

Game Quiz – Judicialização: dinamismo e inovação na Educação em Saúde

Game Quiz - Judicialization: dynamism and innovation in health education

Carolina Tavares de Oliveira¹; Denizar Vianna Araujo²; Paulo Roberto Volpato Dias³; Ana Emília Figueiredo de Oliveira⁴; Mariana de Figueiredo Lopes e Maia⁵; Márcia Maria Pereira Rendeiro⁶

Resumo

O presente relato trata sobre o processo de criação de jogo educativo (*serious game*) gratuito que visa abordar a temática da Judicialização da Saúde. O público-alvo constitui-se de profissionais da saúde da rede pública brasileira e cidadãos comuns. O jogo em questão permite não apenas a avaliação de conhecimentos, mas também a atualização dos mesmos frente ao tema abordado.

Palavras-chave: Educação Continuada; Decisões Judiciais; Saúde Pública; Informática em Saúde.

Abstract

This report deals with the process of creating a free educational game (*serious game*) to address the Judicialization of Health. Its target audience consists of health professionals from Brazilian public network and ordinary citizens. The game favors not only the assessment of knowledge but also its update on the theme.

Keywords: Continuing education; Court decision; Public Health; Public Health Informatics.

1. Advogada - Bacharel em Direito.

2. Professor Associado do Departamento de Clínica Médica da UERJ, Pesquisador do Comitê Gestor do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia para Avaliação de Tecnologias em Saúde (IATS) CNPq/Brasil - Doutorado em Saúde Coletiva.

3. Professor associado da UERJ, Médico do Ministério da Saúde - Doutorado em medicina-cirurgia geral.

4. Coordenadora Geral da UNA-SUS/ UFMA, Presidente do Conselho Brasileiro de Telemedicina e Telessaúde, Professor Associado III do Depto. de Odontologia da UFMA - Doutorado em Radiologia Odontológica e Pós-Doutorado/ Professora Visitante pela *University of North Carolina/ Chapel Hill* - EUA.

5. Coordenadora de Produção Científica da UNA-SUS/UFMA, Professora da Universidade CEUMA - Mestre em Ciências da Saúde.

6. Coordenadora Executiva da UNA-SUS/UERJ, Consultora do Programa Telessaúde Brasil/MS, Coordenadora Adjunta Mestrado Profissional Telemedicina e Telessaúde/UERJ - Doutorado em Saúde Pública.

Introdução

No Brasil, o processo de judicialização tomou forma após a promulgação da Constituição Federal de 1988. Com a transferência de poder para os tribunais, houve maior intervenção jurídica sobre temas relacionados à administração e às políticas públicas ⁽¹⁾.

A saúde pública é um campo que ilustra precisamente essa mudança: ela passa a ser tratada como direito fundamental e dever do Estado e da sociedade. Assim, tanto o profissional do campo jurídico ou da saúde como o cidadão comum podem exigir sua realização direta e imediata por meio de ações judiciais, em um fenômeno conhecido como judicialização da saúde ⁽¹⁾. Mas para que isso aconteça é necessário que eles tenham conhecimento suficiente sobre o tema.

Com o intuito de promover a propagação de conhecimento atualizado sobre esse assunto, a Universidade Federal do Maranhão (UNASUS/UFMA), em parceria com a Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), criou o *Game Quiz – Judicialização*. O jogo explora aspectos fundamentais da judicialização da saúde enquanto fomenta os diálogos institucionais entre os profissionais do SUS e do sistema de justiça. O objetivo deste trabalho é apresentar o jogo como ferramenta complementar para a educação em saúde.

Relato da experiência

O *Game Quiz – Judicialização* pode ser classificado como um *serious game*, jogo educativo cujo objetivo é abordar conhecimentos específicos, visando o ensino e o treinamento de novas habilidades ⁽²⁾. O jogo consiste em um *quiz*, formato que busca testar o conhecimento

do jogador através da dinâmica de perguntas e respostas.

Conteúdo

Para o jogo foram elaboradas quarenta perguntas, cada uma com cinco opções de resposta com graus de dificuldade que variaram entre fácil, médio e difícil. Os assuntos selecionados envolveram questões presentes na rotina do SUS e dos tribunais ao lidar com processos que têm como objeto o direito à saúde. Depois de elaboradas, as perguntas passaram por revisão e validação realizadas por membros do Núcleo Pedagógico da UNASUS/UFMA e por um grupo de professores da UERJ e da UFMA.

Tecnologias

Dentre as tecnologias utilizadas para a construção do jogo estão: *web service*, *Mean Stack* e *Javascript*. Com a *web service* pronta, foram usados também o *HTML5*, *CSS3*, juntamente com *Javascript* para criar o sistema de autoria do jogo. Para a concretização do processo de criação utilizou-se o programa *Unity 3D* (*Unity Technologies*, São Francisco, Califórnia, Estados Unidos).

Navegabilidade

Para jogar, deve-se acessar o link: www.unasus.ufma.br/quiz. Faz-se necessária a realização de *login* com senha. Os passos iniciais contam com a escolha de um personagem (Figura 1) e com o acesso ao tutorial, que é opcional.



Figura 1. Escolha de personagem.

Surge a tela inicial, semelhante a um tribunal (Figura 2). O jogo apresenta diferentes estratégias de estímulo como pontuação em *ranking*, tempo de resposta e recursos como as cartas pular, pausar, solicitar dica ou eliminar duas opções erradas (Figura 3), opções que só podem ser usadas uma única vez cada.

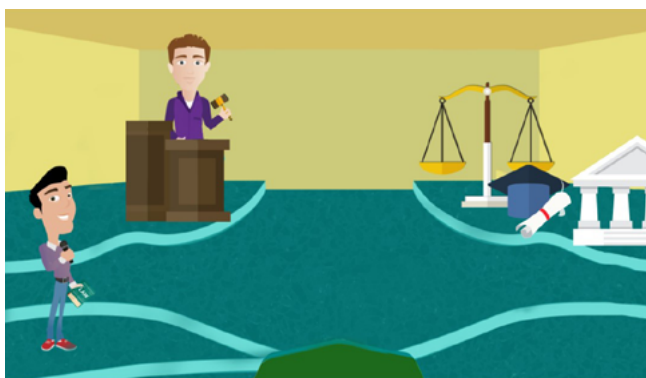


Figura 2. Tela semelhante a um tribunal.



Figura 3. Tela semelhante a um tribunal.

A cada resposta, o jogador recebe um *feedback* sobre seu acerto ou erro (Figura 4). As perguntas são lançadas em cada partida de forma alternada e randomizada, o que permite ao jogador a participação em várias partidas antes que o jogo se torne repetitivo.

O uso de *serious games* no processo de ensino-aprendizagem apresenta vantagens como a capacidade de estimular os processos cognitivos de memória e a concentração⁽³⁾. Ademais, estudos demonstram que os jogos

eletrônicos podem auxiliar na construção de conhecimento de maneira instigante, proporcionando resultados eficientes⁽⁴⁾.

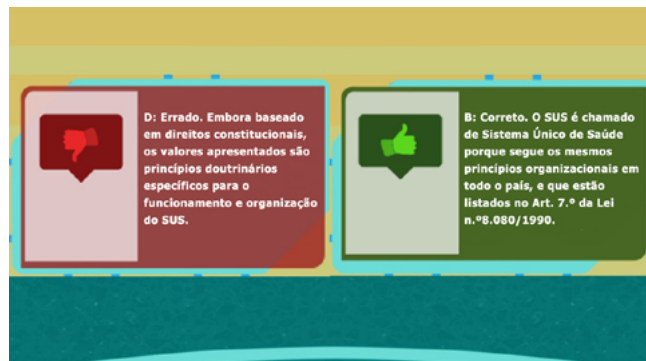


Figura 4. Feedback para o jogador.

Contudo, *serious games* ainda não são considerados unanimidade no campo da educação, já que os estudos desenvolvidos até então não são suficientes para comprovar a eficácia desses jogos nos mais diversos contextos educacionais. Apesar disso, já há fortes indícios de que, aliados a outras estratégias educacionais, os jogos podem auxiliar na aprendizagem⁽⁵⁾.

Desta forma, torna-se imprescindível o fomento e a ampliação dos estudos que tratam sobre o uso dos *serious games* na área da educação, especialmente quando se trata da formação de profissionais para atuação no mercado de trabalho⁽⁶⁾.

Comentários Finais

O *Game Quiz – Judicialização da Saúde* vem ajudar na ampliação dos conhecimentos sobre o tema, diminuindo a distância entre o Direito, o Sistema Único de Saúde, as políticas públicas e a sociedade, permitindo, por meio do conhecimento, que a relação entre eles seja mais proveitosa e eficaz. ■

Referências:

1. Barroso LR. Judicialização, ativismo judicial e legitimidade democrática. *Revista da EMRF*. 2010; 1: 389-406.
2. Machado LS, Moraes RM, Nunes FLS, Costa RMEM. Serious games baseados em realidade virtual para educação médica. *Rev bras educ med*. 2011; 35(2): 254-262.
3. Moraes RM, Machado LS, Marques FLSN, Costa RMEM. Serious games and virtual reality for education, training and health In: Cruz-Cunha MM. *Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools*. IGI Global; 2012. 315-336.
4. Thompson D, Baranowski T, Buday R, Baranowski J, Thompson V, Jago R. et al. Serious video games for health: how behavioral science guided the development of a serious video game. *Simulation & Gaming*. 2010; 41(4): 587-606.
5. Almeida LR, Silva ATM, Machado LS. Games for the training of health professionals in attention to gender violence. *Rev bras educ med*. 2012; 37(1): 110-19.
6. Giunti G, Baum A, Giunta D, Plazzotta F, Benitez S, Gómez A. et al. *Serious Games: a concise overview on what they are and their potential applications to healthcare*. 2015; 2016:386-90.