

SUPERSUS COVID

jogo para compreender as ações do SUS no enfrentamento à pandemia

Islândia Maria Carvalho de Sousa¹

Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco
islandia.sousa@fiocruz.br

Fernanda Elizabeth Sena Barbosa²

Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco
fernandasenabarbosa@gmail.com

Sandra de Albuquerque Siebra³

Universidade Federal de Pernambuco
sandra.siebra@ufpe.br

LaysHevércia Silveira de Farias⁴

Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco
layshevercia@gmail.com

Elainne Christine de Souza Gomes⁵

Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco
elainne.gomes@fiocruz.br

Adriana Falangola Benjamin Bezerra⁶

Universidade Federal de Pernambuco
adriana.bbezerra@ufpe.br

Camilla Maria Ferreira Aquino⁷

Instituto Federal de Pernambuco
camilla.aquino@yahoo.com.br

Resumo

O presente artigo é um relato de experiência descritivo e qualitativo, que teve como objetivo descrever o processo de construção colaborativa do jogo digital SuperSUSCovid, desenvolvido durante a pandemia da Covid-19, devido à necessidade de produzir recursos educacionais tecnológicos que possibilitassem a disseminação científica sobre a Covid-19, com ênfase nas principais ações de enfrentamento promovidas pelo Sistema Único de Saúde (SUS). Adicionalmente, são apontados inspirações e desafios do trabalho interdisciplinar, para produzir um recurso educacional destinado à valorização do maior sistema de saúde público e universal - o SUS.

Palavras-chave: Jogos digitais. Jogos sérios. Tecnologias em saúde. Educação em Saúde. Covid-19.

¹Pesquisadora Titular e Docente de Pós-Graduação em Saúde Pública do IAM/Fiocruz PE. Recife, PE, Brasil.

²Doutoranda em Saúde Pública do IAM/Fiocruz PE. Recife, PE, Brasil.

³Pesquisadora e Docente do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação - UFPE. Recife, PE, Brasil.

⁴Mestranda em Saúde Pública do IAM/Fiocruz PE. Recife, PE, Brasil.

⁵Pesquisadora em Saúde Pública do IAM/Fiocruz PE. Recife, PE, Brasil.

⁶Docente de Saúde Coletiva do Centro de Ciências Médicas/UFPE. Recife, PE, Brasil.

⁷Docente do departamento de Enfermagem do IFPE/Campus Abreu e Lima. Abreu e Lima, PE, Brasil.



SuperSUS Covid

game to understand the actions of the Unified Health System in the face of the pandemic

Abstract

This article is a descriptive and qualitative experience report, which aimed to describe the process of collaborative construction of the digital game SuperSUS Covid, developed during the Covid-19 pandemic, due to the need to produce technological educational resources that would enable the scientific dissemination about Covid-19, with emphasis on the main actions of confrontation promoted by the Unified Health System (SUS). Additionally, inspirations and challenges of interdisciplinary work are pointed out, to produce an educational resource aimed at the valorization of the largest public and universal health system - the SUS.

Keywords:Digital games. Serious games. Health technologies. Health education. Covid-19

1 INTRODUÇÃO

A pandemia provocada pelo novo coronavírus (Covid-19) é um cenário único e sem precedentes. Em todo o mundo, buscou-se uma resposta definitiva, um medicamento que pudesse combater o novo coronavírus ou uma vacina capaz de prevenir a infecção decorrente do contágio. Tal perspectiva, de imunização e de cura imediata, apesar de todos os esforços empreendidos por diferentes países, permanecem indefinidos por um longo período(CHAN, WONG, TANG 2020). E, atualmente, apesar dos avanços na produção e distribuição das vacinas, muitos países ainda não alcançaram a cobertura desejada, mesmo com a boa resposta das vacinas às diferentes variantes do vírus. Além disso, mesmo com a mudança no cenário de mortalidade, ainda estão em andamento estudos para avaliar a morbidade e impactos da doença junto aos indivíduos com sequelas.

Os impactos desde o início da pandemia foram difíceis para os sistemas de saúde de economias desenvolvidas, com maior impacto para países em desenvolvimento(VALERO-SEDEÑO *et al.*, 2020; MCKIBBIN; FERNANDO, 2020). No Brasil, o crescimento da infecção foi exponencial, com registro de mais de 650.000 mortes, mesmo considerando o cenário de subnotificação¹. Além disso, o país teve e tem, em paralelo com o contexto da pandemia, mais uma crise política, o que agravou os efeitos sociais, pois não houve uma forte condução das estratégias e, muitas vezes, o cidadão ficou contra as medidas de prevenção realizadas, tais como o “fique em casa”.

O panorama da situação dos jovens na pandemia chamou a atenção pois, apesar de não ser o público-alvo na mortalidade, era um público importante na morbidade, haja vista serem os jovens os mais expostos por saírem de casa, seja para o trabalho ou atividades escolares.

¹ covid.saude.gov.br

De fato, nos relatórios no Brasil e da CDC a informação de que jovens apresentavam os sintomas leves da doença foi consenso. Contudo o cenário pandêmico mudou e houve aumento no número de jovens que necessitaram de internações hospitalares (CDC, 2020).

Dessa forma, por ser um grupo com alto potencial educativo, considerou-se que a comunicação em saúde com esses jovens precisava ser realizada com estratégias contundentes e precisas, em relação aos cuidados com a covid (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2020). Além disso, ressalta-se que, apesar do aumento da produção científica no Brasil na última década, o acesso da população jovem aos resultados das pesquisas que sejam úteis ou necessárias à sua realidade/contexto, com uma linguagem acessível e de fácil compreensão, ainda é um desafio. Essa situação agravou-se na pandemia da Covid-19, com o desconhecimento sobre as medidas comprovadas cientificamente de prevenção, transmissão e tratamento da doença, somada ao grande volume de notícias, dentre elas as de conteúdo verídico deturpado ou totalmente fabricadas (conhecidas pelo termo em inglês como *fake news*).

Tal cenário demandou da ciência brasileira a busca por novas possibilidades de aproximação com a população, a fim de promover o acesso ao conteúdo relevante da produção científica. Nesse sentido, o uso de novos meios de comunicação e de tecnologias que fazem parte do cotidiano da população, tais como jogos e redes sociais, apresenta-se como um campo promissor (DIAS; FURLANETTI; XAVIER, 2015; NASCIMENTO; COSTA, 2021; VASCONCELLOS, 2013). Todavia, esses ainda são recursos pouco utilizados pelos pesquisadores.

No campo da informação em saúde, as tecnologias digitais com finalidade de uso educativo ganharam protagonismo durante a pandemia, com destaque para os jogos digitais. Com o uso de jogos, o aprendizado é construído a partir das ações do jogador, tornando mais ativa e lúdica a aquisição de conhecimento. A experiência convida o usuário a interagir com os demais jogadores, a participar ativamente na formulação de hipóteses e na solução de problemas/desafios, com fomento à reflexão crítica na tomada de decisão (DEGUIRMENDJIAN; DE MIRANDA; ZEM-MASCARENHAS, 2016).

Nesse contexto, buscando criar novas estratégias de comunicação e saúde, em 2019, foi desenvolvida a primeira versão do jogo SuperSUS², um jogo sério (do inglês, *serious game*), que tem como objetivo estimular o cidadão a conhecer o seu direito à saúde, assim como os

²www.supersus.fiocruz.br

serviços ofertados pelo Sistema Único de Saúde (SUS). O jogo é formado por uma coleção de 13 minijogos, projetados com base na construção da política de saúde no Brasil.

A organização em minijogos permitiu abordar princípios, diretrizes, programas e políticas que foram implementados no SUS ao longo dos seus 30 anos. Dessa forma, o arcabouço teórico, as leis, portarias e resoluções que instituíram a política de saúde no Brasil subsidiaram a construção destes minijogos, englobando: Direito à Saúde, Vacinação, Doação de Sangue, Transplante de Órgãos, Vigilância Epidemiológica e Sanitária, Saúde Bucal, Pesquisas em Saúde, Financiamento do SUS, Participação Social, Estratégia de Saúde da Família (ESF) e Serviço de Atendimento Médico de Urgência (SAMU).

Cada minijogo tem duração média de três a dez segundos e, ao falhar em completá-los, o jogador visualiza uma tela que mostra as possíveis consequências na vida real, relacionadas à temática em pauta. Em cada desafio cumprido, o jogador acumula conquistas e agrega grupos de pessoas, dentre elas estão profissionais de saúde, gestores e demais cidadãos que integram os cenários do jogo.

O jogo possui as versões Android, IOS e Web disponibilizadas gratuitamente, podendo ser amplamente utilizado pela sociedade. O público-alvo são jovens entre 12 e 18 anos, devido à sua maior propensão ao uso de jogos e seu potencial para disseminar os conceitos aprendidos. Logo, este público pode atuar como promotores de saúde, e servir de elo de comunicação com seus amigos e familiares. Além disso, o jogo objetiva contribuir para a conscientização dos mais jovens, visando o seu engajamento e da sua família para manter uma vigilância participativa, utilizando também atividades de interação digital.

Dada a aceitação da primeira versão e a necessidade de produzir recursos educacionais com informação científica segura sobre a Covid-19, visando dar ênfase nas principais ações do SUS no cuidado e enfrentamento à pandemia, foi desenvolvido o SuperSUS Covid. Assim, a nova versão buscou o desenvolvimento de habilidades para proteção individual e coletiva diante da pandemia, bem como o engajamento social à medida que o desenvolvimento do jovem no jogo dependerá de sua consciência quanto ao seu papel na família e na comunidade.

A fim de qualificar o material, tanto no que se refere ao conteúdo, quanto à qualidade técnica, o desenvolvimento desta versão sobre a Covid-19 envolveu docentes e discentes de diferentes campos do conhecimento: saúde pública, biociências, ciência da informação, comunicação e profissionais do designer e de desenvolvimento de software.

Neste cenário, este artigo teve como objetivo descrever o processo de construção colaborativa do jogo digital SuperSUS Covid.

2 DESENVOLVIMENTO

O SuperSUS é um projeto de pesquisa desenvolvido pelo Grupo de Pesquisas Saberes e Práticas em Saúde, do Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco, com apoio da Vice-Presidência de Educação, Informação e Comunicação (VPEIC) da Fiocruz.

O jogo foi implementado utilizando a engine Unity3d, e fez uso da linguagem de programação orientada a objetos C#. A coleção de minijogos foi projetada em volta de suas características visuais, que contornam os objetivos específicos de cada minijogo. A interface do jogo é responsiva, sendo direcionada à tela de smartphones e computadores. O andamento do jogador em cada um dos minijogos é pré-definido pelo seu objetivo, com variação na dificuldade em executar a atividade solicitada.

Cada minijogo possui trilha sonora própria. O fio estético que norteou a composição da trilha sonora foi a musicalidade brasileira, valorizando ritmos regionais, como maracatu, xote, forró, frevo, brega, samba, coco, entre outros. Foram utilizados timbres e instrumentos que remontam a essa memória rítmica e estilística, como Alfaia, Triângulo, Djembe, Agogô, Teclados e Sintetizadores etc.

No processo de construção do jogo foram realizadas pesquisa bibliográfica em livros e bases científicas; e análise documental em manuais, sites e tutoriais, a fim de embasar as decisões tomadas para elaboração do processo de construção do SuperSUS e os conteúdos trabalhados no decorrer do jogo. A equipe de produção do jogo foi composta por pesquisadores da saúde coletiva e da ciência da informação, desenvolvedor de software, designer, game designer, web designer, músico, animadores e ilustradores. Adicionalmente, outros pesquisadores com expertise na saúde coletiva e em jogos digitais na saúde contribuíram no desenvolvimento do jogo como conteudistas ou validadores, de forma a garantir que o jogo teria conteúdo atualizado e de qualidade, além de uma boa jogabilidade.

Todo o processo de concepção, produção e desenvolvimento do jogo foi realizado de maneira colaborativa, com reuniões semanais visando o acompanhamento das atividades e discussão do desenvolvimento de cada etapa do trabalho, de cada *asset* pensado, planejado e executado. A colaboração dos conteudistas ocorreu desde a concepção do roteiro do jogo, até a participação em encontros sistemáticos para validação das atividades e avaliação do que estava sendo desenvolvido.

A pergunta que guiou a criação do roteiro do jogo foi: **quais as ações realizadas pelo SUS para enfrentamento da Covid-19?** Assim, na abertura do jogo é apresentada uma coleção de fatos históricos significantes à contextualização da pandemia de Covid-19 no

mundo e no Brasil. Em seguimento, tomando como alicerce a pergunta norteadora do jogo, cada um dos cinco minijogos disponíveis representa eixos de atuação do SUS, definidos pela equipe do projeto.

Os pressupostos teóricos que guiaram o jogo como um todo pautaram-se nas evidências científicas disponíveis naquele momento, em documentos da Organização Mundial de Saúde e nas experiências de outros países. Assim, de acordo com as experiências dos outros países como China, Itália, Espanha, Coreia do Sul e Taiwan foram anunciadas algumas medidas de cuidados básicos, a saber: lavar as mãos por pelo menos 20s, respeitando os 5 momentos de higienização com água e sabão, na ausência, usar desinfetante para as mãos à base de álcool em gel; evitar contato próximo com pessoas doentes; evitar tocar nos olhos, nariz e boca com as mãos não higienizadas; evitar aglomerações; manter ambientes ventilados; cobrir a boca e nariz ao tossir e espirrar; e não compartilhar objetos de uso pessoal como talheres, pratos e copos (BRASIL, 2020; WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2020). Essas medidas foram consideradas importantes, devido à alta transmissibilidade do SARS-COV-2, além disso teve como propósito evitar a sobrecarga do sistema de saúde, um dos principais problema.

120

Nesse sentido, o primeiro minijogo aborda a **Imunidade Coletiva** e tem como objetivo destacar a importância da vacinação da população no enfrentamento coletivo da pandemia (Figura 1). Nele, o jogador é desafiado a vacinar a população com celeridade, a fim de evitar a propagação do vírus às pessoas susceptíveis e com comorbidades.

Figura 1 – Minijogo de Imunidade Coletiva



Fonte: Jogo SuperSUS Covid, 2022.

O segundo minijogo trabalha o conceito de **Imunidade Individual** e tem o objetivo demonstrar a importância da vacinação e a sua atuação na imunidade individual no nível celular (Figura 2). Durante este minijogo, o vírus da Covid-19, ao invadir o corpo humano

imunizado, será surpreendido pelas células de defesa que irão contra-atacar. O desafio do jogador é destruir todos os antígenos usando as células de defesa, impedindo que eles dominem o organismo.

Figura 2 – Tela introdutória do minijogo de Imunidade Individual



Fonte: Jogo SuperSUS Covid, 2022.

O terceiro minijogo aborda a **Prevenção**, nele o jogador precisa evitar o contágio por meio da adesão às medidas de proteção individual e coletivas, como o uso de máscaras, álcool para higiene das mãos e, o respeito ao distanciamento social (Figura 3). O objetivo é incentivar a adoção das medidas não farmacológicas, cientificamente comprovadas, de prevenção à Covid-19. Assim o jogador percorre o cenário encontrando diversas pessoas e, se não faz uso/respeita as medidas de proteção individual e coletiva, ele é contaminado e adocece, perdendo o jogo.

121

Figura 3 – Minijogo da Prevenção



Fonte: Jogo SuperSUS Covid, 2022.

Um outro eixo de atuação do SUS durante a pandemia foi a **Testagem**, portanto, o quarto minijogo (Figura 4) tem como objetivo demonstrar a importância da Vigilância em

Saúde na testagem e diagnóstico dos usuários. O jogo se inicia com uma quantidade “x” de testes a serem entregues nas unidades de saúde e residências, sendo o desafio do jogador entregar os testes, em tempo limitado, para as residências e unidades sinalizadas.

Figura 4 – Tela de derrota do minijogo da Testagem



Fonte: Jogo SuperSUS Covid, 2022.

Por fim, o quinto e último minijogo tem o intuito de valorizar a **Atuação da Assistência Hospitalar** do SUS na pandemia. O objetivo deste minijogo é transportar e entregar os pacientes e insumos de saúde nos lugares apropriados, sem colidir com obstáculos (Figura 5). O jogador inicia a jornada em um heliponto, onde torna-se o piloto de um helicóptero do Serviço de Atendimento Médico de Urgência (SAMU), responsável pela coleta de equipamentos (para proteção individual, cilindros de oxigênio etc.) a serem distribuídos ao longo de áreas urbanas e rurais, evitando obstáculos, até alcançar o seu objetivo. Ao mesmo tempo, ele também transporta usuários do SUS de locais longínquos, como os indígenas, para receberem atendimento na zona urbana.

122

Figura 5 – Tutorial do minijogo da Assistência Hospitalar

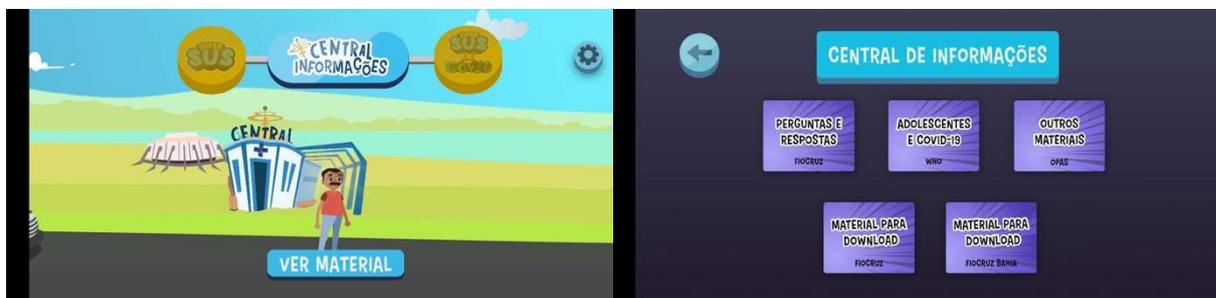


Fonte: Jogo SuperSUS Covid, 2022.

Destaca-se que na construção do jogo também se levou em consideração o impacto negativo das notícias falsas (*fake news*) no contexto do enfrentamento da pandemia de Covid-19. Pois sua propagação "tem potencial destrutivo, por disseminar o medo, a desinformação e, acima de tudo, comprometer o trabalho das autoridades de saúde no combate aos avanços da doença" (AMÊNDOLA *et al.*, 2021, p. 2). Dessa forma, durante cada minijogo, há um elemento dificultador das ações do jogador, caracterizado por um fantasma da *fake news*. Esse fantasma da *fake news* avisa ao jogador que, caso ele não o impeça de se espalhar (se multiplicar), o jogador poderá perder o jogo contra a Covid-19. De fato, quando esse fantasma aparece, ele deixa o jogo mais difícil. Por exemplo, no minijogo de imunidade coletiva, esse fantasma passa tirando as máscaras dos personagens, aumentando o risco de contágio. Ressalta-se que tal analogia e representação é baseada na realidade brasileira, pois, durante o período pandêmico, houve um grande volume de notícias falsas disseminadas que impediram um enfrentamento mais ágil da pandemia no Brasil (BRASIL, 2021). Adicionalmente, a fim de contribuir no combate às *fake news*, o jogo disponibiliza uma "central de informações" que reúne documentos técnicos e científicos da Fiocruz com informações confiáveis sobre a Covid-19 (Figura 6).

123

Figura 6 – Central de Informações sobre a Covid-19 presente no jogo



Fonte: Jogo SuperSUS Covid, 2022.

Pontua-se que um dos principais desafios na construção do jogo foi a mudança do processo de trabalho da equipe que, anteriormente, trabalhava presencialmente, em reuniões semanais, com discussões presenciais. Todavia, foi preciso adaptar-se ao formato de trabalho remoto, imposto pelo contexto da pandemia da Covid-19, culminando no desenvolvimento integral do trabalho, de maneira virtual. Assim, a impossibilidade de encontros presenciais; o fato da equipe ficar geograficamente distante; a necessidade de adaptação ao formato remoto (que mudou a forma de discussão e compartilhamento, de apresentação de resultados, a dinâmica de trabalho etc); somada à carga de exaustão e adoecimento mental, típicos do

período pandêmico, que assolou toda a população mundial, impactaram no desempenho da equipe, assim como no tempo de desenvolvimento do jogo como um todo.

Entretanto, vale ressaltar que a equipe colheu frutos de seu próprio trabalho, além do produto final que foi o jogo em si. A premissa do jogo de gerar reflexões e fomentar uma mudança positiva sobre o SUS, acabou por impactar na forma de pensar e de ver o SUS da própria equipe de produção, composta por diversos profissionais que não são do campo da saúde. Pois, os momentos de partilha sobre o andamento do projeto, também foram espaços de aprendizado sobre os principais conceitos do SUS e sobre a melhor forma de representar os elementos do SUS no jogo, de forma consoante com a realidade.

3 CONCLUSÃO

A construção interdisciplinar é desafiadora porque exige de cada participante, em algum momento, rever suas próprias teorias e pré-conceitos. Todavia, foi possível perceber que tal construção abarca mais possibilidades de compreensão da realidade e disseminação do conteúdo e o desenvolvimento de um produto final muito mais completo.

O SuperSUS Covid trabalha com a ideia de usar um cenário baseado na realidade para apresentar ao jogador as principais ações do SUS no enfrentamento da pandemia da Covid-19, a fim de endossar medidas cineticamente comprovadas de enfrentamento, assim como a importância do próprio SUS, que é o maior sistema de saúde pública universal. Além disso, o jogo fornece informações importantes para a prevenção contra uma possível infecção pelo COVID-19, assim como para a redução do risco de transmissão do vírus, reduzindo os impactos no grupo de risco. Tudo isso em um formato lúdico e divertido, e que permite a disseminação dos conhecimentos adquiridos na sociedade, por meio de redes sociais (compartilhamentos).

Para fomentar o engajamento do público-alvo do jogo, em prol de um SUS universal e reconhecido, considera-se que foi fundamental contar com uma equipe interdisciplinar e colaborativa e envolver usuários reais (trabalhadores da saúde) no desenvolvimento e na avaliação (antes do lançamento) deste tipo de recurso educacional.

Espera-se que, a partir do desenvolvimento das versões do SuperSUS, seja possível gerar novos usos e conhecimento acerca dos limites e possibilidades da comunicação e educação em saúde por meio do uso de jogos. Dessa forma, o grupo de pesquisa mantém a busca por produzir mecanismos que possibilitem o acesso da população aos resultados das

pesquisas científicas relacionadas ao SUS, fomentando novos meios de comunicação com o uso de tecnologias que fazem parte do seu cotidiano.

REFERÊNCIAS

AMÊNDOLA, I. L. S.; VIANA, L. R. JESUS, M. B.; CALEMAN, G. VERNASQUE, J. R. S. Os impactos das fakenews na prevenção e controle da COVID-19: uma Revisão Integrativa de Literatura. **Revista Saúde em Redes** (ISSN 2446-4813), v. 7, Supl. 1, 2021.

BRASIL. Agência Senado. Desinformação e fakenews são entraves no combate à pandemia, aponta debate. **Agência Senado**, 05/07/22. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/07/05/desinformacao-e-fake-news-sao-entrevado-no-combate-a-pandemia-aponta-debate>. Acesso em: 30 set. 2022.

BRASIL. Ministério da Saúde. Portaria n. 454, de 20 mar. 2020. Declara, em todo o território nacional, o estado de transmissão comunitária do coronavírus (Covid-19). Diário Oficial da União, Brasília, 20 mar. 2020b. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/portaria/prt454-20-ms.htm. Acesso em: 10 out 2022.

CENTER FOR DISEASE CONTROL AND PREVENTION (USA). Departamento of Health & Human Services. Interim pre-pandemic planning guidance: community strategy for pandemic influenza mitigation in the United States: early, targeted, layered use of nonpharmaceutical interventions [Internet]. [Washington, D.C.]: Center for Disease Control and Prevention; 2007 [cited 2020 Mar 27]. 108 p. Available from: https://www.cdc.gov/flu/pandemic-resources/pdf/community_mitigation-sm.pdf. Acesso em: 10 out 2022.

CHAN, K. W., WONG, V. T., TANG, S. C. W. COVID-19: An Update on the Epidemiological, Clinical, Preventive and Therapeutic Evidence and Guidelines of Integrative Chinese–Western Medicine for the Management of 2019 Novel Coronavirus Disease. **The American Journal of Chinese Medicine**, v. 48, n. 3, p.1–26, 2020.

DIAS, C. M.; FURLANETTI, C; B.; XAVIER, G. A. Revisão de um jogo sério de tabuleiro sobre os dilemas e desafios do SUS. In **XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital — SBGames**, São Paulo, pp. 770-773, 2016.

DEGUIRMENDJIAN, S. C.; DE MIRANDA, F. M.; ZEM-MASCARENHAS, S. H. Serious Game developed in Health: Integrative Literature Review. **Journal of Health Informatics**, v. 8, n. 3, 2016.

MCKIBBIN, W., FERNANDO, R. The Global Macroeconomic Impacts of COVID-19: Seven Scenarios. **Centre for Applied Macroeconomic Analysis Working Paper**; publicação online. ISSN 2206-0332, 2020.

NASCIMENTO, G. V.; COSTA, H. R. Elaboração de um espaço de divulgação científica com o uso dos jogos digitais numa perspectiva sociocultural. In: **Anais de Ensino de Ciências e Biologia em Espaços não Escolares e Divulgação Científica** (área temática 4). DOI: 10.46943/VIII ENEBIO 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enebio/2021/CEGO_TRABALHO_EV139_MD1_SA20_ID481_15022020111248.pdf. Acesso em: 30 set. 2022.

VALERO-SEDEÑO, N. J. *et al.* COVID-19: La nueva pandemia con muchas lecciones y nuevos retos. Revisión Narrativa. **Kasmera**, v. 48, n.1, p.1-10, 2020.

VASCONCELLOS, M. S. Comunicação e Saúde em Jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde (Icict), Fundação Oswaldo Cruz, 293 f, 2013.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). Disability considerations during the Covid-19 outbreak, 26 Mar. 2020. Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/WHO-2019-nCoV-Disability-2020-1>. Acesso em: 30 set. 2022.