

RESUMO

Doneda LRZDC. Desenvolvimento e validação de um *serious game* sobre contracepção hormonal. [dissertação]. Marília (SP): Faculdade de Medicina de Marília; 2022.

Introdução: Os jogos, no contexto educacional tem proporcionado mudanças, uma vez que favorece o processo ensino aprendizagem dos estudantes. Os *serious games*, por sua vez, são jogos de vídeo que atendem ao critério de ludicidade e que, por englobar uma temática voltada para a educação, são considerados sérios. Embora existam *serious games* voltados para a promoção da saúde, a literatura, evidencia que ainda é escassa de recursos que promovem educação em saúde no com vistas ao planejamento reprodutivo.

Objetivo: Desenvolver e validar um jogo, do tipo *serious game* sobre o tema contracepção hormonal compatível com computadores, *smartphones* e *tablets* para estudantes dos cursos técnicos em farmácia e enfermagem. **Método:** Primeiramente, foi desenvolvido uma versão preliminar do jogo a qual foi encaminhada para validação por profissionais área da saúde (n=5) e tecnologia da informação (n=5). Juntamente com o link de acesso ao jogo, cada profissional recebeu um questionário de validação de jogos, *GameFlow*. O questionário foi adaptado de modo que cada assertiva foi seguida de uma escala *Likert* de cinco pontos e um campo aberto para sugestões. Uma vez validado por profissionais, o jogo seguiu para validação com estudantes de curso de nível médio técnico de enfermagem e farmácia em uma escola do interior de São Paulo. **Resultados e Discussão:** A utilização do mesmo questionário como instrumento de validação por profissionais e estudantes trouxe como vantagem a possibilidade do estabelecimento de relação entre as percepções destes dois grupos. A validação com profissionais especialistas resultou em importantes adequações na mecânica e interface do jogo. A validação com estudantes revelou um perfil de estudantes que utilizam jogos em situações de aprendizagem e demonstrou faces do desempenho relacionado ao gênero e à idade dos estudantes. **Considerações finais:** Ter elaborado o jogo com contribuições de profissionais e estudantes possibilitou um olhar diversificado para sua elaboração, considerando diferentes visões e necessidades. O *serious game* desenvolvido e validado no presente estudo poderá contribuir e favorecer a compreensão dos profissionais de saúde de nível técnico em relação a contracepção hormonal, podendo também ser utilizado pelo público em geral para aumentar o conhecimento sobre o tema.

Palavras-chave:educação em saúde; anticoncepção; jogos de vídeo; tecnologia da informação.

ABSTRACT

Doneda LRZDC. Development and validation of a serious game on hormonal contraception [dissertação]. Marília (SP): Faculdade de Medicina de Marília; 2022.

Introduction: Games, in the educational context, have provided changes since they favor the teaching-learning process of students. Therefore, serious games are video games that meet the criterion of playfulness and that, as they encompass a theme focused on education, are considered serious. Although there are serious games aimed at health promotion, the literature shows that there is still a lack of resources that promote health education with a view to reproductive planning. **Objective:** To develop and validate a serious game on the topic of hormonal contraception compatible with computers, smartphones and tablets for students of technical courses of vocational schooling in pharmacy and nursing. **Method:** First, a preliminary version of the game was developed, which was sent for validation by health professionals (n=5) and information technology (n=5). Along with the game access link, each professional received a game validation questionnaire, GameFlow. The questionnaire was adapted so that each statement was followed by a five-point Likert scale and an open field for suggestions. Once validated by professionals, the game went on to be validated with mid-level nursing and pharmacy technicians at a school in the interior of São Paulo. **Results and Discussion:** The use of the same questionnaire as a validation instrument by professionals and students brought as an advantage the possibility of establishing a relationship between the perceptions of these two groups. Validation with expert professionals resulted in important adjustments to the game's mechanics and interface. Validation with students revealed a profile of students who use games in learning situations and resulted in aspects about students' gender and age. **Final considerations:** Developing the game with the contributions from professionals and students allowed a diversified look at its elaboration, considering different visions and needs. The serious game developed and validated in the present study can contribute and favor the understanding of health professionals at a technical level in relation to hormonal contraception and can also be used by the general public to increase knowledge on the subject.

Keywords: health education; contraception; video games; information technology.