

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ
INSTITUTO AGGEU MAGALHÃES
DEPARTAMENTO DE SAÚDE COLETIVA
RESIDÊNCIA MULTIPROFISSIONAL EM SAÚDE COLETIVA

LAYS HEVÉRCIA SILVEIRA DE FARIAS

SUPERSUS COMO ESTRATÉGIA PARA INOVAR A COMUNICAÇÃO E SAÚDE

RECIFE

2020

LAYS HEVÉRCIA SILVEIRA DE FARIAS

SUPERSUS COMO ESTRATÉGIA PARA INOVAR A COMUNICAÇÃO E SAÚDE

Monografia apresentada ao Curso de Residência Multiprofissional em Saúde Coletiva do Departamento de Saúde Coletiva do Instituto Aggeu Magalhães, Fundação Oswaldo Cruz para obtenção do título de especialista em Saúde Coletiva

Orientadora:

Prof. Dr^a Islândia Maria Carvalho de Sousa.

RECIFE

2020

Catálogo na fonte: Biblioteca do Instituto Aggeu Magalhães

F224s Farias, Lays Hevécia Silveira de.
Supersus como estratégia para inovar a comunicação e saúde/
Lays Hevécia Silveira de Farias. — Recife: [s. n.], 2020.

30 p.

Monografia (Residência Multiprofissional em Saúde Coletiva) –
Departamento em Saúde Coletiva, Instituto Aggeu Magalhães,
Fundação Oswaldo Cruz.

Orientadora: Islândia Maria Carvalho de Sousa.

1. Comunicação em Saúde. 2. Educação em Saúde. 3. Promoção
da Saúde. 4. Jogos experimentais. 5. Sistema Único de Saúde. I.
Sousa, Islândia Maria Carvalho de. II. Título.

CDU 316.77

LAYS HEVÉRCIA SILVEIRA DE FARIAS

SUPERSUS COMO ESTRATÉGIA PARA INOVAR A COMUNICAÇÃO E SAÚDE

Monografia apresentada ao Curso de Residência Multiprofissional em Saúde Coletiva do Departamento de Saúde Coletiva do Instituto Aggeu Magalhães, Fundação Oswaldo Cruz para obtenção do título de especialista em Saúde Coletiva

Aprovado em: 15 de setembro de 2020

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a Islândia Maria Carvalho de Sousa
Instituto Aggeu Magalhães/Fundação Oswaldo Cruz

Prof. Dr^o Marcelo Simão de Vasconcellos
Instituto de Comunicação e Informação/Fundação Oswaldo Cruz

Prof. Dr^a Elaine Christine de Souza Gomes
Instituto Aggeu Magalhães/Fundação Oswaldo Cruz

SUPERSUS COMO ESTRATÉGIA PARA INOVAR A COMUNICAÇÃO E SAÚDE

SUPERSUS GAME AS A STRATEGY TO INNOVATE HEALTH COMMUNICATION

Lays Hevécia Silveira de Farias¹;

Islândia Maria Carvalho de Sousa²

RESUMO

Introdução: O reforço positivo sobre o direito a saúde e o SUS deve ser estimulado, no público-jovem, com a finalidade de fortalecer as políticas de saúde. As tecnologias digitais como os *serious games* tem desempenhado papel importante na prática comunicativa acerca de temas da saúde. **Objetivo:** analisar o jogo SuperSUS como estratégia que potencializa a Comunicação e Saúde, no público jovem de escolas públicas. **Métodos:** Trata-se de uma pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, realizada em duas escolas estaduais da Região Nordeste do Brasil, no período de agosto de 2019 a março de 2020. **Resultados:** Essa pesquisa desvelou 5 categorias temáticas e 11 subcategorias, as quais destacam no jogo SuperSUS elementos que facilitam a Comunicação e Saúde acerca do Sistema Único de Saúde, dentre eles a mensagem textual, retórica procedimental, a ludicidade, bem como fatores atrativos e interativos. Além de ser visto como instrumento de reforço positivo acerca da narrativa que envolve o direito à saúde. **Conclusão:** Evidenciou-se nessa pesquisa os limites e possibilidades do uso do jogo SuperSUS para fortalecer o Sistema Único de Saúde como política pública. O jogo mostrou-se, portanto dialógico, interativo e elementar para a Comunicação e Saúde com o público-jovem.

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

ABSTRACT

Introduction: The positive reinforcement on the right to health and SUS should be encouraged, in the young public, with the application of health policies. Digital technologies, like serious games, play an important role in the practice of communication on health issues. **Objective:** to analyze the SuperSUS game as a strategy that enhances Health Communication in the young of public schools. **Methods:** This is an exploratory research, with a qualitative approach, carried out in two state schools in the Northeast of Brazil, from August 2019 to March 2020. **Results:** This research developed 5 thematic categories and 11 subcategories, as highlighted in the SuperSUS game elements that facilitate Health Communication on the Right to Health and the Unified Health System, among the textual messages, rhetorical procedures that provide playfulness, as well as attractive and interactive factors. In addition to being an instrument of positive reinforcement about the narrative that involves the right to health. **Conclusion:** This research showed the limits and possibilities of using the SuperSUS game to strengthen the Unified Health System as

a public policy. The game shown, therefore, dialogical, interactive and elementary for Health Communication with the young audience

Key words: Health Communication; Games Experimental; Health Education; Health Promotion; Unified Health System

1 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 desafios¹.

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 produzir, somente, conteúdo que desqualifica o SUS, cria no imaginário da sociedade imagens negativas dos serviços ofertados, além disso, reforça a crença de que o SUS é para população menos favorecida. Dessa forma, o reconhecimento de direitos sociais e a atuação dos cidadãos dentro do contexto do SUS é algo a ser estimulado^{2,3}.

Nessa perspectiva, a Comunicação e Saúde torna-se estratégia importante, visto que, é intrínseca ao processo contínuo de transformação da sociedade, na qual é capaz de produzir mediações que favorecem a compreensão do campo das políticas públicas. Assim, é preciso aprimorar os recursos que potencializem o papel interlocutor do SUS nas práticas de saúde e na garantia do direito à saúde^{4,5}.

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 deste sistema, assim o uso de jogos como recursos para a Comunicação e Saúde parece estratégico^{1,5}.

Os *vídeo games* tem sido amplamente utilizados nas práticas de saúde. Ele se caracteriza 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 significado para além do entretenimento sendo utilizados, inclusive, no campo da saúde como estratégia para prevenção, promoção e reabilitação. Os *serious games*, por sua vez, é um subconjunto desse universo de jogos, o qual tem como proposta facilitar um aprendizado mais formal, com o intuito de instruir e comunicar, ou seja, amplia o conceito dos jogos educativos^{6,7}.

Nessa concepção, surge o SuperSUS, um jogo do tipo *serious game* com versão Android, IOS e Web disponível gratuitamente por meio do site

(<https://supersus.fiocruz.br/>), nas lojas PlayStore e Apple Store. Essa tecnologia é considerada inovadora por aproximar os cidadãos mais jovens com a temática do direito à saúde e do SUS, de forma lúdica e interativa. O lançamento desse jogo digital ocorreu, em agosto de 2019, durante a 16ª Conferência Nacional de Saúde.

Portanto, utilizar tecnologias que possam estimular os jovens na busca pelo direito à saúde e, oferecer informações acerca do funcionamento do SUS no Brasil é fundamental. Deste modo, essa pesquisa visa analisar o potencial do jogo SuperSUS como estratégia para a Comunicação e Saúde, no público jovem de escolas públicas.

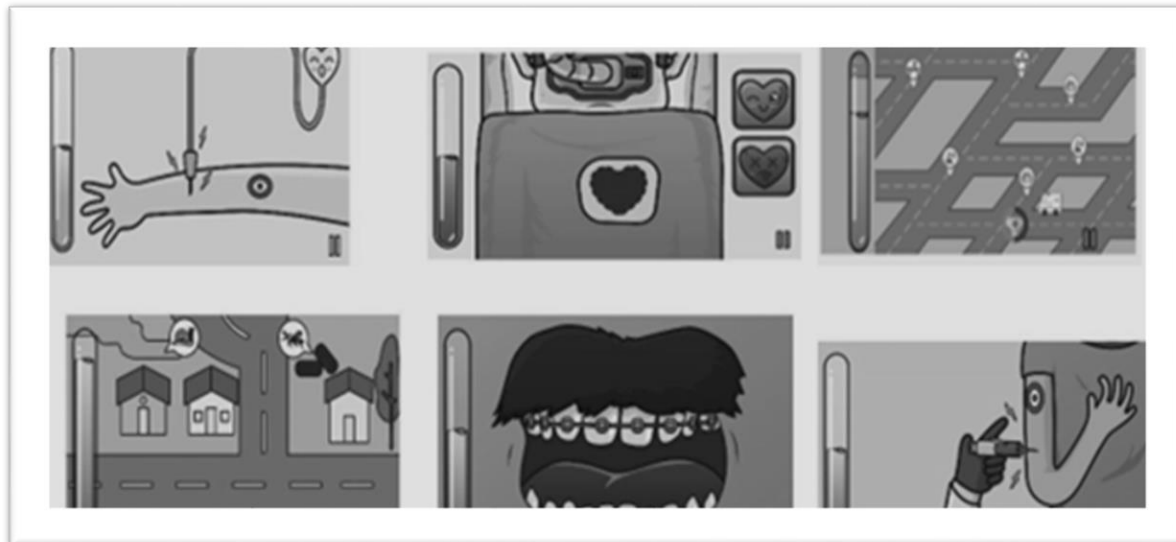
2 MÉTODOS

Pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, realizada em duas escolas estaduais no estado de Sergipe na Região Nordeste do Brasil, as quais foram selecionadas de forma intencional considerando os seguintes critérios: menor tempo de resposta e apoio da direção escolar para execução da pesquisa, estados do Nordeste, ter Ensino Médio Regular e espaço físico para execução das atividades. A escolha de jovens de escolas públicas diz respeito a facilidade de acesso bem como, serem estes que potencialmente possam ter algum contato com o SUS.

O período de realização do estudo foi agosto de 2019 a março de 2020. O projeto foi apresentado à direção das escolas, as quais oportunizaram momento para a divulgação do SuperSUS nas salas de aula. Foram realizadas 24 inscrições voluntárias, entretanto só estavam presentes no dia da atividade 18 estudantes, esses 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 na versão Android, IOS e Web, apresenta tela introdutória que traz a construção da história do SUS. Ao todo são 12 minijogos acerca do direito à saúde e dos serviços ofertados pelo SUS. Ao passo em que, cada desafio é cumprido pelos jogadores, são acumuladas conquistas e agrega-se pessoas ao grupo, dentre as quais estão os usuários e profissionais do SUS. Ao alcançar, o maior número de pessoas, são conquistados também os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)⁸, esses fazem parte de uma agenda mundial a ser cumprida até 2030, e tem dimensões sociais, ambientais e econômicas. Na figura 1 é apresentado telas de 6 minijogos.

Figura 1: Minijogos disponíveis no jogo SuperSUS.



Fonte: Elaborado pela equipe do Grupo de Pesquisa Saberes e Práticas em Saúde

Coleta de dados: o SuperSUS foi apresentado aos jovens estudantes, e solicitada a realização do download na Play Store. Foi disponibilizado telefone celular aos participantes que não possuíam o dispositivo para realização da partida, que teve tempo médio de duração de 30 minutos. Após a finalização de todos os minijogos procedeu-se a coleta de dados, cada jogador participou da entrevista com uso de formulário semiestruturado. A primeira parte composta por questões objetivas (sexo, idade, escolaridade, acesso aos serviços de saúde e afinidade por jogos). A segunda com 8 questões abertas: 1) *“O que o SuperSUS aborda? Quais informações você considera importantes?”*; 2) *“Quais as sensações você teve ao jogar o SuperSUS? Você recomendaria esse jogo aos amigos?”*; 3) *“É possível utilizar as informações do jogo para aplicar em situações da sua rotina?”*; 4) *“Quais informações adquiridas após jogar o SuperSUS?”*; 5) *“Quais fatores são mais atrativos no jogo? O que capturou sua atenção ao jogar?”*; 6) *“Como você avalia o SuperSUS? Quais aspectos podem ser aperfeiçoados?”*; 7) *“Você apresentou 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 com essa comunicação?”*. O tempo médio de realização de entrevistas foi de 20 minutos.

Os dados coletados foram analisados, conforme técnica de Análise Temática baseada nos pressupostos de Braun e Clarke (2006)⁹, de acordo com as seguintes fases: 1) Familiarização dos dados; 2) Gerando códigos iniciais; 3) Buscando temas;

3) Revisando tema; 4) Definindo e nomeando os temas; 5) Produzindo o relatório. Na apresentação das falas são inseridos os códigos JC (Jovem Cidadão) seguindo de um número sequencial, sendo JC1, JC2 e assim sucessivamente para resguardar o anonimato dos entrevistados.

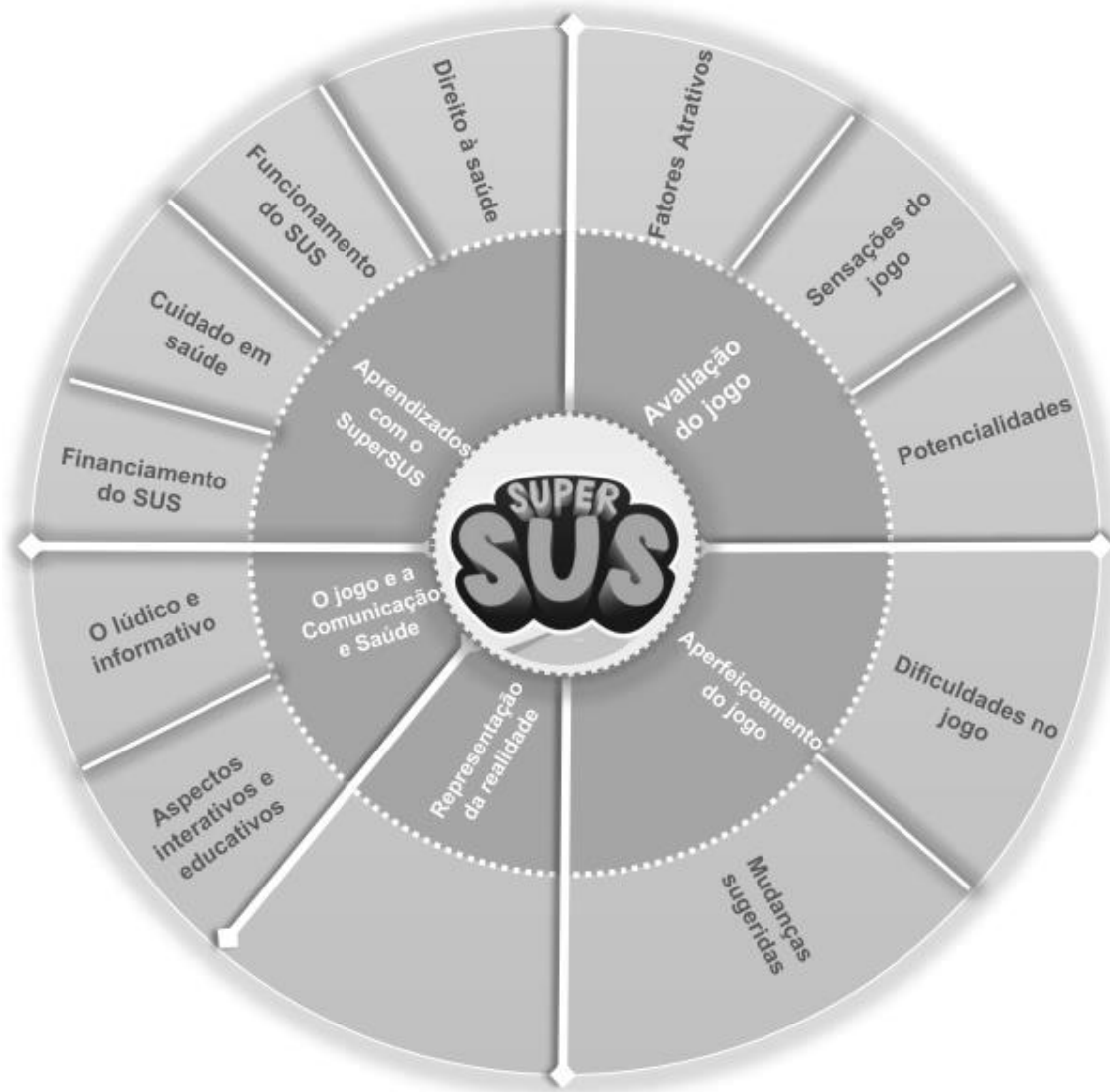
Foram respeitados os aspectos éticos e legais que envolvem pesquisas com seres humanos conforme a Resolução nº 466 de 12 de dezembro de 2012, do Conselho Nacional de Saúde. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz-PE com o parecer: 3.898.512.

3 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 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. Os jogadores relataram em sua maioria 55,5% (n=10) ter afinidade por jogos, sendo *Free Fire* o jogo mais comumente jogado por eles. As categorias temáticas estão elencadas no esquema apresentado na Figura 2.

Na análise emergiram *a posteriori* 5 categorias temáticas e 11 subcategorias, conforme disposto na Figura 2, as quais foram elencadas da seguinte forma: **1) Aprendizados do jogo:** 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 do 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: Elaborado pelos autores

3.1 Aprendizados com o SuperSUS

Essa pesquisa evidenciou que os temas que se destacam como **Aprendizados** na percepção dos jogadores do jogo SuperSUS é o “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 na saúde para que possa lutar pelo cumprimento desses. Nas falas, observa-se atenção dos participantes em relação ao artigo 196 da Constituição Federal de 1988¹⁰ abordado no jogo, o qual discorre sobre a garantia do direito à saúde, pelo estado, mediante políticas públicas.

“Era um artigo que diz que nós temos nossos direitos perante o SUS, algo assim [...] Você sabendo esse artigo, se você for no 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 tem, 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 *et al.*,¹ como estratégia para a construção de um projeto de desenvolvimento soberano na saúde. E, portanto, para superar os desafios do SUS, os quais impedem essa construção sólida, torna-se necessário a formação de pessoas críticas para que atuem a favor da cidadania e do direito à saúde.

Outro aspecto destacado como importante e inovador para alguns refere-se ao funcionamento do SUS e os serviços ofertados por ele. Alguns desses serviços eram desconhecidos como parte da atuação do SUS, a exemplo da Vigilância Sanitária e da participação social como descrito nas falas. Além de ponderarem que o jogo comunica temáticas, consideradas importantes por eles, para o cuidado com a saúde.

“Coisas sobre o SUS que eu não sabia que a comunidade ajuda no SUS, participava, 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 é muito importante ser abordado (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 ¹¹.

Em relação aos investimentos do SUS nota-se um processo de descoberta ao observarem pelo minijogo de financiamento que os municípios investem recurso financeiro no SUS. É, portanto, enfatizado como algo que chamou atenção dentro do jogo, e que na realidade ainda é um processo pouco conhecido. A subcategoria “Financiamento do SUS” destaca a seguinte fala:

"Em relação aos investimentos é algo que me chamou 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, doava verbas, digamos assim, pra saúde. Eu não sabia que os municípios se envolviam nisso (JC12)"

Esse contexto de descoberta mostra-se coerente com o objetivo proposto do jogo de possibilitar o diálogo sobre a atuação do SUS no país, e corrobora com Peruzzo, Escudero e Villanova ¹², que acreditam que os meios digitais criam formas de pensar a cidadania para manter ativa a participação da sociedade. Esse processo de descoberta dialoga com a perspectiva de que jogos não devem ser vistos como meras ferramentas de transmissão de conhecimento prescritivo e normativo¹³. Entretanto, como percebido na produção de alguns jogos, a gamificação pode desempenhar contribuições importantes na motivação do conhecimento^{14,15}

Na subcategoria de “Cuidado à saúde” eles consideram que o jogo aborda questões relacionadas à saúde, as quais podem incentivar a prevenção e promoção da saúde ao trazer temáticas como vacinas, controle do vetor, doação de sangue e de órgãos.

"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 fala também em comerciais as 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 acima reforçam os objetivos do jogo que, além de construir a trajetória do SUS, a compreensão do direito à saúde, e dos serviços ofertados também foi percebido como elo comunicativo acerca de práticas de prevenção e promoção da saúde. Existe uma produção de jogos que abordam especificamente as temáticas de

dengue¹⁶ e vacinas¹⁵ contudo, existe uma lacuna na construção de jogos que abordem temas como doação de sangue e órgãos. Portanto, diante das necessidades de fomentar estratégias para a captação de doadores, essa poderia ser uma tecnologia importante.

3.2 Avaliação do jogo

Nessa categoria temática foram descritas três subcategorias: “Fatores atrativos do jogo”, “Sensações do jogo” e “Potencialidades”. Essas mencionam aspectos inerentes aquilo que os jogadores referem destacar como fatores atrativos no jogo, como a criatividade ao abordar a história do SUS, principalmente dos serviços ofertados.

“As fases e ajudar as pessoas a conseguirem a vacina, o transplante (JC16)”

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

Ainda discorrem como principais sensações, a curiosidade e satisfação em aprender mais, através de um recurso considerado por eles como interativo. Esses elementos são considerados importantes para o bom desempenho dos jogos. Aspecto mencionado por Caillois¹⁷, que destaca o importante papel desempenhado pelos jogos na formação social, visto como motor da sociedade.

“Sensação boa de aprender mais, ter mais conhecimento na área do SUS, o que ela tenta abordar para nós (JC1)”

“Assim, despertou a curiosidade em saber o que o jogo ia trazer a 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 dos jovens como um veículo capaz de fortalecer o

aprendizado sobre os benefícios que o SUS pode oferecer à sociedade, principalmente, aqueles que tem uma visão negativa sobre o sistema. Assim como 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 que traz para a sociedade (JC13)”

Jogos similares como o INDICA(SUS) e Banfisa são experiências que também buscam promover a compreensão sobre o funcionamento do SUS, contudo diferente do SuperSUS a utilização desses foi analisada com estudantes de graduação ¹⁸. Esses processos de análise consistem em etapa importante para a elaboração de estratégias que facilitem 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 no processo de transformação do ser social⁴.

3.3 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 deles relataram que seus principais desafios foram 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 do caminho, e a outra foi na parte da injeção, eu achei difícil. (JC5)”

“Só mesmo de saber o que cada fase estava pedindo (JC11)”

Eles confundiram o prédio do Conselho de Saúde com hospital. Esse fator pode estar relacionado a 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 ¹⁹, e fomentado pela mídia que coloca as unidades hospitalares como centro do sistema ou representativo.

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

"Aquele da vacina e àquela hora das cores que tinha que mudar azul, amarelo, vermelho, do laboratório (JC8)"

Essa dificuldade de saber como agir é relatado por Vasconcellos, Carvalho e Monteiro²⁰, ao produzir um *newsgame* com o objetivo de conscientizar a população sobre o acesso aberto, alguns dos primeiros jogadores tiveram dificuldade de saber como agir, o que levou a criação de uma tela tutorial, algo a ser considerado no jogo SuperSUS.

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

"Eu acho que mesmo tratando a realidade hoje em dia, eu acho que o jogo é um pouco previsível, então seria alongar mais 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 delas serem mais trabalhadas, de você fazer mais coisas (JC12)"

Conforme, discute Juul²¹, 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.

3.4 Representação da realidade

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

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

"O jogo da ambulância, da SAMU, passei já por um acidente e tava lá a SAMU socorrendo as pessoas lá no chão (JC17)"

"Os desafios são comuns de tomar vacina, ser atendido como aqueles enfrentados no dia 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, as quais tiveram ampla divulgação nos meios de comunicação, além disso a presença dos agentes de endemia na rotina deles pode ser um fator que permite essa associação mais forte²².

"Em relação a combater os focos de doenças, aquelas pessoas que tem 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)"

Vale ressaltar que isso é favorável ao jogo SuperSUS, pois é possível compreender que a forma como o jogo está contextualizado não se dissocia da realidade dos usuários do SUS. 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, distante da visão unilateral de um sistema problemático. Esses aspectos fazem parte da retórica procedimental, a qual é definida por Bogost⁶, como a arte da persuasão, através, de representações e interações, e que objetive alcançar formas de expressão e tornar a comunicação efetiva.

3.5 O jogo e a Comunicação e Saúde

Os elementos apresentados nas categorias temáticas mencionadas, anteriormente, já evidenciam o jogo SuperSUS como um recurso importante para a Comunicação e Saúde. Contudo, nas falas descritas nas subcategorias "O lúdico e informativo" e na de "Aspectos interativos e educativos" são elucidados fatores como

a interação, informação e 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. Para isso, pensar em faces que comunguem com a integralidade do cuidado, da determinação social e da cidadania é mais viável do que pensá-la na ótica do mercado e dos modelos hegemônicos de “marketing” ²³

Os estudantes consideram que o jogo traz informações que devem ser divulgadas para toda a população, principalmente, dos serviços que são ofertados pelo SUS, e que ainda são pouco conhecidos. Acreditam que o SuperSUS aborda alguns temas que são cruciais para compreender o que é o SUS, e que a partir disso ocorra maior valorização 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 Comunicação e Saúde no SUS representa o fortalecimento do vínculo com a sociedade para além do discurso de SUS problema propagado pela midiaticização e, portanto, deve-se buscar a construção de uma narrativa que provoque nas pessoas a reflexão pela valorização do SUS e a busca por maior qualidade ²⁴ .

Observa-se o reconhecimento da perspectiva lúdica trazida no jogo descrita na subcategoria “O lúdico e informativo”, a qual permite que os participantes possam aprender se divertindo. Eles consideram que é possível produzir informação e gerar conhecimento através dessa ferramenta, e enfatizam que a internet é o caminho para disseminar conteúdos relacionados a saúde, pois consideram ser hoje, um meio muito utilizado pelas pessoas, principalmente os 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 estava se divertindo e aprendendo mais sobre o assunto, sobre o tema abordado (JC1)”

Essa narrativa é recomendada por Campos²⁵ que coloca como estratégia fundamental 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 a ser uma estratégia que inova os processos de Comunicação e Saúde para o 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 poder de alcance dela aos receptores parecem favorecer essa comunicação, inclusive citado como recurso a ser utilizado pela equipe da Estratégia de Saúde da Família (ESF).

“Porque a grande maioria gosta muito de jogos, e muitas das vezes não são jogos educativos, então se você implementar jogos educativos eles 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 fatores considerados importantes na jogabilidade, outrossim é colocado como uma prática comunicativa diferente da mera transmissão de conhecimentos de um emissor para um receptor, considerado vazio de conhecimento²⁶.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados dessa pesquisa demonstram que o jogo SuperSUS pode ser um recurso estratégico para inovar a Comunicação e Saúde no SUS, entre o público jovem. A dimensão lúdica e a retórica textual parecem fortalecer essa articulação da saúde com a prática comunicativa dentro jogo. Contudo, aspectos relacionados a mecânica e interface precisam ser aperfeiçoados para facilitar esse processo.

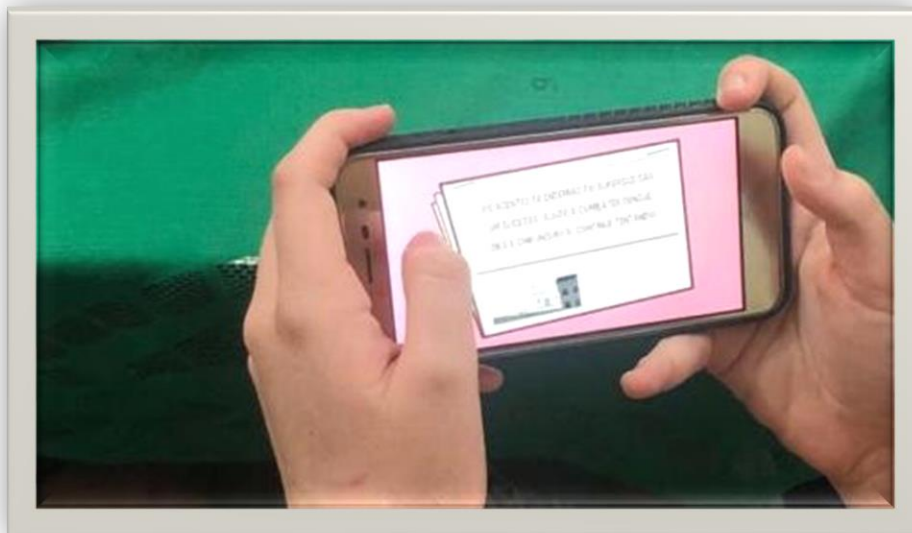
Essa análise apresenta limitações em decorrência de recursos humanos e materiais restritos, além do número reduzido de participantes devido à dificuldade de conciliação com as atividades escolares, bem como paralisação das aulas em uma das escolas, no período de coleta de dados. Além disso, o público jovem de escolas públicas, como visto nas falas, teve contato prévio com os serviços do SUS, instalasse o desafio de seu uso junto ao público jovem de escolas particulares.

REFERÊNCIAS

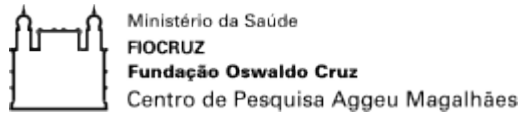
1. Souza LEPF, Paim JS, Teixeira CF, Bahia L, Guimarães R, De Almeida-Filho N, et al. The current challenges of the fight for a universal right to health in Brazil. *Cienc e Saude Coletiva*. 2019;24(8):2783–92.
2. Conserva et al. 2014. 5.1 Participação social na construção do SUS: uma análise à luz da experiência brasileira. 2014; 3(2) 101–9.
3. Reigada, Carolina Lopes de Lima; Romano VF. O uso do SUS como estigma: a visão de uma classe média. *Physis Rev Saúde Coletiva*. 2018;28(3):1–20.
4. Araújo IS de, Cardoso JM, Murtinho R. a Comunicação No Sistema Único De Saúde: Cenários E Tendências. *Rev ALAIC [Internet]*. 2010;6(10):104–15. Available from: <http://www.alaic.net/revistaalaic/index.php/alaic/article/view/88>
5. Vasconcellos MS de, Carvalho FG de, Araújo IS de. O jogo como prática de saúde. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018.
6. Bogost I. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007
7. Djaouti D, Alvarez J, Jessel J, Rampoux. *Origians of Serious Games*. In: *O. Serious Games and Edutainment Applications*. Springer. 2011.
8. United Nations Organization. *Arsenic and the 2030 Agenda for sustainable development*. *Arsen Res Glob Sustain - Proc 6th Int Congr Arsen Environ AS 2016*. 2016;12–4.
9. Braun V, Clarke V. Using thematic analysis in psychology. *Qual Res Psychol [Internet]*. 2006 Jan 1;3(2):77–101. Available from: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1191/1478088706qp063oa>
10. Brasil. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília, DF: Senado Federal; 1988.
11. Martins PC, Cotta RMM, Mendes FF, Priore SE, do Carmo Castro Franceschini S, de Melo Cazal M, et al. De quem é o SUS? sobre as representações sociais dos usuários do programa saúde da família. *Cienc e Saude Coletiva*. 2011;16(3):1933–42.
12. Peruzzo, CMK; Escudero, MC; Villanueva ERT. Comunicação Comunitária e Políticas de Cidadania Políticas. *Rev Latinoam Comun*. 2019;140(1390–1079):75-924X.

13. Pasquim HM, Lachtim SAF, Soares CB. Conteúdo sobre drogas em jogos para dispositivos móveis. *Rev da Esc Enferm da USP*. 2019;53:1–6.
14. Valentim JC de P, Meziat-Filho NA, Nogueira LC, Reis FJJ. ConheceDOR: the development of a board game for modern pain education for patients with musculoskeletal pain. *Brazilian J Pain*. 2019;2(2):166–75.
15. Laplana JP. BJA Awards 2019: innovation runner up: creating a staff flu vaccination game. *BJA AWARDS*. 2019;14–5.
16. Amelia VL, Setiawan A. El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar. El juego mesa como medio Educ para el Conoc sobre la prevención del dengue en niños en edad Esc [Internet]. 2019;(1695–6141):254–63. Available from: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1695-61412019000400253
17. Caillois, R. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2017.
18. Silva LVS, Tanaka PS de L, Pires MRGM. BANFISA e (IN)DICA-SUS na graduação em saúde: o lúdico e a construção de aprendizados. *Rev Bras Enferm* [Internet]. 2015 Feb [cited 2019 Jun 29];68(1):124–30. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672015000100124&lng=pt&tlng=pt
19. Shimizu HE, de Moura LM. As representações sociais do controle social em saúde: Os avanços e entraves da participação social institucionalizada. *Saude e Soc*. 2015;24(4):1180–92.
20. Vasconcellos MS, Carvalho FG, Monteiro JP. “Jogo do acesso aberto”: desenvolvendo um newsgame para a comunicação e saúde. *Rev Eletrônica Comun Informação e Inovação em Saúde*. 2016;10(1):1–12.
21. Juul J. *Half-real: Introduction. Half-Real Video Games between Real Rules Fict Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
22. Albarado AJ, Prado EJ, Mendonça VM. Um, dois, três – gravando: as campanhas audiovisuais do Ministério da Saúde sobre dengue, chikungunya e Zika de 2014 a 2017. *Rev Eletrônica Comun Informação e Inovação em Saúde*. 2019;13(1):75–86.
23. Cardoso JM, Rocha RL. Communication interfaces and challenges in the Brazilian unified health system. *Cienc e Saude Coletiva*. 2018;23(6):1871–9.
24. Fernando E, Paulo FDS, Silva GM, Rasera EF. A construção do SUS-problema no jornal. 2013;1–15.
25. Campos GW de S. SUS: o que e como fazer? *Cien Saude Colet* [Internet]. 2018 Jun;23(6):1707–14. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232018000601707&lng=pt&tlng=pt
26. Araújo, IS de; Cardoso JM. *Comunicação e saúde*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz; 2007.

APÊNDICE A - FOTOS PRODUZIDAS DURANTE A COLETA DE DADOS DO SUPERSUS NAS ESCOLAS



APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)



PESQUISA: SUPERSUS – PICS e ODS: PARA INOVAR O CUIDADO E A PARTICIPAÇÃO POPULAR NO SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE

Prezado(a) Senhor(a),

Estamos convidando (a) o seu filho para participar da pesquisa que pretende avaliar as Práticas Integrativas e Complementares existentes na Atenção Primária do SUS. Acreditamos que essa pesquisa é importante porque precisamos saber um pouco mais sobre a utilização do jogo SuperSus e seus desdobramentos para a construção do Sistema Único de Saúde e das Práticas Integrativas e Complementares

O(a) Senhor(a) não é obrigado a participar desta pesquisa e tem a liberdade de desistir ou de interromper a colaboração quando desejar, sem necessidade de qualquer explicação, sem penalização nenhuma e sem prejuízo a sua saúde ou bem estar.

A sua participação/filho consiste em jogar um jogo denominado SuperSUS e após sua utilização responderá as perguntas de uma entrevista, que serão empreendidos por colaboradores do projeto, sobre suas percepções sobre o jogo. O(a) Senhor(a) não receberá remuneração e nenhum tipo de recompensa nesta pesquisa, sendo a participação voluntária.

A participação na pesquisa poderá causar riscos, como quebra de sigilo de informações e constrangimento nas abordagens. Para minimizar esses riscos, os dados obtidos durante a pesquisa serão mantidos em sigilo pelos pesquisadores, assegurando ao participante a privacidade quanto aos dados confidenciais envolvidos na pesquisa; os

resultados poderão ser divulgados em publicações científicas mantendo sigilo dos dados pessoais.

Se o (a) Senhor (a) concordar em participar, pedimos que assine este papel em duas vias, dizendo que entendeu as explicações e que está concordando. Uma dessas vias ficará em seu poder e a outra deverá ficar com o pesquisador responsável pela pesquisa.

Em caso de dúvidas, o (a) Senhor (a) poderá procurar a pesquisadora: Islândia Maria Carvalho de Sousa. Instituto Aggeu Magalhães – FIOCRUZ-PE. Av. Profº Moraes Rego, S/N. Campus da UFPE. Recife/PE. **E-mail: islandia@cpqam.fiocruz.**

AUTORIZAÇÃO:

Eu, _____, residente e domiciliado na _____, portador da Cédula de identidade, RG _____, e inscrito no CPF _____ nascido (a) em ____/____/____, abaixo assinado, declaro que obtive todas as informações necessárias, bem como todos os eventuais esclarecimentos quanto às dúvidas por mim apresentadas. Desta forma concordo de livre e espontânea vontade em participar como voluntário (a) do estudo acima descrito.

_____, _____ de _____ de _____

Assinatura do participante: _____

Testemunha 1: _____

(Nome / RG / Telefone)

Testemunha 2: _____

(Nome / RG / Telefone)

Atesto que expliquei cuidadosamente a natureza e o objetivo deste estudo, os possíveis riscos e benefícios da participação no mesmo, junto ao participante.

Nome do Responsável pela Pesquisa: _____

Assinatura Pesquisador Responsável: _____

Dados dos pesquisadores:

Profa. Dra. Islândia Maria Carvalho de Sousa

Pesquisadora Adjunta- Departamento de Saúde Coletiva- Fundação Oswaldo Cruz-PE

Endereço: Campus da UFPE. Cidade Universitária. Recife/PE. CEP. 50670-420.

Telefone: 81 21012525 Fax. 81 21012614 Site: www.cpqam.fiocruz.br

Dados do CEP responsável pela autorização da pesquisa:

Valéria Rodrigues (assessora executiva)

Endereço: Campus da UFPE. Cidade Universitária. Recife/PE. CEP. 50670-420.

Telefone/fax: 55 81 2101-2639

E-mail: comiteetica@cpqam.fiocruz.br

APÊNDICE C: TERMO DE ASSENTIMENTO (MENORES DE 18 ANOS)

Olá,

Me chamo Maria Islândia de Souza Carvalho, sou uma trabalhadora da Fiocruz na área da pesquisa que busca construir tecnologias que ajude as pessoas a ter melhores condições de saúde. Nossa pesquisa utiliza um jogo chamado SuperSUS e gostaríamos que após utilizar esse jogo você pudesse contribuir com algumas informações.

Os seus pais concordaram que nós fizemos esse convite a você para participar das atividades do projeto. Essas ocorrerão uma vez por semana, com horário e dia a ser pactuado com você e com a escola. Leia atentamente essas informações e nós iremos explicar tudo o que você precisa fazer.

O projeto consiste na realização de uma partida do jogo SuperSUS e após a sua utilização você irá responder alguns perguntas sobre ele que serão realizadas na escola que você estuda, e essas poderão ser gravadas.

A qualquer momento você pode desistir de participar que nada acontecerá com você, e nenhuma informação que nos fornecer vai ser divulgada. Caso não goste de alguma pergunta e não quiser responder não tem problema, você só participará do que sentir vontade.

Você ficou com alguma dúvida? Se, sim estamos aqui para responder seus questionamentos, fique à vontade. Não precisa responder agora se quer participar, ou não, você pode conversar com seus pais ou com outras pessoas que desejar.

Quando terminarmos a pesquisa retornaremos à escola para mostrar os resultados da pesquisa através de uma nova oficina, na qual vamos disponibilizar o jogo para quem quiser utilizar baixando através da Play Store ou App Store.

“Declaro que entendi e concordo em participar. Ficarei com uma via deste termo assinada pelo pesquisador que conversou comigo e me explicou sobre minha participação”

_____, de _____, de _____

Nome e Assinatura do Pesquisador – (pesquisador de campo)

(Assinatura do participante da pesquisa)

Nome do participante:

Caso você ou seus pais queiram entrar em contato com a pesquisadora os dados estão aqui abaixo com informações dos nomes, endereços e telefones dos responsáveis pelo acompanhamento da pesquisa.

1. Islândia Maria de Carvalho. Pesquisadora do Núcleo de Saúde Coletiva do Instituto Aggeu Magalhães Fiocruz/PE. Endereço: Av. Professor Moraes Rego, s/n – Cidade Universitária – Recife/PE . CEP 50.740-465. Telefone para contato: (81) 2101.2500 ou 2101-2600.

2. Dados do CEP responsável pela autorização da pesquisa:

Valéria Rodrigues (assessora executiva)

Endereço: Campus da UFPE. Cidade Universitária. Recife/PE. CEP. 50670-420.

Telefone/fax: 55 81 2101-2639

E-mail: comiteetica@cpqam.fiocruz.br

APÊNDICE D - INSTRUMENTO UTILIZADO NAS ENTREVISTAS COM OS ADOLESCENTES

Data: _____ Nº _____

I PERFIL DOS JOGADORES

Idade _____

Qual série você estuda atualmente? _____

Sexo:

Feminino Masculino

Quando você precisa de um serviço de saúde, geralmente utiliza:

- Sistema Único de Saúde (SUS)
 Plano de Saúde
 Hospitais ou clínicas particulares

Você tem afinidades por jogos?

Sim Não

II PERGUNTAS DO SUPERSUS

1. O que o jogo SuperSUS aborda? Quais informações você considera importantes?

2. Quais as sensações você teve ao jogar o SuperSUS? Você recomendaria esse jogo aos amigos?

3. É possível utilizar as informações do jogo para aplicar em situações da sua rotina?
4. Quais as informações adquiridas após jogar o SuperSUS?
5. Quais os fatores são mais atrativos no jogo? O que mais capturou sua atenção ao jogar?
6. Como você avalia o SuperSUS? Quais aspectos podem ser aperfeiçoados?
7. Você apresentou 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 jogo SuperSUS pode contribuir com esse processo?

ANEXO A – NORMAS DA REVISTA CADERNOS DE SAÚDE COLETIVA

Serão aceitos trabalhos em português, espanhol e inglês. A **folha de rosto** deve conter o título do trabalho, nome, titulação e o vínculo profissional de cada um dos autores, e o endereço, telefone e e-mail do autor principal.

O artigo deve conter título do trabalho em português, título em inglês, resumo e *abstract*, com palavras-chave e *key words*. As informações constantes na **folha de rosto** não devem aparecer no artigo. Sugere-se que o artigo seja dividido em subitens. Os artigos serão submetidos a no mínimo dois pareceristas, membros do Conselho Científico dos Cadernos ou a pareceristas *ad hoc*. O Conselho Editorial do CSC enviará uma carta resposta informando da aceitação ou não do trabalho.

A aprovação dos textos implica na cessão imediata e sem ônus dos direitos autorais de publicação nesta Revista, a qual terá exclusividade de publicá-los em primeira mão. O autor continuará a deter os direitos autorais para publicações posteriores.

Formatação: Os trabalhos devem estar formatados em folha A4, espaço duplo, fonte Arial 12, com margens: esq. 3,0 cm, dir. 2,0 cm, sup. e inf. 2,5 cm. O título deve vir em negrito; palavras estrangeiras, e o que se quiser destacar, devem vir em itálico; as citações literais, com menos de 3 linhas, deverão vir entre aspas dentro do corpo do texto; as citações literais mais longas deverão vir em outro parágrafo, com recuo de margem de 3cm à esquerda e espaço simples. Todas as citações deverão vir seguidas das respectivas referências. Todas as páginas devem estar numeradas.

Ilustrações: o número de quadros, tabelas e/ou figuras (gráficos, mapas etc.) deverá ser mínimo (em um máximo de 5 por artigo, salvo exceções, que deverão ser justificadas por escrito em anexo à folha de rosto).

- **Tabelas:** Devem ser apresentadas separadas do texto, numeradas consecutivamente com algarismos arábicos, na ordem em que foram citadas no texto. A cada uma deve-se atribuir um título breve, não se utilizando traços internos horizontais ou verticais. As notas explicativas devem ser colocadas no rodapé das tabelas e não no cabeçalho ou título.
- **Figuras:** As fotografias, desenhos, gráficos, mapas, etc. devem ser citados como figuras. Devem ser numeradas consecutivamente com algarismos arábicos, na ordem em que foram citadas no texto. As legendas devem ser apresentadas ao final da figura; as ilustrações devem ser suficientemente claras para permitir sua reprodução, com resolução mínima de **300 dpi**.

As equações deverão vir centralizadas e numeradas seqüencialmente, com os números entre parênteses, alinhados à direita.

Resumo: todos os artigos submetidos em português ou espanhol deverão ter resumo na língua principal (**de 100 a 200 palavras**) e sua tradução em inglês (*Abstract*); **O resumo deve ser estruturado (Introdução, Métodos, Resultados, Conclusão)**, e deverá apresentar de forma concisa a questão central da pesquisa, os métodos utilizados, os resultados e a resposta à questão central do trabalho. Deverão também trazer um mínimo de 3 e um máximo de 5 palavras-chave, traduzidas em cada língua

(*key words, palabras clave*), dando-se preferência aos Descritores para as Ciências da Saúde, DeCS (a serem obtidos na página <http://decs.bvs.br/>).

Agradecimentos: As pessoas que prestaram alguma ao trabalho, mas que não preenchem os critérios de autoria, assim como instituições que apoiaram o trabalho podem ser mencionados, desde que deem permissão expressa para isto ([Documento de responsabilidade pelos agradecimentos](#)).