; OIKONOMOU, Andreas; JAIN, Lakhmi C. (ed.). **Serious games and edutainment applications**. Londres: Springer London, 2011. p. 25-43. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9>. Disponível em: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4471-2161-9\\_3](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4471-2161-9_3). Acesso em: 1 mar 2023.

JUUL, Jesper. Half-real: Introduction. *In*: JUUL, Jesper. **Half-Real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: Bluncher, 2005. p. 1–22.

LAPLANA, Joan Pons. BJN Awards 2019: innovation runner up: creating a staff flu vaccination game. **British Journal of Nursing**, Londres, v. 28, n. 15, p. 1032-1034, 2019. DOI: <https://doi.org/10.12968/bjon.2019.28.15.1032>. Disponível em: <https://www.magonlinelibrary.com/doi/abs/10.12968/bjon.2019.28.15.1032>. Acesso em: 3 mar. 2023.

LEVY, Sidney J. The evolution of qualitative research in consumer behavior. **Journal of Business Research**, Athens (GA), v. 58, n.3, p. 341-347, 2005. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0148-2963\(03\)00107-3](https://doi.org/10.1016/S0148-2963(03)00107-3). Disponível em: <https://experts.arizona.edu/en/publications/the-evolution-of-qualitative-research-in-consumer-behavior>. Acesso: 3 mar. 2023.

MARTINS, Poliana Cardoso *et al.* De quem é o SUS? Sobre as representações sociais dos usuários do Programa Saúde da Família. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 3, p. 1933-1942, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232011000300027>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/gSs8LMFXx3k6h9whJJMqXP/?lang=pt>. Acesso em: 3 mar. 2023.

PASQUIM, Heitor Martins; LACHTIM, Sheila Aparecida Ferreira; SOARES, Cassia Baldini. Conteúdo sobre drogas em jogos para dispositivos móveis. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 53, p. e03520, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1980-220X2018039403520>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reusp/a/vdjbx9bnkxRgXwQZNqw7PJ/?lang=pt>. Acesso em: 3 mar. 2023.

PERUZZO, Cecília Krohling; ESCUDERO, Manuel Chaparro; VILLANUEVA, Erick Torrico. Comunicación Comunitaria, políticas y ciudadanía. **Revista Latinoamericana de Comunicación**, Quito, n. 140, p. 33-42, 2019. Disponível em: <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/3994/3111>. Acesso em: 6 mar. 2023.

REIGADA, Carolina Lopes de Lima; ROMANO, Valeria Ferreirão. O uso do SUS como estigma: a visão de uma classe média. **Physis: Revista de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 3, p. 1-20, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-73312018280316>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/physis/a/6mk4Hsqvwf9kKcdfKFKMv6y/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 1 mar. 2023.

SILVA, Gabriela Martins; RASERA, Emerson Fernando. A construção do SUS-problema no jornal Folha de S.Paulo. **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 61-76, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-59702013005000012>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/hcsm/a/39MMGrRqVhvbWsvFzNzQ4hN/?lang=pt>. Acesso em: 6 mar. 2023.

SILVA, Laianna Victoria Santiago; TANAKA, Patrícia Sayuri de Lima; PIRES, Maria Raquel Gomes Maia. BANFISA e (IN)DICA-SUS na graduação em saúde: o lúdico e a construção de aprendizados. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília (DF), v. 68, n. 1, p. 124-130, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1590/0034-7167.2015680117p>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/ggsMBbWbBqknHLvxYdR73Dq/?lang=pt>. Acesso em: 3 mar. 2023.

SOUZA, Luis Eugenio Portela Fernandes de *et al.* Os desafios atuais da luta pelo direito universal à saúde no Brasil. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 8, p. 2783-2792, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/1413-81232018248.34462018>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/HXCBkzpnQ7LbLKWqVXd3bGt/?lang=pt>. Acesso em: 1 mar. 2023.

SHIMIZU, Helena Eri; MOURA, Luciana Melo. As representações sociais do controle social em saúde: os avanços e entraves da participação social institucionalizada. **Saúde e Sociedade**. São Paulo, v. 24, n. 4, 1180-1192, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-12902015136180>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sausoc/a/LGDZHybLgc55gRDSKJvntDJ/?lang=pt#>. Acesso em: 25 maio 2022.

UNITED NATIONS. **Transforming our world: the 2030 agenda for sustainable development**. Genebra: United Nations, 2016. Disponível em: <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/21252030%20Agenda%20for%20Sustainable%20Development%20web.pdf>. Acesso em: 3 mar. 2023.

VALENTIM, Juliana Carvalho de Paiva *et al.* ConheceDOR: the development of a board game for modern pain education for patients with musculoskeletal pain. **Brazilian Journal of Pain**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 166-175, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5935/2595-0118.20190030>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/brjpa/a/8WGRmncsR7J8FfrFSNMh6Dq/?lang=en>. Acesso em: 3 mar. 2023;

VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; MONTEIRO, Juan Puppín. “Jogo do acesso aberto”: desenvolvendo um *newsgame* para a comunicação e saúde. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 1-12, 2016. DOI: <https://doi.org/10.29397/reciis.v10i1.1073>. Disponível em: <https://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/1073>. Acesso em: 1 mar. 2023.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; ARAÚJO, Inesita Soares de. **O jogo como prática de saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018.