RESUMO - III. PESQUISA CIENTÍFICA RELACIONADA ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ASSISTENCIAIS

AVALIAÇÃO DE APARÊNCIA E USABILIDADE DE JOGOS DIGITAIS NA PERCEPÇÃO DE GESTANTES

Sofia Ferreira Gazolli Silva (sofia.g.silva@edu.ufes.br)

Candida Primo (candidaprimo@gmail.com)

Eliane De Fátima Almeida Lima (elianelima66@gmail.com)

Keila Salustiano Gomes (keilasalustiano@hotmail.com)

Lidiane Dias Freire Amorim (lidianedf@hotmail.com)

Paola Pinheiro Bernardi Primo (paola.primo@ufes.br)

Avaliação de aparência e usabilidade de jogos digitais na percepção de gestantes

RESUMO

Introdução: O uso de tecnologias digitais na educação em saúde tem se destacado como estratégia para ampliar o acesso à informação e promover o

aprendizado. No contexto do pré-natal e das infecções sexualmente transmissíveis, os jogos digitais podem contribuir para o empoderamento das gestantes. Além de sua implementação, é fundamental compreender como essas tecnologias são percebidas pelo público-alvo, especialmente quanto à aparência e à usabilidade, aspectos essenciais para sua efetividade. Objetivo: Descrever as percepções de gestantes sobre a aparência e a usabilidade de jogos digitais voltados aos cuidados no pré-natal e às infecções sexualmente transmissíveis. Métodos: Pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa, realizada em ambulatório de pré-natal de um estado da região Sudeste do Brasil, com 33 gestantes, entre maio e agosto de 2025. Após utilizarem o jogo digital, as participantes relataram suas experiências sobre facilidade de uso, clareza das informações, organização do conteúdo e atratividade visual. As entrevistas foram transcritas e submetidas à análise de conteúdo de Bardin, contemplando pré-análise, exploração do material, categorização e interpretação temática. Resultados: Emergiram quatro categorias: linguagem acessível, facilidade de navegação, qualidade visual e relevância das informações. Os relatos indicaram que o jogo favoreceu a compreensão dos conteúdos, destacando seu potencial educativo e adequação ao público-alvo. Conclusão: Os jogos digitais foram percebidos como ferramentas acessíveis, atrativas e educativas, com excelente desempenho em aparência e usabilidade. A análise reforçou a importância da escuta qualificada e da avaliação sistemática de tecnologias educacionais em saúde para o desenvolvimento e aprimoramento de recursos eficazes e alinhados às necessidades das gestantes.

Descritores: Tecnologia Educacional; Gestantes; Cuidado Pré-natal; Estudo de Avaliação.

Evaluación de la apariencia y usabilidad de juegos digitales en la percepción de mujeres embarazadas

RESUMEN

Introducción: El uso de tecnologías digitales en la educación para la salud se ha destacado como una estrategia para ampliar el acceso a la información y promover el aprendizaje. En el contexto de la atención prenatal y de las infecciones de transmisión sexual, los juegos digitales pueden contribuir al empoderamiento de las gestantes. Además de su implementación, es fundamental comprender cómo estas tecnologías son percibidas por el público objetivo, especialmente en cuanto a su apariencia y usabilidad, aspectos esenciales para su efectividad. Objetivo: Describir las percepciones de las gestantes sobre la apariencia y la usabilidad de juegos digitales dirigidos a los cuidados prenatales y a las infecciones de transmisión sexual. Métodos: Estudio descriptivo con enfoque cualitativo, realizado en un ambulatorio de atención prenatal de un estado de la región Sudeste de Brasil, con 33 gestantes, entre mayo y agosto de 2025. Tras utilizar el juego digital, las participantes relataron sus experiencias sobre facilidad de uso, claridad de la información, organización del contenido y atractivo visual. Las entrevistas fueron transcritas y analizadas mediante el análisis de contenido de Bardin, contemplando preanálisis, exploración del material, categorización e interpretación temática. Resultados: Surgieron cuatro categorías: lenguaje accesible, facilidad de navegación, calidad visual y relevancia de la información. Los relatos indicaron que el juego favoreció la comprensión de los contenidos, destacándose su potencial educativo y su adecuación al público objetivo. Conclusión: Los juegos digitales fueron percibidos como herramientas accesibles, atractivas y educativas, con excelente desempeño en apariencia y usabilidad. El análisis reforzó la importancia de la escucha cualificada y de la evaluación sistemática de tecnologías educativas en salud para el desarrollo y perfeccionamiento de recursos eficaces y alineados con las necesidades de las gestantes.

Descriptores: Tecnología Educativa; Mujeres Embarazadas; Atención Prenatal; Estudio de Evaluación.

Assessment of the Appearance and Usability of Digital Games from the Perspective of Pregnant Women

ABSTRACT

Introduction: The use of digital technologies in health education has emerged as an effective strategy to expand access to information and promote learning. In the context of prenatal care and sexually transmitted infections, digital games can contribute to empowering pregnant women. Beyond their implementation, it is essential to understand how these technologies are perceived by the target audience, particularly regarding their appearance and usability, which are key aspects of their effectiveness. Objective: To describe pregnant women's perceptions of the appearance and usability of digital games focused on prenatal care and sexually transmitted infections. Methods: A descriptive study with a qualitative approach was conducted in a prenatal outpatient clinic in a state in southeastern Brazil. Thirty-three pregnant women participated between May and August 2025. After using the digital game, participants reported their experiences regarding ease of use, clarity of information, content organization, and visual appeal. The interviews were transcribed and analyzed using Bardin's content analysis, including pre-analysis, material exploration, categorization, and thematic interpretation. Results: Four categories emerged: accessible language, ease of navigation, visual quality, and relevance of the information. Participants reported that the game improved their understanding of the content, highlighting its educational potential and suitability for the target audience. Conclusion: The

digital games were perceived as accessible, engaging, and educational tools, demonstrating excellent performance in terms of appearance and usability. The findings reinforce the importance of qualified listening and the systematic evaluation of educational health technologies to support the development and improvement of effective resources aligned with pregnant women's needs.

Descriptors: Educational Technology; Pregnant Women; Prenatal Care; Evaluation Study.

Palavras-chave: tecnologia educacional; gestantes; cuidado pré-natal; estudo de avaliação.