

Avaliação do Uso de Jogos Digitais Aplicados à Educação em Saúde na Prevenção de Doenças

Digital Games Applied to Health Education and Disease Prevention in Brazil

Ana Beatriz Belo de A. Menezes, Ana Gabriela A. Gomes, Andreza C. dos Santos, Letícia Vitória S. Soares, Ianna Maria S. F. de Sousa, Victor A. P. de Oliveira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB)
Campus Campina Grande – Campina Grande – PB – Brasil

{ana.belo,araujo.gabriela,andreza-santos.as,
soares.leticia}@academico.ifpb.edu.br,
{ianna,victor.oliveira}@ifpb.edu.br

Abstract. *Introduction:* The use of digital games for educational purposes is a subject of increasing adoption by various fields, such as health. The use of this digital mechanism to expand and disseminate knowledge in public health with the purpose of preventing contagious diseases or infections is a subject little explored. **Objective:** In this sense, this study presents the review of this method based on the analysis of some digital games, verifying their significant impacts on the development of educational mechanisms focused on health. **Methodology:** This research was based on a previous study that selected articles published in SBGames related to the applicability of digital games in the health area. From this selection, 13 articles that specifically addressed health education for disease prevention were selected in order to deepen the studies on this specific topic. **Results:** After the analysis, it was revealed that games used as an educational tool for disease prevention can be effective, as they promote learning in a playful and attractive way for different audiences. However, they still have significant obstacles in their use. Thus, it is expected that this study will help to understand the objectives, benefits, limitations and improvements subject to each game, in order to improve the approach of each of them to their respective themes.

Keywords: digital games, health, prevention, education, learning.

Resumo. *Introdução:* O uso de jogos digitais com finalidade educacional é um assunto de crescente adesão por parte de diversas áreas, como a saúde. A utilização desse mecanismo digital para a ampliação e a disseminação do conhecimento em saúde pública com a finalidade de prevenir doenças ou infecções contagiosas é um assunto pouco explorado. **Objetivo:** Nesse sentido, este estudo apresenta a revisão desse método a partir da análise de alguns jogos digitais, verificando os impactos significativos deles no desenvolvimento de mecanismos educacionais voltados para a saúde. **Metodologia:** A presente pesquisa teve como base um estudo anterior que selecionou artigos publicados no SBGames relacionados à aplicabilidade de jogos digitais na área da saúde. A

partir dessa seleção, foram separados 13 artigos que abordavam especificamente o tema educação em saúde para a prevenção de doenças a fim de aprofundar os estudos sobre essa determinada temática. **Resultados:** Após a análise, revelou-se que os jogos empregados como ferramentas educativas na prevenção de doenças podem ser eficazes, pois promovem o aprendizado de forma lúdica e atrativa a diferentes públicos. No entanto, eles ainda apresentam obstáculos significativos em seus usos. Assim, espera-se que, com este estudo, compreendam-se os objetivos, os benefícios, as limitações e as melhorias sujeitadas a cada jogo, para assim melhorar a abordagem de cada um deles a seus respectivos temas.

Palavras-chave: jogos digitais, saúde, prevenção, educação, aprendizado.

1. Introdução

A educação em saúde é um dos pilares para a promoção do bem-estar e da prevenção de doenças na sociedade contemporânea [Rodrigues et al. 2021]. Entretanto, os métodos tradicionais de disseminação de informações sobre saúde frequentemente enfrentam desafios significativos relacionados ao engajamento do público-alvo, especialmente quando se trata de crianças, adolescentes e jovens adultos [Vasconcelos Filho et al. 2020]. Nesse contexto, os jogos digitais se destacam como ferramentas promissoras, capazes de transformar a experiência educacional em saúde por meio de abordagens interativas, imersivas e lúdicas [Kritz et al. 2020]. A gamificação de conteúdos relacionados à saúde tem demonstrado potencial para superar barreiras comunicacionais, promover mudanças comportamentais e facilitar a aquisição de conhecimentos sobre prevenção e manejo de condições médicas diversas [Menzen et al. 2022].

Os jogos sérios, definidos como aqueles desenvolvidos com propósitos que transcendem ao mero entretenimento [Santos et al. 2020], têm sido cada vez mais aplicados em contextos de saúde, abordando desde a prevenção de doenças infecciosas até o gerenciamento de condições crônicas. Apesar do crescente interesse nessa área, observa-se ainda uma lacuna significativa na sistematização do conhecimento sobre o desenvolvimento, implementação e avaliação de jogos digitais voltados especificamente para a educação em saúde e prevenção de doenças no contexto brasileiro [Silva et al. 2022].

Este trabalho tem como objetivo principal analisar o estado da arte dos jogos digitais aplicados à educação em saúde e prevenção de doenças, respondendo às seguintes questões de pesquisa: **Q1) Quais são os objetivos dos jogos?; Q2) Quais são os benefícios que esses jogos trazem?; Q3) Quais são as limitações desses jogos? e Q4) Existem melhorias e aplicabilidade desses jogos na prática ou não é possível?.** Para tanto, realizou-se um levantamento nos Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), buscando compreender como essas ferramentas tecnológicas podem contribuir efetivamente para a promoção da saúde e prevenção de doenças no Brasil em diferentes contextos e regiões.

O presente artigo está estruturado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta a fundamentação teórica sobre jogos digitais aplicados à saúde; a Seção 3 descreve a metodologia utilizada para seleção e análise dos artigos; a Seção 4 apresenta os

resultados obtidos através das respostas às questões de pesquisa e discussão dos achados; e, por fim, a Seção 5 traz as considerações finais do estudo.

2. Fundamentação Teórica

Os jogos digitais com propósito educacional representam uma intersecção entre entretenimento, tecnologia e pedagogia, configurando-se como ambientes virtuais interativos projetados para transmitir conhecimentos, desenvolver habilidades ou promover mudanças comportamentais em seus usuários [Rodrigues *et al.* 2021]. No contexto da saúde, estes jogos são concebidos para transcender à função recreativa, incorporando elementos educacionais que visam impactar positivamente a saúde física e mental dos jogadores. Os jogos digitais aplicados à saúde caracterizam-se pela capacidade de simular situações reais em ambientes seguros e controlados, permitindo que os usuários experimentem consequências de diferentes escolhas relacionadas à saúde sem riscos reais, facilitando assim a transferência de conhecimentos para contextos práticos da vida cotidiana [Menzen *et al.* 2022].

A literatura especializada apresenta diversas aplicações dos jogos digitais na educação em saúde, como o jogo "Xô Corona" [Kritz *et al.* 2020], desenvolvido para educar crianças sobre medidas preventivas durante a pandemia de COVID-19, e o jogo "Teen Tx" [Vasconcelos Filho *et al.* 2020], voltado para adolescentes transplantados renais. Esses jogos utilizam narrativas e mecânicas que buscam transmitir conhecimentos sobre anatomia, fisiologia, patologias e tratamentos médicos. Tais jogos também foram concebidos como ferramentas para o desenvolvimento de habilidades de autocuidado, exemplificados por jogos apresentados para pacientes diabéticos [Oliveira *et al.* 2020], que apresentam situações cotidianas relacionadas ao monitoramento glicêmico e administração de insulina.

Uma característica importante destes jogos é sua capacidade de personalizar a experiência educacional, adaptando-se às necessidades e nível de conhecimento de cada usuário, o que pode representar uma vantagem em relação às abordagens educacionais mais tradicionais. [Santos *et al.* 2020] sugerem que jogos digitais bem projetados podem contribuir para o aumento do conhecimento sobre saúde e atitudes ambientais, especialmente quando incorporam elementos como classificações, níveis progressivos de dificuldade e recompensas. Além disso, os jogos digitais apresentam potencial para abordar temas relacionados a condições de saúde frequentemente estigmatizadas, como transtornos mentais e doenças sexualmente transmissíveis, apresentando esses temas de maneira contextualizada e acessível. Esse aspecto merece atenção considerando que o estigma pode constituir uma barreira para a prevenção e tratamento de diversas condições de saúde.

3. Metodologia

A partir de [Martel *et al.* 2020] pode-se inferir que, para o aprofundamento dos conhecimentos acerca de uma temática e uma melhor qualidade no desenvolvimento de aplicações e inovação tecnológicas, faz-se necessário a realização de pesquisas científicas de cunho exploratório que buscam informações concretas e assertivas, o que proporciona uma maior clareza sobre o cenário atual e real sobre o objeto de estudo e as implicações desse. Nesse contexto, uma vez definida o SBGames como fonte dos trabalhos científicos

a serem analisados, o passo seguinte envolveu definir as etapas para a seleção dos artigos. Inicialmente, realizou-se uma busca manual na trilha "saúde", considerando como critérios de inclusão trabalhos publicados entre os anos de 2020 e 2024, bem como a presença de palavras-chave relacionadas à saúde e aos jogos digitais. Ademais, como etapa seguinte, aplicou-se filtros adicionais: trabalhos que abordassem sobre jogos digitais aplicados à área da saúde no Brasil, que fossem estudos primários e redigidos em português. A partir dessa triagem, 97 artigos foram encontrados pela equipe de pesquisadores, dos quais 51 atenderam plenamente aos critérios estabelecidos. Após esse refinamento, a pesquisa evoluiu para uma nova apuração, selecionando 13 artigos específicos que abordassem de forma sucinta sobre a educação em saúde voltada à prevenção de doenças ou infecções.

O passo seguinte foi a realização dos fichamentos dos artigos, cujo objetivo é elencar, descrever e organizar todas as informações que colaboraram para o desenvolvimento da pesquisa. Em seguida, ocorreu a fase de análise e interpretação, na qual os pesquisadores, guiados pelo senso crítico, analisaram o material coletado e fichado, a fim de organizar, classificar e interpretar os dados. Por fim, a pesquisa culminou com a estruturação do presente trabalho. A Tabela 1 apresenta a base de dados da pesquisa.

Tabela 1. Artigos que formaram a base de dados da análise.

Título	Referência
Dengueside Survival: Produzindo um Jogo de Tabuleiro Estilo RPG para o Combate ao Mosquito Aedes Aegypti	Azevedo e Sarinho (2020)
Xo Corona: Aprendendo Medidas Preventivas da COVID-19 Através de Um Jogo	Kritz <i>et al.</i> (2020)
Salus Ciber Ludens: jogo aplicado para o autocuidado em diabetes em uma experiência conectante	Oliveira <i>et al.</i> (2020a)
Um Jogo para a Promoção do Uso de Máscaras e Controle de Aglomerações em Ambientes Externos	Oliveira <i>et al.</i> (2020b)
Jogo Sério para Apoiar no combate e prevenção ao Câncer de Mama: Uma luta interna	Santos <i>et al.</i> (2020)
Teen Tx, um jogo sério para educação em saúde e mudança de comportamento de adolescentes transplantados renais	Vasconcelos Filho <i>et al.</i> (2020)
Aplicação de jogos digitais para ensino e aprendizado de cuidados com saúde	Rodrigues <i>et al.</i> (2021)
Viral.izo: Um Jogo Educativo de Gerência de Recursos Contra a Proliferação Desenfreada de um Vírus	Santos <i>et al.</i> (2021)
Corona: um reino ameaçado! Um GameBook para combater a desinformação	La Carretta <i>et al.</i> (2022)

"Serious game sobre medidas de prevenção de contaminação pelo vírus da COVID-19: desenvolvimento e aplicação em trabalhadores da saúde"	Menzen <i>et al.</i> (2022)
Ninguém me ensinou: um jogo digital sobre educação sexual para adolescentes	Santos <i>et al.</i> (2022)
Vidas em jogo: o dilema da maternidade e paternidade na adolescência	Silva <i>et al.</i> (2022)
Superbactérias: um jogo educativo sobre o risco do uso inadequado de antibióticos	Souza <i>et al.</i> (2023)

4. Resultados

4.1. Respostas às questões de pesquisa

As respostas às questões de pesquisas, resultantes do estudo dos artigos, são apresentadas a seguir:

Q1) Quais são os objetivos dos jogos?

Com base nos artigos, os jogos na área da saúde têm como principais objetivos promover a educação e conscientização sobre condições médicas, e métodos de prevenção de forma interativa e envolvente. Eles buscam facilitar mudanças comportamentais e melhorar a adesão aos tratamentos médicos, como visto nos jogos para diabetes [Oliveira *et al.* 2020a], transplante renal [Vasconcelos Filho *et al.* 2020] e prevenção da COVID-19 [Kritz *et al.* 2020]. Esses jogos também visam desenvolver habilidades de autocuidado, simular cenários da vida real em ambientes seguros e oferecer canais alternativos para comunicação de informações importantes sobre saúde, especialmente para públicos que não se envolvem com materiais educativos tradicionais.

Q2) Quais são os benefícios que esses jogos trazem?

Quanto aos benefícios, os jogos geraram maior engajamento dos usuários, tornando o aprendizado sobre saúde mais interativo e prazeroso, o que leva a uma melhor retenção das informações. As pesquisas mostram que a aprendizagem baseada em jogos pode ser mais eficaz que os métodos tradicionais, como demonstrado nas avaliações positivas dos jogos "Xô Corona" [Kritz *et al.* 2020] e "Teen Tx" [Vasconcelos Filho *et al.* 2020]. Eles têm impacto comportamental significativo, influenciando positivamente hábitos de saúde e autocuidado. Além disso, a oferta de aprendizado personalizado é custo-efetiva para melhorar a prevenção e adesão a tratamentos, facilitam as conexões sociais entre pacientes e profissionais de saúde, e ajudam a reduzir o estigma ao abordar temas sensíveis de saúde de maneira não ameaçadora.

Q3) Quais são as limitações desses jogos?

Os artigos apresentam diversos jogos, cada um com suas particularidades e limitações variadas. Contudo, alguns pontos em comum podem ser notados que comprometem a proposta inicial deles. Tomando como exemplo os jogos "Salus Ciber Ludens" [Oliveira *et al.* 2020a], "Vidas em Jogo[...]" [Silva *et al.* 2022] e "Superbactéria" [Souza *et al.*

2023], pode-se notar alguns pontos limitantes, como: precisar de recursos específicos tecnológicos não acessíveis a todos os públicos para utilizar o jogo, como observado nos dois primeiros jogos mencionados; e a complexidade ao utilizá-los, haja vista, além de não possuírem tutoriais de uso claros e maior descrição, precisarem de conhecimentos prévios sobre os assuntos abordados, como ocorre no terceiro jogo. Essas problemáticas, somadas a outras, prejudicam significativamente o acesso de grande parte do público alvo, devido a falta de acessibilidade e aplicabilidade.

Q4) Existem melhorias e aplicabilidade desses jogos na prática ou não é possível?

A partir da análise dos artigos selecionados, pode-se perceber que cada jogo possui sua particularidade e limitação específica. Porém, partindo da análise geral das problemáticas encontradas nos jogos estudados, é possível encontrar soluções universais para elas. Para manter uma maior aplicabilidade e acessibilidade dos jogos estudados pode-se realizar, por parte dos desenvolvedores dos mesmos, a diversificação do público usuário, o aumento de descrições e tutoriais específicos para jogos mais difíceis, considerar adaptações sociais e culturais para aqueles que não dispõem de mecanismos tecnológicos, a fim de possibilitar que todos os usuários tenham acesso a mecanismos educacionais relacionados à saúde.

4.2. Análise e discussão

Os resultados indicam que os jogos digitais aplicados à educação em saúde e prevenção de doenças, segundo a base de dados analisada, desempenham um papel significativo na promoção de conscientização e mudança comportamental. Os objetivos identificados, como melhorar a adesão a tratamentos e oferecer simulações seguras de cenários reais, destacam o potencial desses jogos como ferramentas complementares aos métodos tradicionais, especialmente para públicos jovens e desengajados. Os benefícios, como maior engajamento e retenção de informações, reforçam a eficácia dos jogos digitais na saúde, evidenciada por exemplos como "Xô Corona" [Kritz *et al.* 2020] e "Teen Tx" [Vasconcelos Filho *et al.* 2020]. Contudo, a personalização do aprendizado e a redução de estigmas sugerem que esses jogos podem ir além da educação, impactando positivamente a relação entre pacientes e profissionais de saúde.

Por outro lado, as limitações apontadas, como a complexidade, a falta de rejogabilidade e as barreiras socioeconômicas, revelam desafios que precisam ser superados para ampliar o alcance e a efetividade desses jogos. A dependência de recursos tecnológicos e o conhecimento prévio exigido por alguns títulos, como "Salus Ciber Ludens" [Oliveira *et al.* 2020a] e "Superbactérias" [Souza *et al.* 2023], indicam que a inclusão de tutoriais detalhados pode ser uma solução viável. Além disso, as sugestões de melhoria, como diversificação de público e aumento da acessibilidade, apontam para a necessidade de um design mais inclusivo e universal, garantindo que os benefícios educacionais cheguem a situações diversas, independentemente de suas condições econômicas ou tecnológicas. Assim, os jogos analisados demonstram aplicabilidade prática, desde que ajustados para mitigar suas restrições. Na Tabela 2 encontra-se uma síntese dos jogos descritos nos trabalhos analisados, considerando seu público-alvo e suas limitações.

Tabela 2. Síntese dos jogos descritos.

Nome do jogo	Público-alvo	Limitações
Xô Corona [Kritz <i>et al.</i> 2020]	Abrangente	Avaliação do aprendizado apenas por percepção pós-jogo, sem verificar conhecimento prévio, pouca atenção, falta de proteção contra erros, <i>design</i> não personalizável e divergência na apresentação do isolamento social.
Um Jogo para a Promoção do Uso de Máscaras e Controle de Aglomerações em Ambientes Externos [Oliveira <i>et al.</i> 2020b]	Abrangente	Tempo limitado de partida, recursos limitados, cenários restritos e necessidade de expansão.
Teen Tx [Vasconcelos Filho <i>et al.</i> 2020]	Adolescentes	Acesso limitado para adolescentes de baixa renda, conteúdo extenso pode exigir revisões para melhor clareza, necessidade de <i>feedback</i> mais claro sobre as consequências das escolhas no jogo e falta de tutorial inicial para orientar novos jogadores.
Salus Ciber Ludens [Oliveira <i>et al.</i> 2020a]	Pacientes recém-diagnosticados com diabetes mellitus tipo 2, indicados por equipes médicas para uso do jogo, sem restrição de faixa etária.	Dependência de dispositivos IoT e acesso à Internet, complexidade na mudança de hábitos alimentares não abordada, configuração manual de sensores e atuadores pode ser difícil para alguns usuários, validação clínica em larga escala ainda pendente, integração contínua entre dados de saúde e narrativa do jogo exige ajustes.
Uma Luta Interna [Santos <i>et al.</i> 2020]	Mulheres (principalmente)	Plataforma restrita (desktop/2D), sem versão <i>mobile</i> inicial, conteúdo educativo limitado a informações básicas sobre prevenção, dependência de <i>assets</i> gratuitos devido ao escopo acadêmico, falta de validação clínica ou testes com pacientes reais, mecânicas de jogo simplificadas (plataforma tradicional),

		baixa personalização para diferentes estágios da doença.
Dengueside Survival [Azevedo, <i>et al.</i> 2020]	Público infanto-juvenil	Restrição a jogadores físicos (tabuleiro) ou dependência de plataforma digital (<i>Tabletop Simulator</i>), complexidade moderada pode exigir tempo de aprendizado para iniciantes, número limitado de personagens, mapas e inimigos, reduzindo variedade, falta de explicação detalhada sobre o ciclo de vida do mosquito no jogo, necessidade de ajustes de balanceamento de dificuldade, validação inicial restrita a público universitário (necessidade de testes com crianças/adolescentes).
Viral.izo [Santos <i>et al.</i> 2021]	Faixa etária ampla	Surgimento aleatório de vírus grandes causa frustração, falta de feedback claro sobre progresso no jogo, velocidade da nuvem não escala com seu tamanho, itens coletáveis não aumentam de tamanho, dificultando a visibilidade, importância das vacinas não é bem destacada, sinopse inicial não pode ser pulada, muitos itens diferentes podem confundir jogadores.
Zé na Pandemia [Rodrigues <i>et al.</i> 2021]	Crianças, jovens e adultos	<i>Design</i> considerado infantil por alguns adultos, distribuição limitada (apenas três testes presenciais), falta de versão para dispositivos móveis durante o teste, pouca representatividade na avaliação (apenas três participantes), dependência de cenários cotidianos, o que pode limitar a abrangência educativa.
Vidas em Jogo: O Dilema da Maternidade e Paternidade na Adolescência [Silva <i>et al.</i> 2022]	Adolescentes de 13 a 19 anos	Não finalizado, apenas para Windows, baseado em atividade analógica, requer internet para dados, design simples, pontuação limitada, testado apenas na Bahia.
PPSUS Capacita: COVID-19 [Menzen <i>et al.</i> 2022]	Profissionais de saúde	Dificuldade de uso por alguns profissionais, mecânica complexa, restrito a <i>browsers</i> , testado apenas com 42 profissionais, necessita adaptações

		para dispositivos móveis, conteúdo limitado a 3 módulos.
Ninguém Me Ensinou [Santos <i>et al.</i> 2022]	Adolescentes (12–16 anos).	Dificuldades de acessibilidade, tempo limitado em <i>mini-games</i> , contraste de cores e tamanho de fonte inadequado, testado com apenas 7 adolescentes, plataforma limitada, conteúdo parcial.
Corona: um reino ameaçado! [La Carretta <i>et al.</i> 2022]	Pessoas de todas as idades	Acesso apenas online, baseado em HTML5, narrativa fixa com ramificações limitadas às escolhas previstas.
Superbactérias [Souza <i>et al.</i> 2023]	Estudantes do Ensino Médio	Ainda em fase de desenvolvimento, foco em abstrações, ainda não validado com sessões de playtest, necessita de dispositivo compatível com Unity para jogar.

5. Considerações Finais

Este trabalho abordou a utilização de jogos digitais como mecanismo educacional, explorando seus objetivos, benefícios, limitações, melhorias e aplicabilidades na disseminação de diversos tipos de conhecimento da saúde. A partir da revisão bibliográfica dos artigos selecionados, constatou-se que a utilização dessas ferramentas tem contribuído, significativamente, para a conscientização e aprendizado sobre a saúde, mais especificamente sobre as prevenções de doenças ou infecções graves, como no caso da Covid-19.

Ao longo do estudo puderam-se destacar os benefícios significativos originados a partir da utilização dos jogos digitais no campo da saúde, como o maior engajamento dos usuários e a maior disseminação de informações sobre diversas temáticas, além do impacto positivo no autocuidado e na relação entre pacientes e profissionais. As limitações encontradas nos jogos analisados, contudo, como barreiras tecnológicas e falta de acessibilidade, prejudicam as propostas e os benefícios dos jogos como um todo.

É importante reconhecer que esta pesquisa apresenta algumas limitações que devem ser consideradas na interpretação dos resultados. Primeiro, a análise foi restrita aos artigos publicados nos anais do SBGames entre 2020 e 2024, o que pode não representar completamente o panorama nacional e internacional da área. Segundo, a amostra de 13 artigos, embora representativa do contexto brasileiro, é relativamente pequena para generalizações amplas. Terceiro, a maioria dos jogos analisados ainda se encontra em fases iniciais de desenvolvimento ou validação, limitando a avaliação de sua eficácia a longo prazo. Quarto, os estudos revisados apresentam metodologias de avaliação heterogêneas, dificultando comparações diretas entre os resultados.

Com base nos achados desta revisão, identificam-se várias oportunidades promissoras para pesquisas futuras. Primeiramente, seria valioso conduzir estudos longitudinais que avaliem o impacto a longo prazo dos jogos digitais na mudança comportamental e na adesão a práticas preventivas de saúde. Segundo, pesquisas focadas no desenvolvimento de *frameworks* padronizados para avaliação da eficácia educacional desses jogos poderiam contribuir significativamente para a área. Terceiro, estudos que investiguem estratégias para superar as barreiras de acessibilidade identificadas, incluindo adaptações para diferentes contextos socioeconômicos e tecnológicos, são fundamentais. Quarto, seria interessante explorar a integração de tecnologias emergentes, como realidade virtual e inteligência artificial, no desenvolvimento de jogos educativos em saúde. Por fim, pesquisas que examinem a efetividade comparativa entre jogos digitais e métodos tradicionais de educação em saúde, através de ensaios clínicos randomizados, forneceriam evidências mais robustas sobre o valor dessas ferramentas.

Dessa forma, partindo da análise dos pontos mencionados, torna-se fundamental incentivar avanços no campo dos jogos digitais atrelados à educação em saúde. Investimentos em pesquisas, desenvolvimento tecnológico e políticas públicas são formas de ampliar o alcance dessas ferramentas para transformar a educação em saúde num mecanismo mais acessível a diversos tipos de públicos, garantindo uma sociedade mais consciente e preparada para a prevenção de doenças ou infecções.

Referências

- Azevedo, G. S. de, Lima, L. S., & Sarinho, V. T. (2020). Dengueside Survival: Produzindo um Jogo de Tabuleiro Estilo RPG para o Combate ao Mosquito Aedes Aegypti. In Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 927-936). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2020/pt/calls/health/>
- Kritz, J. S., Classe, T. M. de, Costa, L. M., & Xexéo, G. B. (2020). Xô Corona: aprendendo medidas preventivas da COVID-19 através de um jogo. In Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (Games and Health – Full Papers). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2020/pt/calls/health/>
- La Carretta, M., Britto, A. C., Arrais, M., Moreira, R., & Bozzi, A. (2022). Corona: um reino ameaçado! Um GameBook para combater a desinformação. In Anais do XXI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1217-1226). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://doi.org/10.5753/sbgames.estendido.2022.225295>
- Menzen, J., Kerber, A. M. S., Menzen, J. P., Fleck, J. D., Goulart, R. R. V., Fardo, M. L., & Ziulkoski, A. L. (2022). Serious game sobre medidas de prevenção de contaminação pelo vírus da COVID-19: desenvolvimento e aplicação em trabalhadores da saúde. In Anais do XXI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1237-1246). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://doi.org/10.5753/sbgames.estendido.2022.225383>

- Oliveira, L. W. de, Santos, S. de L. V. dos, & Carvalho, S. T. de. (2020a). Salus Ciber Ludens: jogo aplicado para o autocuidado em diabetes em uma experiência conectante. In Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1005-1013). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2020/pt/calls/health/>
- Oliveira, T. R. C. de, Beleza, I. V., Rodrigues, M. A. F., & Silva Júnior, G. B. da. (2020b). Um Jogo para a Promoção do Uso de Máscaras e Controle de Aglomerações em Ambientes Externos. In Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1022-1029). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2020/pt/calls/health/>
- Rodrigues, A. C. V., Cidade, I. de A., Vasconcelos, A. C. T., & Quadros, J. R. de T. (2021). Aplicação de jogos digitais para ensino e aprendizado de cuidados com saúde. In Anais do XX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1-4). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de https://www.sbgames.org/sbgames2021/?page_id=1128#GamesAndHealthTrack
- Santos, L. C. M. dos, Darzé, J. P., Santos, G., & Santos, M. A. I. M. dos. (2020). Jogo Sério para apoiar no combate e prevenção ao Câncer de Mama: Uma luta interna. In Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1072-1075). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2020/pt/calls/health/>
- Santos, N. de T. R. dos, Oliveira, F. V., Sousa, L. J. da S., Purificação, J. R. da, Santos, Q. R. dos, Pestana, B. M., & Ferreira, S. C. (2022). Ninguém me ensinou: um jogo digital sobre educação sexual para adolescentes. In Anais do XXI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1356-1360). Sociedade Brasileira de Computação. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225995
- Santos, V. P., Fontes, Y. N. S., Holanda, F. A., Goiana, T. H., Simões, J. C. M. L., Teixeira, D. L., & Rodrigues, M. A. F. (2021). Viral.izo: Um Jogo Educativo de Gerência de Recursos Contra a Proliferação Desenfreada de um Vírus. In Anais do XX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de https://www.sbgames.org/sbgames2021/?page_id=1128#GamesAndHealthTrack
- Silva, J. L., Santos, U. R. dos, Carvalho, S. M. S., Lima, M. T. P., Tremacoldi, A. C. Z., & Santos, J. L. dos. (2022). Vidas em jogo: o dilema da maternidade e paternidade na adolescência. In Anais do XXI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1346-1350). Sociedade Brasileira de Computação. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225979
- Souza, G. G. de, Andrade, V. B. de, Xexéo, G., Silva, F., & Oliveira, S. de. (2023). Superbactérias: um jogo educativo sobre o risco do uso inadequado de antibióticos. In Anais do XXII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1317-1322). Sociedade Brasileira de Computação. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2023.233865
- Vasconcelos Filho, J. E. de, et al. (2020). Teen Tx, um jogo sério para educação em saúde e mudança de comportamento de adolescentes transplantados renais. In Anais

do XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGAMES) (pp. 1014-1021). Sociedade Brasileira de Computação. Recuperado de <https://www.sbgames.org/sbgames2020/pt/calls/health/>