

HEALTHTECH · UECE · 16 DE DEZEMBRO DE 2025

PROMOÇÃO DO CUIDADO EM SAÚDE COM AS JUVENTUDES ATRAVÉS DA PRODUÇÃO DE UM JOGO DIGITAL SOBRE MÉTODOS CONTRACEPTIVOS

Por Leidy Dayane Paiva de Abreu, Karlla da Conceição Bezerra Brito Veras, Raimundo Augusto Martins Torres e Thereza Maria Magalhães Moreira

Fonte: OpenAlex · UECE · [Publicação original](#)

INOVAÇÃO	APLICABILIDADE	POTENCIAL ECONÔMICO	MATURIDADE
7/10	9/10	8/10	Alta

O estudo desenvolveu e validou um jogo digital educativo focado em métodos contraceptivos para jovens. A validação rigorosa com especialistas em enfermagem, profissionais de TIC e o público-alvo demonstrou alta validade de conteúdo e adequação técnica, posicionando o jogo como uma ferramenta eficaz para educação em saúde e promoção do autocuidado entre as juventudes.

NÚCLEO DA ANÁLISE

Ideia de startup ou produto

Uma startup focada em 'Educação em Saúde Gamificada para Jovens'. Desenvolver uma plataforma com uma suíte de jogos digitais interativos e validados sobre diversos temas de saúde (saúde sexual, mental, nutrição, etc.), licenciando para escolas e órgãos de saúde pública. Modelo de negócio B2B com assinaturas e B2C com conteúdo premium.

Aplicações práticas

Aplicação direta em programas de educação sexual em escolas, clínicas de saúde e iniciativas comunitárias. Pode ser integrado em campanhas de saúde pública ou utilizado como ferramenta educacional autônoma para adolescentes e jovens adultos.

Potencial de mercado

Alto potencial nos setores de EdTech e HealthTech, visando instituições educacionais, organizações de saúde pública, ONGs e, potencialmente, o mercado direto ao consumidor via lojas de aplicativos. O foco em um tema

crítico de saúde para a juventude garante um mercado relevante e de impacto.

FUNDAMENTO CIENTÍFICO

Problema abordado

A carência de ferramentas educacionais eficazes e engajadoras para jovens sobre métodos contraceptivos, resultando em lacunas no conhecimento e nas práticas de autocuidado em saúde sexual e reprodutiva.

Metodologia

Foi realizado um estudo metodológico entre 2018 e 2020, que compreendeu a construção e validação de um jogo digital. A validação ocorreu em múltiplas etapas, envolvendo juízes da área de enfermagem, profissionais com experiência em Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e o público-alvo juvenil, garantindo a acurácia do conteúdo e a usabilidade técnica.

Principais descobertas

O jogo digital obteve altos índices de validação: Índice de Validade de Conteúdo (IVC) de 0,88 com enfermeiros, Suitability Assessment of Materials (SAM) superior a 80% com profissionais de TDIC e IVC de 0,91% com o público-alvo. A validação do software confirmou sua funcionalidade, usabilidade, eficiência e adequação de conteúdo, concluindo que o jogo é um recurso facilitador para a assimilação de conhecimentos e autocuidado.

LEITURA PARA GESTÃO PÚBLICA

Informar políticas públicas de educação sexual, defendendo a integração de ferramentas digitais educacionais validadas em currículos escolares e campanhas de saúde. Políticas poderiam apoiar o financiamento para o desenvolvimento e distribuição dessas ferramentas, garantindo acesso amplo a informações de saúde precisas e engajadoras para a juventude.

PARCERIA UNIVERSIDADE × EMPRESA

Colaboração com secretarias de saúde estaduais e municipais para implementação em larga escala. Parceria com empresas de EdTech ou desenvolvedoras de jogos para aprimorar a experiência do usuário, expandir o conteúdo e alcançar maior distribuição. Engajamento com ONGs focadas em saúde juvenil para validação em diferentes contextos e alcance de populações vulneráveis.

OPORTUNIDADES DERIVADAS

4 direções estratégicas identificadas

STARTUP · IMPACTO ALTO · HEALTHTECH

Plataforma de Saúde Sexual Gamificada

Desenvolver e comercializar uma plataforma de jogos digitais validados sobre saúde sexual e reprodutiva para jovens, com foco em licenciamento para escolas, secretarias de saúde e ONGs.

Integração de Ferramentas Digitais na Educação em Saúde

Propor e influenciar políticas públicas que promovam a inclusão de jogos digitais educativos validados sobre saúde sexual nos currículos escolares e programas de saúde pública.

Colaboração Universidade-Indústria para Escala

Estabelecer parcerias com empresas de desenvolvimento de jogos ou EdTechs para aprimorar a qualidade técnica e gráfica do jogo, expandir seu conteúdo para outros temas de saúde e alcançar uma distribuição massiva.

Módulo de Bem-Estar para Jovens em Programas Corporativos

Adaptar o jogo ou seus princípios para ser um módulo de educação em saúde em programas de bem-estar corporativo, visando jovens funcionários ou dependentes, promovendo a literacia em saúde.

ABSTRACT ORIGINAL

O estudo teve como objetivo, desenvolver um jogo digital educativo que contribua com a educação em saúde e potencialização do conhecimento das juventudes sobre métodos de contracepção humana. Foi realizado um estudo metodológico realizado de 2018 à 2020 com as seguintes etapas: construção e validação com juízes da área de enfermagem de uma tecnologia, modelo jogo digital, com as juventudes que participam do Programa 'Em Sintonia com a Saúde – S@S' veiculado pela Web Rádio AJIR (Associação de Jovens de Irajá), da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Esta pesquisa obteve aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UECE e seguiu em conformidade com a Resolução n. 466/2012. Assim, a validação pelos distintos grupos de juízes apontou: juízes da área da enfermagem com validação de conteúdo com Índice de Validade de Conteúdo global de 0,88, e alfa de Cronbach de 0,88; profissionais com experiência em Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação com Suitability Assessment of Materials – SAM superior a 80% e pelo público-alvo com Índice de Validade de Conteúdo global de 0,91%. No que se refere à validação do software, conclui-se que os instrumentos elaborados contemplaram adequadamente os critérios técnicos (funcionalidade, usabilidade e eficiência), assim como os critérios de conteúdo (objetivos, conteúdo, relevância e ambiente), podendo ser empregados em outros estudos de validação de softwares para apoio ao cuidado educativo e ensino-aprendizagem para as juventudes. Deste modo, conclui-se que o jogo digital educativo validado junto ao público juvenil, apresentou-se como um recurso facilitador para assimilação dos conhecimentos e autocuidado na escolha dos métodos contraceptivos.

MATÉRIA PARA LEIGOS

Para leigos: Tecnologia e Saúde: Jogo Digital da UECE Educa Jovens sobre Contracepção

O cenário atual

A educação em saúde é fundamental, especialmente para os jovens. No campo da saúde sexual e reprodutiva, é importante que as juventudes tenham acesso a informações claras e acessíveis sobre métodos contraceptivos. Isso ajuda no autocuidado e na tomada de decisões conscientes.

O que os pesquisadores fizeram

Pesquisadores da Universidade Estadual do Ceará (UECE) desenvolveram um jogo digital educativo. O objetivo foi contribuir com a educação em saúde e aumentar o conhecimento dos jovens sobre contracepção humana. O estudo, de caráter metodológico, foi realizado entre 2018 e 2020.

As etapas incluíram a construção e validação dessa tecnologia – o jogo digital. A validação foi feita com juízes da área de enfermagem e com jovens que participam do Programa 'Em Sintonia com a Saúde – S@S', ligado à Web Rádio AJIR (Associação de Jovens de Irajá), da própria UECE. A pesquisa seguiu todas as normas éticas, com aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da UECE.

Como funciona na prática

O jogo digital é uma ferramenta educativa. Ele foi criado para ser um recurso de apoio ao ensino-aprendizagem sobre métodos contraceptivos para as juventudes. O paper não detalha as funcionalidades específicas, o formato do jogo ou a interface utilizada.

Resultados e evidência

O jogo digital foi validado por diferentes grupos:

- Juízes da área de enfermagem: A validação de conteúdo obteve um Índice de Validade de Conteúdo (IVC) global de 0,88 e um Alfa de Cronbach de 0,88. Isso indica alta concordância sobre a relevância e clareza do conteúdo.
- Profissionais com experiência em Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC): A avaliação de adequação dos materiais (Suitability Assessment of Materials – SAM) foi superior a 80%, mostrando que o jogo é bem estruturado e fácil de usar.
- Público-alvo (as juventudes): A validação com os jovens resultou em um Índice de Validade de Conteúdo (IVC) global de 0,91%, o que aponta para uma ótima aceitação e compreensão por parte dos usuários finais.

A validação do software também concluiu que os instrumentos utilizados cobriram adequadamente critérios técnicos (como funcionalidade, usabilidade e eficiência) e critérios de conteúdo (como objetivos, relevância e ambiente). Isso significa que o jogo é tecnicamente sólido e educacionalmente eficaz.

Implicações práticas

Os pesquisadores concluíram que o jogo digital educativo é um recurso que facilita a assimilação de conhecimentos e o autocuidado na escolha dos métodos contraceptivos pelos jovens. Ele pode ser usado como uma ferramenta de apoio ao cuidado educativo e ao ensino-aprendizagem para as juventudes. Os instrumentos de validação desenvolvidos neste estudo também podem ser aplicados em outras pesquisas para validar softwares educativos.

Limitações e próximos passos

O paper não detalha as limitações específicas do jogo ou do processo de validação, além de sua natureza como um estudo metodológico focado no desenvolvimento e validação. Também não são explicitados os próximos passos para a implementação em larga escala ou para a avaliação do impacto a longo prazo deste jogo em particular. No entanto, os pesquisadores sugerem que os métodos de validação podem ser usados em futuros estudos de softwares educativos para jovens.

QUEM SÃO OS PESQUISADORES

Quem são os pesquisadores

Os autores deste estudo são Leidy Dayane Paiva de Abreu, Karlla da Conceição Bezerra Brito Veras, Raimundo Augusto Martins Torres e Thereza Maria Magalhães Moreira. Todos são vinculados à Universidade Estadual do Ceará (UECE).

O paper não detalha afiliações específicas de cada autor dentro da universidade, seus papéis individuais no estudo ou suas trajetórias profissionais anteriores.

PALAVRAS-CHAVE

Digital literacy · Subject (documents) · Data collection · Information and Communications Technology · Qualitative research