

# Construção do Modelo Conceitual do jogo SuperSUS

Lays H. S. Farias<sup>1</sup>, Fernanda E. S. Barbosa<sup>1</sup>, Sandra A. Siebra<sup>2</sup>, Islândia M. C. de Sousa<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto Aggeu Magalhães, Fundação Oswaldo Cruz – Av. Prof. Moraes Rego, s/n – Cidade Universitária. CEP. 50.740-465 – Recife – PE – Brasil

<sup>2</sup>Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal de Pernambuco. Av. Prof. Moraes Rego, 1235 - Cidade Universitária. CEP: 50670-901 – Recife – PE – Brasil

layshevercia@gmail.com, fernandasenabarbosa@gmail.com, sandra.siebra@ufpe.br, islandia.sousa@fiocruz.br

**Summary.** *This article aims to describe the Conceptual Model of the Game SuperSUS, from the theoretical construction of health policies in Brazil. It is based on a qualitative and descriptive study carried out from the analysis of videos, reports and minutes of meetings of the process of construction of the Game SuperSUS, from 2018 to 2019, and a bibliographic survey on capes journals on games and health, ordinances and health policy norms in Brazil. The results demonstrate the Conceptual Model, produced after the creation of the game, made it possible to improve the update of SuperSUS, and guide its new version, SuperSUS x Covid-19. Therefore, you can collaborate with other health-themed game creation processes*

**Keywords—** *Digital Games, Conceptual Model, Health Education, Serious Games*

**Resumo.** *Este artigo tem o objetivo de descrever o Modelo Conceitual do jogo SuperSUS, a partir da construção teórica das Políticas de Saúde do Brasil. Trata-se de um estudo qualitativo e descritivo realizado a partir da análise de vídeos, relatórios e atas de reuniões do processo de construção do jogo SuperSUS, do período de 2018 a 2019, e de levantamento bibliográfico na base Periódicos da CAPES sobre jogos e saúde, portarias e normas das políticas de saúde no Brasil. Os resultados demonstram o Modelo Conceitual, produzido após a criação do jogo, possibilitou aperfeiçoar a atualização do SuperSUS, e nortear sua nova versão, o SuperSUS x Covid-19. Portanto, pode colaborar com outros processos de criação de jogos com temas de saúde.*

**Palavras-chave—** *Jogos digitais, Modelo Conceitual, Educação em Saúde, Serious Games*

## 1. Introdução

Os jogos têm sido utilizados para apresentar diversos temas sobre as práticas de saúde voltadas para a prevenção, promoção e reabilitação. Assim, atualmente, temos jogos

com intuito de comunicar temas para fortalecer a educação em saúde (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

Dessa forma, dada a importância dessas mídias na saúde, a construção de um Modelo Conceitual que possa sistematizar as informações do jogo, seus objetivos e resultados parece ser algo que pode potencializar o processo de desenvolvimento do mesmo. O Modelo Conceitual tem a proposta de guiar e justificar as tomadas de decisões e a representação gráfica, elementos importantes durante a criação de jogos sérios (STOFELLA; FADEL, 2020).

O SuperSUS é um jogo sério, produzido por pesquisadores do Grupo de Pesquisa Saberes e Práticas em Saúde do Instituto Aggeu Magalhães (Fiocruz-PE), e foi desenvolvido por uma equipe composta por profissionais das áreas de Design, Engenharia da Computação, Cinema e, Saúde Coletiva.

O jogo foi lançado na 16ª Conferência Nacional de Saúde, que ocorreu em agosto de 2019 em Brasília-DF e está disponível na versão Android, IOS e Web, gratuitamente, por meio do site (<https://supersus.fiocruz.br/supersus>) como também nas lojas *PlayStore e Apple Store*.

A primeira versão do SuperSUS tem como objetivo estimular a população na busca pelo direito à saúde. Além dessa primeira versão, outras duas estão em andamento: 1) SuperSUS, Covid-19 e ODS; 2) SuperSUS, PICS e APS. Uma relacionada ao papel do SUS na pandemia de Covid-19, e a outra relacionada às Práticas Integrativas e Complementares na Atenção Primária. Nesta pesquisa, será apresentado o Modelo Conceitual somente da primeira versão do jogo.

Diante desse contexto, este artigo tem o objetivo de descrever o Modelo Conceitual do jogo SuperSUS, a partir da construção teórica das Políticas de Saúde do Brasil.

## 2. Metodologia

Trata-se de um estudo qualitativo e descritivo. A ideia do Modelo conceitual do jogo é apresentar o objetivo geral, os objetivos específicos que deram origem aos minijogos, assim como os resultados a serem alcançados pelos jogadores. Para isso, foi preciso definir explicitamente:

- O objetivo geral do jogo - o que se pretende alcançar com o mesmo;
- Os insumos - conhecimentos/conteúdos que precisam ser repassados durante o jogo, de maneira lúdica. Em outras palavras, eles são o arcabouço teórico que subsidiou a construção dos minijogos que compõem o jogo.
- Os minijogos - que são os desafios, as ações que o jogador precisa realizar durante o jogo;
- Os resultados intermediários - que são os resultados específicos de cada minijogo em prol do objetivo geral;
- Os resultados finais - que representam o que se espera conseguir ao final do jogo, de forma que o objetivo geral delineado seja alcançado.

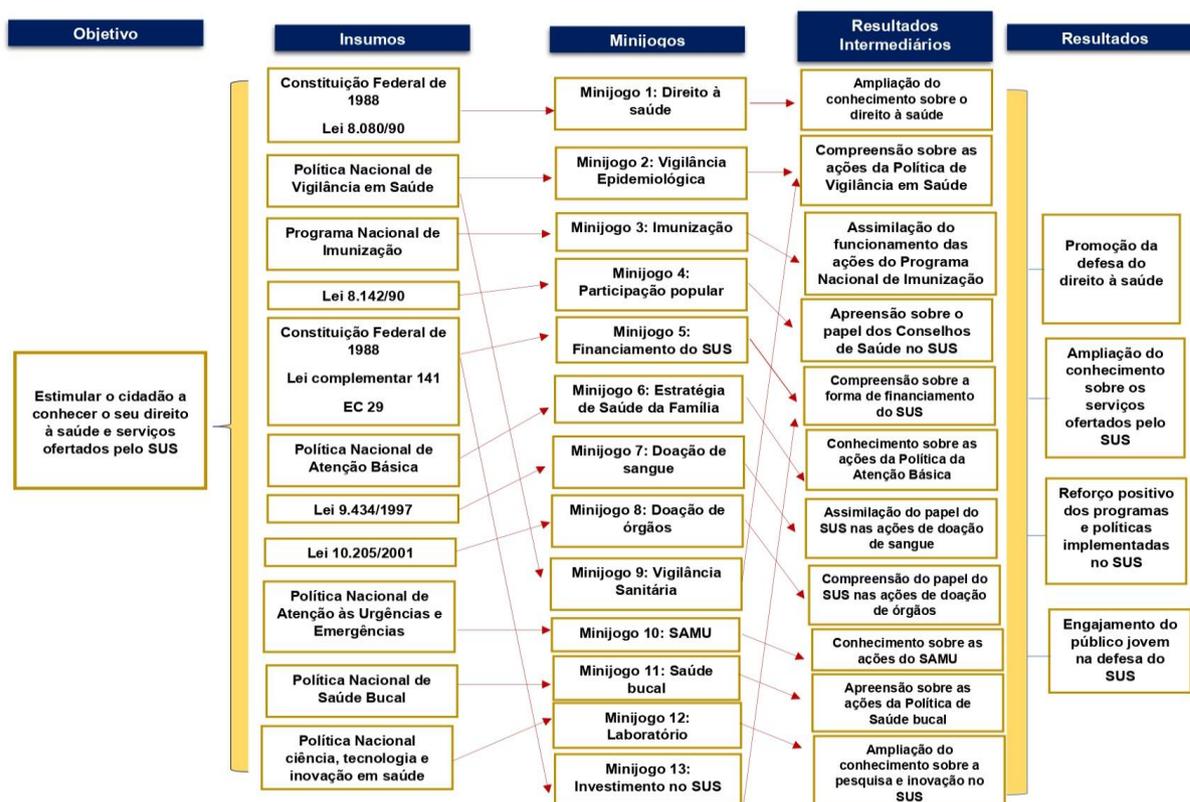
As seguintes etapas foram utilizadas para a elaboração do Modelo Conceitual do SuperSUS: **1) Coleta de dados:** dados de atas de reuniões, relatórios e vídeos da

fase de construção do jogo; 2) **Busca na base de dados Periódicos Capes:** Leis, portarias e artigos sobre jogos e saúde pública. 3) **Construção e estruturação do Modelo Conceitual do jogo SuperSUS.**

Ressalta-se que o ideal é traçar o modelo conceitual de um jogo antes da implementação. Porém, durante o processo de construção da primeira versão do SuperSUS o mesmo não foi realizado, pois foram utilizadas outras estratégias de planejamento, contudo, posteriormente, verificou-se a necessidade de construí-lo diante do aperfeiçoamento da primeira versão e construção de novos minijogos. Deste modo, a elaboração do modelo conceitual foi realizada a partir da coleta e análise documental de vídeos, relatórios e atas de reuniões do processo de criação e desenvolvimento do jogo SuperSUS, no período de 2018 a 2019, e de levantamento bibliográfico na base de Dados de Periódicos da CAPES sobre jogos e saúde, portarias e normas das políticas de saúde no Brasil.

### 3. Elaboração do Modelo Conceitual do jogo SuperSUS

A partir das informações coletadas foi delineado e apresentado na Figura 2 o modelo



**Figura 2: Modelo conceitual do jogo SuperSUS que descreve a relação das ações SUS e os resultados a serem alcançados pelos jogadores. Fonte: Elaboração própria.**

No Modelo Conceitual do jogo SuperSUS os insumos são o arcabouço teórico, as leis, portarias e resoluções que instituíram a política de saúde no Brasil e que subsidiaram a construção dos minijogos. Os resultados são divididos em intermediários (aqueles obtidos em cada minijogo) e finais, esses últimos consistem na promoção do direito à saúde, ampliação do conhecimento dos serviços ofertados pelo SUS, reforço

positivo dos programas e políticas implementadas no SUS e o engajamento do público jovem na defesa do SUS.

A organização do arcabouço que deu origem ao SuperSUS, os insumos utilizados para embasar o jogo estão distribuídos de forma sistemática para mostrar sua associação com cada um dos minijogos. Dessa forma a seguinte sistemática ocorre:

**Minijogo 1:** Aborda a conquista do direito à saúde, a partir da Constituição Federal de 1988 e da Lei 8080/90 (BRASIL, 1988; BRASIL, 1990). **Minijogo 2 e 9:** Apresenta as ações da Vigilância em Saúde, a qual foi regulamentada pela resolução nº 588/2018 do Conselho Nacional de Saúde (BRASIL, 2018). **Minijogo 3:** Relaciona-se ao arcabouço do Programa Nacional de Imunização (PNI), o minijogo faz reforço positivo da vacinação (DOMINGUES *et al.*, 2019); **Minijogo 4:** Estimula à participação social regulamentada na Lei 8.142/1990 (BRASIL, 1990). **Minijogo 5 e 13:** Elucidam o Financiamento no SUS presentes na Constituição Federal de 1988, na Lei complementar 141 e na EC 29 (BRASIL, 1988; BRASIL, 2012). **Minijogo 6:** Refere-se as embarcações que leva a equipe de saúde até a população ribeirinha, com o intuito de reforçar a Política de Atenção Primária (BRASIL, 2017). **Minijogo 7:** Demonstra a importância do SUS na doação de sangue regulamentado pela Lei nº 1075 de 27 de março de 1950 (BRASIL, 1950). **Minijogo 8:** Destaca o papel do SUS em transplante de órgãos no Brasil que financia mais de 90% dos procedimentos (COELHO; BONELLA, 2019). **Minijogo 10:** Elucida a Política de Atenção às Urgências e Emergências, representada no jogo, pelo Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (SAMU). (BRASIL, 2007). **Minijogo 11:** Relaciona-se ao Programa Brasil Sorridente, instituído em 2003 (BRASIL, 2004). **Minijogo 12:** Enfatiza Política de Ciência e Tecnologia, componente importante para os avanços da prática do SUS (GUIMARÃES, 2004)

Verificou-se que o jogo SuperSUS aborda programas e políticas que foram implementados no SUS ao longo dos seus 30 anos. Logo, o Modelo Conceitual do SuperSUS permitiu vislumbrar de forma sistematizada como isso ocorre no jogo.

#### **4. Conclusão**

A construção do Modelo Conceitual do jogo possibilitou apresentar de forma sistematizada o objetivo do jogo, sua estrutura e fundamentação teórica, além de resultados intermediários e finais. A partir dele verificou-se que a construção de um modelo conceitual pode deixar mais claro o que se pretende alcançar com o jogo, além de apresentar as temáticas que podem ser exploradas no mesmo, servindo para orientar toda a equipe de desenvolvimento. A construção do modelo conceitual do SuperSUS colaborou tanto na atualização da primeira versão SuperSUS, realizada em 2021, como na construção do SuperSUS X Covid-19 que se encontra na fase de avaliação.

Recomenda-se elaborar o Modelo Conceitual na fase de construção de jogos que fazem interface com a saúde. Isso permite sistematizar as temáticas a serem abordadas no jogo, conectar as equipes no processo de trabalho e possibilita a familiarização de temáticas que podem ser o primeiro contato de alguns membros. Essa pesquisa pode colaborar na fase de planejamento de outros jogos que comuniquem temas de saúde pública.

#### **Referências**

Baracho, A. F. de O., Gripp, F. J., & Lima, M. R. de. (2012). Os exergames e a

- educação física escolar na cultura digital. *Revista Brasileira de Ciências Do Esporte*, 34(1), 111–126. <https://doi.org/10.1590/s0101-32892012000100009>
- Brasil. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. (2018). Resolução No 588, de 12 de julho de 2018. Institui a Política Nacional de Vigilância em Saúde. 12 De Julho De 2018, 15. <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2018/Reso588.pdf>
- Brasil. (2004). Ministério da Saúde. Diretrizes da Política Nacional de Saúde Bucal. Ministério da Saúde.
- Brasil. (1988). Constituição da República Federativa do Brasil.
- Brasil. (2007). Política Nacional de Atenção às Urgências, 58(5), 19–20.
- Brasil (2012). Lei 141 de 13 de Janeiro de 2012 Regulamenta o § 3o do art. 198 da Constituição Federal para dispor sobre os valores mínimos a serem aplicados anualmente pela União, Estados, Distrito Federal e Municípios em ações e serviços públicos de saúde. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/lcp/lcp141.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp141.htm)
- BRASIL (2017). Portaria nº 2.436 de 31 de setembro de 2017. Aprova a Política Nacional de Atenção Básica, estabelecendo a revisão de diretrizes para a organização da Atenção Básica, no âmbito do Sistema Único de Saúde (SUS). [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2017/prt2436\\_22\\_09\\_2017.html](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2017/prt2436_22_09_2017.html)
- Brasil (1990). Lei 8080 de 19 de setembro de 1990, e o Decreto 7508/11, de 28 de junho de 2011 que dispõe sobre a organização do SUS. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2011/decreto/D7508.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/decreto/D7508.htm).
- Brasil (1990). Lei 8142/90 de 28 de dezembro de 1990. Dispõe sobre a participação da comunidade no SUS.
- Brasil (1950). Lei 1075 de 27 de março de 1950. Dispõe sobre a doação de sangue voluntária. [https://www.saude.gov.br/images/imagens\\_migradas/2016/12/leino1.075---27.03.1950-dispoe-sobre-a-doacao-voluntaria-de-sangue.pdf](https://www.saude.gov.br/images/imagens_migradas/2016/12/leino1.075---27.03.1950-dispoe-sobre-a-doacao-voluntaria-de-sangue.pdf)
- Coelho, G. H. de F., & Bonella, A. E. (2019). Doação de órgãos e tecidos humanos: a transplantação na Espanha e no Brasil. *Revista Bioética*, 27(3), 419–429. <https://doi.org/10.1590/1983-80422019273325>
- Domingues, C. M. A. S., Fantinato, F. F. S. T., Duarte, E., & Garcia, L. P. (2019). Vacina Brasil e estratégias de formação e desenvolvimento em imunizações. *Epidemiologia e Serviços de Saúde*, 28(2), 1–4. <https://doi.org/10.5123/s1679-49742019000200024>
- Fadel, L. M., & Stofella, A. (2020). Graphic representation of conceptual model of serious games. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design Da Informação*, 17(3), 1–21. <https://doi.org/10.51358/id.v17i3.840>
- Guimarães, R. (2004). Bases para uma política nacional de ciência, tecnologia e inovação em saúde. In *Ciência & Saúde Coletiva* (Vol. 9, Issue 2).