
**SUPERSUS:
DIREITO À SAÚDE ATRAVÉS DE UMA ABORDAGEM GAMIFICADA**

Thiago Henrique da Silva Brito

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6965-8308> E-mail: thsbri-too@gmail.com

Islândia Maria Carvalho de Souza

Doutorado em Saúde Pública pela Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ-PE). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9324-4896>. E-mail: islandia.sousa@fiocruz.br

Fernanda Elizabeth Sena Barbosa

Programa de Pós-Graduação em Saúde Pública. Instituto Aggeu Magalhães, Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ-PE). Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-4336-8174>. E-mail: fernandasenabarbosa@gmail.com

Ingrid Rebecka de França Nascimento

Cineasta e Designer.

Ariely Freire de Andrade

Graduada em Design de Interiores pela Faculdade de Tecnologia Gestão e Marketing. Graduanda em Cinema e Audiovisual pelo Centro Universitário Aeso-Barros Melo. Cineasta e Designer.

Lays Hevécia Silveira de Farias

Mestranda em Saúde Coletiva do Instituto Aggeu Magalhães. Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ-PE). Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0558-9582>. E-mail: lays.hevercia@gmail.com

Célio Andrade Santana Júnior

Doutorado em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Mestrado em Engenharia da Computação pela Universidade de Pernambuco (UPE). E-mail: celio.santana@gmail.com

RESUMO:

A saúde ao longo dos anos tem feito uso de diversos sistemas de representação e organização do conhecimento como ferramenta ativa de aprendizagem, fazendo uso de mapas conceituais, taxonomia e até mesmo ontologias para sistematizar informações e levá-los de maneira estruturada para seus usuários. O uso desses tipos de abordagens oriundas da ciência da informação possibilita a construção de novas ferramentas e de mecanismos, aplicativos e softwares inovadores em diversas áreas de conhecimento, como por exemplo, o SuperSUS. O SuperSUS é um jogo lançado em 2019 com o objetivo de desenvolver nos jovens e adolescentes a vontade de conhecer sobre o seu direito à saúde e se apropriarem da defesa do Sistema Único de Saúde brasileiro (SUS) através de práticas educativas, lúdicas, imersivas e gamificadas. O direito à saúde é um tema que ainda precisa de maior acesso e conhecimento da população brasileira e do mundo, no entanto, no Brasil desde a promulgação da Constituição Federal (CF) de 1988 e da Lei nº 8.080, de 19 de Setembro de 1990, a saúde passou a ser direito de todos e dever do Estado, e isto muitas

→
Sumário



vezes não é conhecido de forma universal pela população brasileira. Assim, o processo de desenvolvimento do SUPERSUS surge em 2018, em meio a uma população jovem brasileira que estava em um processo de desacreditar o SUS em grande parte com um forte uso de práticas desinformativas. Com o cenário político, midiático e informacional mudando, com o mercado de jogos para o público adolescente cada vez mais em alta e com as fontes de informações tradicionais perdendo forças junto a este mesmo público, pesquisadores, estudantes e profissionais vinculados ao Grupo de Pesquisa Saberes e Práticas em Saúde (GPS) da Fundação Oswaldo Cruz em Pernambuco, começam a visualizar a necessidade de construir uma ferramenta que pudesse comunicar aos jovens, de forma ativa, lúdica, imersiva e narrativa, informações verdadeiras sobre o SUS e qual seu impacto em nossa estrutura de país. Deste modo, o grupo desenvolveu o primeiro SUPERSUS nominado de “Direito à saúde”. Com 13 minijogos que apresentam temas transversais ao direito à saúde, como promoção, assistência e acesso à saúde, o jogo narra a construção da política de Saúde no Brasil, apresentando em sua cutscene uma sociedade sem acesso universal à saúde, até que a população, sanitaristas e profissionais de saúde, unidos lutam pela criação do SUS que temos hoje. Esta abordagem narrativa dá a estes jovens jogadores acesso à informação histórica para que seja possível fazer a construção e identificação comparativa do cenário de país existente hoje e no passado antes da criação do SUS. O jogador, imerso no jogo, percorre trajetórias de lutas e conquistas e a cada evolução alcança objetivos da agenda 2030, atrelados ao SUS com dimensões ambientais, sociais e econômicas. Desenvolvido apenas para Android e sendo um case de sucesso na disseminação de informação em saúde, junto aos jovens, o jogo alcançou a marca de 10 mil downloads na playstore. Após o lançamento do SuperSUS Direito à Saúde, iniciou-se a pandemia da covid-19 e com isso a equipe do GPS, visando ampliar a disseminação científica para proteção a saúde durante a pandemia, decidiu construir uma nova versão que levasse informação a este jovem jogador referente a pandemia da Covid-19, assim surge o “SuperSUS COVID”. No jogo, o jogador interage com os desafios vivenciado pela população e profissionais de saúde durante a pandemia, e lida com os cinco principais eixos de atuação do sus no enfrentamento a pandemia: a) imunidade coletiva; b) imunidade individual; c) prevenção; d) testagem; e e) assistência hospitalar. Para além, trazendo o combate às notícias falsas e a desinformação, no que tange às abordagens de prevenção à saúde durante a pandemia, os jogadores precisam combater o fantasma da “FakeNews” que aparece para representar o volume de notícias falsas que impediram um enfrentamento mais ágil da pandemia no Brasil. O jogo conta ainda com uma central de informações, que possuem manuais, normas e documentos técnicos e científicos com informações seguras sobre a pandemia. Através de uma abordagem interativa, lúdica e inovadora o grupo tem alcançado a população adolescente e com essa abordagem tem buscado construir desde a adolescência a consciência necessária para a defesa da saúde pública e conhecimento do direito de acesso à saúde pública de qualidade. Para tal, são desenvolvidas abordagens informacionais, de representação da informação e do conhecimento, modeladas para a necessidade do público-alvo através de uma estrutura visual afetiva. Os jogos são desenhados por uma equipe de design e ilustração dedicada ao jogo, bem como toda a informação sonora e conteudista é pensada e desenvolvida de forma exclusiva para o jogo, após publicados, todos os materiais desenvolvidos são disponibilizados para acesso ao público, através do gitlab da Fiocruz, como recurso aberto, para impulsionar o desenvolvimento de novos produtos adaptados a realidades múltiplas existentes. Os dados coletados com as primeiras versões do jogo e

Sumário

a necessidade social apontada, impulsionaram, o desenvolvimento de mais duas versões do SuperSUS, uma sobre Atenção Primária à Saúde e Práticas Integrativas em Saúde e a outra sobre a vacinação, estas estarão disponíveis para download ainda em 2023, para android e iOS de forma multilíngue. Todo o conteúdo trabalhado no jogo, é validado junto a estudantes de escolas públicas brasileiras, por meio de rodas de conversa e questionários avaliativos. Durante o desenvolvimento, são feitas rodas de diálogos temáticas com profissionais, estudiosos e gestores de saúde, para validação temática, bem como, são feitos testes de usabilidade com estudantes do curso de Pós-graduação do Departamento de Ciência da Informação da UFPE. Com a evolução midiática e atentos a divulgação científica mais próxima da população, bem como, as plataformas mais utilizadas pelos jovens adolescentes de hoje e a pluralidade dinâmica do fazer científico, o grupo iniciou no Instagram o perfil SuperSUS.fiocruz, que atuará de maneira a levar a informações científicas de qualidade com linguagem natural, recursos de acessibilidade e usabilidade informacional. É através do Instagram que a equipe buscará tanto divulgar o SuperSUS, como, estender seu espaço de atuação, tratando de temas inerentes ao jogo de maneira mais contextual e criando para os usuários-jogadores um espaço de compartilhamento e exploração do mundo do SuperSUS.

Palavras-chaves: Adolescentes; Comunicação em Saúde; Jogos em Saúde.

Sumário

Recebido/ Received: 30/06/2023
Aceito/ Accepted: 31/07/2023
Publicado/ Published: 30/12/2023