



“Odissus: uma odisseia na saúde”: Relato de Experiência de educação em saúde para fortalecimento do Sistema Único de Saúde

Caio Victor Fernandes de oliveira ¹, Eduarda Viana Silva ¹, Artur Rebouças de Souza¹, Luan Veríssimo de Castro Costa¹, Heverly Dayane da Silva Santos¹, Yasmin Maria do Nascimento Limão¹, Anna Beatriz de Oliveira Nogueira¹, Dayane Dayse Lopes Avelino de Almeida¹, Isadora Silva Costa¹, Matheus Dibbern de Almeida¹, Carla Noely Lima Pessoa¹, Júlia Araújo de Oliveira¹



<https://doi.org/10.36557/2674-8169.2025v7n3p1073-1085>

Artigo publicado em 10 de Março de 2025

RELATO DE EXPERIÊNCIA

RESUMO

Introdução: O Sistema Único de Saúde (SUS) é essencial para a assistência em saúde no Brasil, mas enfrenta desafios devido à falta de conhecimento da população sobre seu funcionamento. A educação em saúde no ambiente escolar pode fortalecer esse vínculo. A ação “Odissus: uma odisseia na saúde” utilizou metodologias ativas e lúdicas para ensinar crianças sobre o SUS e a promoção da saúde. **Objetivo:** Descrever a experiência da campanha “Odissus” na conscientização infantil sobre o SUS e a promoção da saúde, além de analisar a eficácia das metodologias ativas aplicadas. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência sobre uma ação educativa realizada em maio de 2024 com alunos de 10 a 12 anos da Escola Municipal Arnaldo Bezerra, em Parelhas (RN). A atividade ocorreu em três encontros e utilizou rodas de conversa, storytelling e um jogo de trilha para facilitar o aprendizado. A avaliação incluiu um questionário e a proposta de uma carta ao “eu do futuro”. **Relato da Experiência:** Durante os encontros, abordaram-se temas como os princípios do SUS, prevenção de doenças e hábitos saudáveis. A participação ativa das crianças foi incentivada por meio de estratégias lúdicas e interativas. **Discussão:** A abordagem lúdica ampliou o conhecimento sobre o SUS e estimulou o engajamento dos alunos. No entanto, a limitação de tempo e a variação do interesse das crianças foram desafios. A literatura reforça que metodologias ativas favorecem a aprendizagem significativa e a formação cidadã. **Conclusão:** A experiência destacou a importância de iniciativas que promovam a educação sobre o SUS desde a infância. Apesar das limitações, a ação demonstrou potencial para fortalecer o conhecimento sobre o SUS e incentivar o uso consciente de seus serviços.

Palavras-chave: Promoção da Saúde; Sistema Único de Saúde; Educação em Saúde

"Odissus: An Odyssey in Health" – An Experience Report on Health Education for Strengthening the Unified Health System

ABSTRACT

Introduction: The Unified Health System (SUS) is essential for healthcare in Brazil but faces challenges due to the population's lack of knowledge about its functioning. Health education in schools can strengthen this connection. The initiative "Odissus: an odyssey in health" used active and playful methodologies to teach children about SUS and health promotion.

Objective: To describe the experience of the "Odissus" campaign in raising children's awareness about SUS and health promotion, as well as to analyze the effectiveness of the active methodologies applied. **Methodology:** This is an experience report on an educational initiative carried out in May 2024 with students aged 10 to 12 from Arnaldo Bezerra Municipal School in Parelhas (RN). The activity took place over three sessions and used discussion circles, storytelling, and a board game to facilitate learning. The assessment included a questionnaire and the proposal of a letter to the "future self."

Experience Report: The sessions addressed topics such as SUS principles, disease prevention, and healthy habits. Active student participation was encouraged through playful and interactive strategies. **Discussion:** The playful approach expanded knowledge about SUS and stimulated student engagement. However, time constraints and variations in children's interest were challenges. The literature supports that active methodologies promote meaningful learning and civic awareness.

Conclusion: The experience highlighted the importance of initiatives that promote SUS education from an early age. Despite its limitations, the action demonstrated potential to strengthen knowledge about SUS and encourage the conscious use of its services.

Keywords: Health Promotion; Unified Health System; Health Education

Instituição afiliada – UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE CAMPUS CAICÓ

Autor correspondente: Caio Victor Fernandes de oliveira caiovictorfernandesdeoliveira@gmail.com

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



INTRODUÇÃO

O Sistema Único de Saúde (SUS), marco fundamental do sistema público brasileiro, é uma das maiores conquistas sociais do país, proporcionando assistência integral, gratuita e universal à população (BRASIL, 1988). Criado com base nos princípios de universalidade, equidade e integralidade, o SUS vai além do atendimento clínico, abrangendo ações de promoção, prevenção e vigilância em saúde. No entanto, para que o sistema funcione de forma efetiva e democrática, é fundamental que a população compreenda seus benefícios, direitos e deveres dos usuários, bem como a lógica de seu funcionamento. O conhecimento sobre o SUS, suas políticas públicas e os serviços oferecidos é crucial para fortalecer a cidadania e para que cada indivíduo saiba como acessar e utilizar o sistema de maneira adequada e consciente (NARVAI, 2022).

Além de oferecer assistência integral, gratuita e universal, o SUS também é regido por ações de educação em saúde, essenciais para formar cidadãos mais conscientes (SOLHA, 2014). Nesse contexto, as escolas se tornam um espaço estratégico para a implementação de iniciativas voltadas à saúde, especialmente entre crianças e jovens, uma vez que representam o ambiente onde hábitos e comportamentos são moldados desde cedo. A educação em saúde nas escolas não apenas promove o bem-estar físico e mental, mas também contribui para o fortalecimento do vínculo entre o sistema de saúde e a comunidade (CARDOSO et al, 2017).

Para alcançar esses objetivos, metodologias ativas de ensino vêm sendo amplamente utilizadas, valorizando o protagonismo dos estudantes e adaptando conteúdos às realidades do público infantil. Abordagens lúdicas surgem como estratégia para aproximar os participantes e transformar a experiência da atividade positiva em todos os aspectos, incentivando a aprendizagem significativa e, no caso proposto, a adoção de comportamentos saudáveis e conscientes (FRANÇA, 2019).

A ação denominada “Odissus: uma odisseia na saúde”, elaborada por estudantes de medicina, foi desenvolvida com o objetivo de trabalhar temas relevantes para saúde pública e de conscientização sobre o funcionamento do SUS. Com a utilização de metodologias ativas e lúdicas, a ação buscou proporcionar uma experiência educativa significativa para crianças de uma escola infantil, promovendo não apenas a aquisição

de conhecimentos, mas também a criação de hábitos saudáveis desde cedo.

Este relato de experiência surge da necessidade de relatar e refletir sobre a importância de ações educativas realizadas no ambiente escolar, abordando não apenas a promoção da saúde, mas também o fortalecimento do vínculo entre o SUS e a comunidade. O trabalho visa documentar as etapas da ação, analisar seus impactos e destacar a importância do protagonismo estudantil em vários níveis de escolaridade no cuidado com sua própria saúde.

OBJETIVOS

Este Estudo tem como objetivo descrever a concepção e aplicação da campanha educativa “Odissus: uma odisseia na saúde”, que buscou conscientizar crianças sobre o Sistema Único de Saúde (SUS) e a promoção da saúde por meio de metodologias ativas e lúdicas.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência sobre a campanha “Odissus: uma odisseia na saúde” elaborada por discentes da graduação de medicina e aplicada a alunos de 10 a 12 anos do ensino fundamental da escola municipal de ensino público Arnaldo Bezerra localizada no município de Parelhas, Rio Grande do Norte, Brasil. A escolha da escola considerou o fato de ser uma instituição pública com boa parcela das crianças serem oriundas de famílias de baixa renda, reforçando a relevância da ação educativa para ampliar o conhecimento sobre seus direitos em saúde e sobre a importância da prevenção.

A campanha foi iniciada no mês de maio de 2024 e foi desenvolvida por meio de 3 encontros, cada um com cerca de 1h30 de duração, os quais tinham como objetivo possibilitar o reconhecimento do sistema único de saúde (SUS) pelas crianças e adolescentes da escola trabalhada. Os temas utilizados para o alcance desse objetivo foram: a definição do que é SUS, seus princípios e fundamentos, a prevenção de doenças infectocontagiosas, com foco especial em dengue e influenza e com menção ao programa nacional de imunização e, por fim, um encontro sobre combate ao sedentarismo e à má alimentação, com destaque especial aos programas do SUS desenvolvidos nessa área.

Os encontros foram desenvolvidos por meio de atividades lúdicas e através de metodologias ativas, que favoreceram o entendimento e a participação das crianças e adolescentes no avançar dos momentos. Além disso, os materiais desenvolvidos para cada encontro foram produzidos pelos autores da campanha, utilizando-se de materiais físicos, como um jogo de trilha com a temática dos princípios do SUS e a elaboração de histórias lúdicas sobre a temática por meio de slides criativos. As metodologias ativas de ensino-aprendizagem transformam o método tradicional, de modo que proporcionam um maior envolvimento dos alunos, incentivando a autoaprendizagem e a criatividade (MARQUES et al., 2021). Entre essas ferramentas metodológicas se destacam: dinâmicas interativas, jogos de trilhas, rodas de conversa, storytelling e parcerias com profissionais da área da saúde.

O impacto da atividade foi mensurado por meio de um formulário, de autoria dos próprios executores da ação, elaborado pelo Google formulários e aplicado no encontro de encerramento que possuía como enfoque os assuntos discutidos durante a realização da campanha e através da proposta de uma elaboração de uma carta por cada criança para seu eu do futuro, reafirmando seu compromisso com a saúde e traçando metas para uma vida mais saudável.

RELATO DA EXPERIÊNCIA

Discentes de um curso de nível superior em medicina da Universidade Federal do Rio Grande do Norte elaboraram uma ação que tinha por finalidade empoderar e incentivar crianças a reconhecerem o sistema de saúde vigente e as maneiras de utilizá-lo. A ação recebeu o nome de “Odissus: uma odisseia na saúde”. Tal nome se deu pela utilização de artifícios lúdicos, como jogos e histórias para explanar os seguintes conceitos ao público: história do SUS, principais serviços e níveis de assistência dentro do SUS, princípios doutrinários do Sistema Único de Saúde e como eles dialogam com a promoção da saúde da população.

Essa campanha foi realizada após uma capacitação dos discentes envolvidos, ministrada por uma professora mestre em saúde coletiva, para alinhamento com o tema. Nela, discutiu-se os conceitos principais para se abordar no ensino sobre saúde pública e de que forma isso poderia ser ajustado com base na faixa etária do público alvo na escola. Assim, a ação ocorreu, de fato, nos dias 22, 23 e 24 de maio de 2024,

contando como espaço e público alvo discentes de uma turma de 5º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Arnaldo Bezerra, no município de Parelhas, localizado no estado do Rio Grande do Norte. A escolha desse espaço se deu pela proximidade de comunicação entre os discentes que conduziram essa atividade e a direção da escola, a qual recebeu com antecedência a solicitação de realização da atividade com sua respectiva programação e, assim, autorizou sua realização perante a assinatura de uma carta de ciência. A escolha do público alvo se deu pela expectativa de que ao se utilizar a educação em saúde desde a idade escolar, essas crianças cresçam desfazendo estereótipos e desconstruindo mitos em torno do SUS, tornando-se capacitadas para fazerem escolhas conscientes e valorizarem o sistema de saúde pública brasileiro.

A primeira atividade, ocorrida na manhã do dia 22 de maio, começou com uma breve roda de conversa com duração de 10 minutos para engajar as crianças na temática e fazê-las refletir e responder sobre o que era saúde para elas. Em seguida, uma nova pergunta foi proposta por um dos discentes para estimular a reflexão: “Como vocês acham que o Sistema Único de Saúde, o SUS, pode ajudar vocês a estarem saudáveis?” Diante dessas indagações, as crianças debateram verbalmente sobre as considerações de cada um, demonstrando engajamento e interesse pela atividade. No decorrer da discussão pôde-se observar que muitos dos alunos apresentavam pouco ou nenhum conhecimento sobre o SUS. Para direcionar o conhecimento, os discentes explicaram o conceito ampliado de saúde, adaptando a linguagem ao público alvo, o que serviu como um gancho narrativo para a segunda parte da atividade.

A segunda parte da atividade, com duração de 20 minutos, consistiu na narrativa de uma história épica, no sentido literário da palavra, que teve por objetivo atrair a atenção do público, bem como adequar complexidades temáticas e, assim, fixar temas como a história do SUS no conhecimento dessas crianças. A história narrada pelos discentes, com a ajuda de personagens, retratou como era a saúde pública no Brasil antes de ser proclamada um direito de todos pela Constituição Federal de 1988. O enredo explorou a criação do SUS, comparando a situação da saúde no país antes e depois de sua implantação, além de destacar os principais serviços, profissionais e níveis de atenção desse sistema de saúde, explicando como e quando acessar os serviços de assistência, como as Estratégias de Saúde da Família no caso de vacinas. A narrativa também abordou temas como os princípios doutrinários do Sistema Único de Saúde —

Universalidade, Equidade e Integralidade —, buscando mostrar como esses princípios se conectam à promoção da saúde da população.

Ademais, com a finalização da história, deu-se início a terceira parte daquela manhã, com um jogo para auxiliar na fixação do conteúdo passado. Assim, dividiu-se a turma de crianças em duas equipes, com o número de componentes equiparados, a fim de se jogar um jogo de trilha desenvolvido pelos discentes da graduação em medicina. O jogo era caracterizado por uma trilha de 20 casas em um tabuleiro impresso em papel, no qual quem sair da largada e chegar primeiro na última casa, ganhava. Nesse cenário, distribuídas nas casas do tabuleiro, haviam perguntas com temáticas relacionadas ao funcionamento e história do Sistema Único de Saúde. Diante disso, dois alunos foram eleitos pelos colegas e tiveram por função responder às perguntas e mover as peças conforme o comando das mesmas. Dessa forma, esses alunos serviriam de “porta-vozes” de suas respectivas equipes e teriam, a cada pergunta, o direito de consultar sua equipe, a fim de recuperar a melhor resposta possível. Assim, questões como 'O que é equidade?' e 'O que ela garante?' foram amplamente debatidas durante o jogo.

Com relação aos pontos negativos da ação, as atividades ocorreram somente durante 1h30 em três dias, o que limitou o aprofundamento das discussões sobre os temas propostos e não houve tempo para a execução de todas as atividades propostas, como a carta para o "eu futuro". Além disso, o interesse das crianças variou ao longo da manhã. Observou-se que o engajamento era mais acentuado durante as atividades lúdicas e durante as discussões livres sobre a temática, onde elas podiam compartilhar sua experiência sobre o assunto. Em contrapartida, houve uma maior dispersão durante a parte teórica em que se passavam vídeos para embasar a temática do dia.

Para medir o efeito da ação, foi utilizado um questionário criado através do Google Forms, com seis questões numa escala de 0 a 5 sobre o conhecimento obtido sobre os temas discutidos nos três encontros. O formulário foi impresso e disponibilizado em papel para simplificar o preenchimento pelas crianças. A maior parte dos estudantes mostrou interesse em responder, participando com atenção na atividade. Contudo, devido à restrição de tempo no último encontro, a sugestão de escrever uma carta para o "eu futuro" não pôde ser executada presencialmente e, por isso, foi proposta pela docente como tarefa a ser realizada em casa. Esta tática

possibilitou que os estudantes refletissem individualmente sobre os conhecimentos obtidos e definissem objetivos para uma vida mais equilibrada.

DISCUSSÃO

O SUS, embora seja um dos maiores sistemas de saúde pública do mundo, ainda enfrenta a desinformação e o preconceito por parte da população, os quais assumem contornos históricos e sociais marcantes (RAIMONDI et al. 2018). Esta falta de compreensão sobre os seus princípios, funcionamento e benefícios pode resultar em uma série de consequências negativas. Entre elas, está a subutilização dos serviços de saúde, ou sua utilização de maneira inadequada. Segundo Falkenberg et al. (2014), a educação em saúde configura-se como um processo político pedagógico que demanda a promoção da elaboração de um pensamento crítico capaz de emancipar os sujeitos.

Embora muitos fatores que interferem na aprendizagem dos alunos não possam ser alterados pelo professor, a qualidade e a variedade das atividades pedagógicas podem ser aprimoradas para potencializar a motivação dos alunos. Nesse sentido, visando aprimorar o engajamento e a participação ativa dos alunos durante a campanha sobre o SUS, foram utilizadas atividades lúdicas e interativas em todos os encontros. A aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais pode engajar os alunos de maneira mais eficaz, motivando-os a aprender e a explorar os conteúdos de forma interativa e envolvente (SMIDERLE et al., 2020). Os jogos possuem regras e metas bem definidas, oferecem desafios na jogabilidade, têm durações breves, promovem interações sociais, tornando-os atrativos de forma multidisciplinar (GARRIS et al. 2002). Dessa forma, por meio da aplicação de jogos lúdicos, foi possível promover um aprendizado multidisciplinar e uma reflexão crítica sobre a importância do SUS para a sociedade.

Pesquisas indicam que jogos sérios são eficazes na disseminação de informações, além de promoverem mudanças em atitudes e comportamentos em diversas áreas da saúde, como práticas de alimentação saudável (BARANOWSKI et al., 2003), prevenção de câncer (BEALE et al., 2007), cessação do tabagismo (KIM et al., 2020), e atividade física (KIM et al., 2018). Além disso, Pineros et al. (2023) demonstraram que a aplicação de jogos contribuiu para o aprendizado de microbiologia em estudantes universitários, sugerindo que jogos são uma ferramenta educacional eficaz.

Nesse contexto, o uso de jogos como ferramenta educativa tem demonstrado grande potencial para influenciar comportamentos em saúde. Evidências indicam que estratégias que evocam a percepção de risco sobre determinados comportamentos podem ser mais eficazes quando transmitidas por meio de jogos interativos, em comparação com materiais impressos (WOUTERS et. al, 2013). Isso ocorre porque os jogos permitem a vivência imersiva de situações que simulam desafios da realidade, favorecendo a construção de conhecimento e a adoção de atitudes mais conscientes. Dessa forma, as características estruturais dos jogos são alteradas para a internalização das mensagens e a promoção de mudanças comportamentais mais efetivas (KIM et al., 2020). Assim, a educação em saúde desde a infância por meio de jogos pode ser um meio importante para fortalecer o reconhecimento do SUS como patrimônio social, promovendo o engajamento da população no uso consciente dos serviços públicos de saúde (DE SOUZA ARAGÃO et al., 2019).

A limitação de tempo e a variação do interesse das crianças foram fatores que dificultaram a realização da atividade. O fato de a atividade ter sido aplicada somente em três dias impediu um maior aprofundamento nas discussões e nas questões em torno dos tópicos propostos. Outro desafio enfrentado foi o nível de engajamento das crianças, que variou devido a questões como a falta de atenção comum a esta faixa etária e prováveis aspectos sociais e culturais que afetam a aceitação do tipo de conteúdo. Perante essas dificuldades, foram aplicadas algumas estratégias, como a subdivisão da atividade de maneira lógica (conversa em grupo, narrativa e jogo de tabuleiro), facilitando assim, a sequência do conhecimento e possibilitando às crianças a virem participar do aprendizado de forma mais agradável. Essas ferramentas ajudaram a tornar a compreensão de conceitos abstratos em comunicados e mensagens que eram mais adequadas ao contexto e enfatizavam a importância do SUS de forma simples.

Ao final da atividade "Odissus: uma odisseia na saúde", as crianças não apenas demonstraram maior entendimento sobre o Sistema Único de Saúde (SUS), sendo capazes de enxergá-lo em mais ações em torno do seu dia a dia e na manutenção de sua saúde, mas também mostraram entusiasmo e interesse em utilizar os serviços de saúde de forma consciente. Através da educação em saúde proporcionada pelos discentes de um curso de nível superior em medicina do estado do Rio Grande do Norte, essas crianças foram capacitadas a desfazer estereótipos e mitos em torno do SUS, tornando-

se futuros cidadãos mais informados e engajados na valorização do sistema de saúde pública brasileiro..

CONCLUSÕES

A campanha Odissus foi elaborada e implementada para atingir o público-alvo desejado, abrangendo crianças de 10 a 12 anos, por ser uma fase de desenvolvimento do senso crítico. Isso possibilita a capacitação em escolhas mais conscientes e na valorização do sistema de saúde público brasileiro. O resultado da campanha mostrou-se positivo, uma vez que o envolvimento e a interação com as crianças foram perceptíveis em todos os encontros, o que também evidenciou a efetividade do uso de dinâmicas lúdicas.

A ação mostrou-se relevante em ser implementada em sala de aula com crianças, pois evidenciou a lacuna no conhecimento sobre o SUS, que ainda não é amplamente difundido entre os jovens. Observou-se que muitos alunos da turma iniciaram as atividades com pouco ou nenhum conhecimento prévio sobre o sistema de saúde brasileiro. Ao longo das atividades, evidenciou-se um engajamento crescente e uma absorção significativa de informações, refletindo não apenas na ampliação do entendimento sobre a história e os serviços do SUS, mas também na formação de uma visão mais reflexiva e informada sobre questões de saúde pública. Assim, não apenas se identificou uma lacuna educacional importante, mas também capacitou os alunos a se tornarem cidadãos mais críticos e comprometidos com o sistema de saúde do país.

Por fim, a equipe organizadora da ação também experimentou um crescimento significativo, ampliando e consolidando seus conhecimentos sobre educação em saúde e promoção de saúde, conforme visado pelo Plano Pedagógico do curso de graduação em Medicina dos envolvidos. A longo prazo, espera-se que a campanha Odissus tenha plantado sementes que resultarão em um sentimento mais amplo de proteção do SUS e na perpetuação dos conhecimentos adquiridos. Ademais, é fundamental que mais ações em saúde com essa temática sejam mais trabalhadas com faixas etárias menos convencionais, uma vez que tem o potencial de favorecer a disseminação desse conhecimento tão necessário no cotidiano da população brasileira desde cedo.

REFERÊNCIAS

1. BARANOWSKI, Tom et al. Squire’s Quest!: Dietary outcome evaluation of a multimedia game. **American journal of preventive medicine**, v. 24, n. 1, p. 52-61, 2003.
2. BEALE, Ivan L. et al. Improvement in cancer-related knowledge following use of a psychoeducational video game for adolescents and young adults with cancer. **Journal of Adolescent Health**, v. 41, n. 3, p. 263-270, 2007.
3. BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 1 jan. 2017.
4. CARDOSO, M. L. de M. et al. **A Política Nacional de Educação Permanente em Saúde nas Escolas de Saúde Pública: reflexões a partir da prática.** Ciência & Saúde Coletiva, v. 22, n. 5, p. 1489-1500, 2017.
5. DE SOUZA ARAGÃO, A. et al. **Promoção da saúde da criança escolar e a identificação de determinantes sociais: relato de experiência.** Aletheia, v. 52, n. 1, 2019. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-03942019000100015. Acessado em: 05/02/2025.
6. FALKENBERG, M. B. et al. **Educação em saúde e educação na saúde: conceitos e implicações para a saúde coletiva.** Ciência & Saúde Coletiva, Rio de Janeiro, v. 19, n. 3, p. 847-852, 2014. DOI: 10.1590/1413-81232014193.01572013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/kCNFQy5zkw4k6ZT9C3VntDm/?lang=pt>.
7. FRANÇA JUNIOR, R. R. de; MARQUES, H. R. et al. **Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem.** Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas), v. 26, n. 03, p. 718-741, 2021.
8. FRANÇA JUNIOR, R. R. de; MAKNAMARA, M. **A literatura sobre metodologias ativas em educação médica no Brasil: notas para uma reflexão crítica.** Trabalho, educação e saúde, v. 17, p. e0018214, 2019.
9. GARRIS, Rosemary; AHLERS, Robert; DRISKELL, James E. Games, motivation, and learning: A research and practice model. **Simulation & gaming**, v. 33, n. 4, p. 441-467, 2002..
10. KIM, Jihyun et al. Using serious games for antismoking health campaigns: experimental study. **JMIR Serious Games**, v. 8, n. 4, p. e18528, 2020.
11. KIM, J.; TIMMERMAN, C. E. **Effects of supportive feedback messages on exergame experiences: A mediating role of social presence.** Journal of Media Psychology, v. 30, n. 1, p. 29-40, 2018.
12. MACHADO, L. de S. et al. **Caminhos do SUS: a gamificação como tecnologia social para a educação popular em saúde.** Revista de Educação Popular, Uberlândia, v. 22, n. 2, p. 322–338, 2023. DOI: 10.14393/REP-2023-68129.

13. MARTINS, P. C. et al. **De quem é o SUS? Sobre as representações sociais dos usuários do Programa Saúde da Família.** *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 16, n. 3, p. 1933–1942, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232011000300027>.
14. NARVAI, P. C. **SUS: uma reforma revolucionária.** Para defender a vida. (Coleção ensaios). São Paulo: Autêntica Editora, 2022. E-book. p. 56. ISBN 9786559281442. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786559281442/>.
15. PINEROS, N. et al. **Using gamification to improve engagement and learning outcomes in medical microbiology: the case study of 'BacteriaGame'.** *FEMS Microbiol Lett*, 17 de janeiro de 2023.
16. RAIMONDI, G. A. et al. **Intersetorialidade e Educação Popular em Saúde: no SUS com as Escolas e nas Escolas com o SUS.** *Revista Brasileira De Educação Médica*, v. 42, n. 2, p. 73–78, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-52712015v42n2RB20170043>.
17. SMIDERLE, R. et al. **The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits.** *Smart Learn. Environ.*, [s. l.], v. 7, n. 3, p. 1-11, 2020. DOI:10.1186/s40561-019-0098-x. <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>.
18. SOLHA, R. K. de T. **Sistema Único de Saúde - Componentes, Diretrizes e Políticas Públicas.** Rio de Janeiro: Érica, 2014. E-book. p. 81. ISBN 9788536513232. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536513232/>.
19. WOUTERS, P. et al. **A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games.** *Journal of Educational Psychology*, v. 105, n. 2, p. 249–265, 2013. <https://doi.org/10.1037/a0031311>.