



SERIOUS GAME COMO FERRAMENTA EDUCATIVA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM CÂNCER: CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DE USABILIDADE.

Abigail Victória de Sousa Biró¹, Juliana Andreia de Souza Fernandes²

RESUMO

Objetivo: Desenvolver e avaliar a usabilidade de um *serious game* como ferramenta educativa para a promoção da saúde de crianças e adolescentes com câncer.

Metodologia: Para a construção do *serious game*, aplicou-se a metodologia do Design Instrucional Contextualizado (DIC), delineado em cinco etapas: análise, *design*, desenvolvimento, implementação e avaliação. Para a avaliação da usabilidade, foram incluídas crianças e adolescentes diagnosticadas com câncer, em um hospital público de referência de uma cidade do Nordeste do Brasil, no período de abril a junho de 2024. Utilizou-se um questionário sociodemográfico e o “System Usability Scale” (SUS) com valores de 0 a 100 pontos, que envolve a avaliação dos recursos didáticos e a satisfação do público-alvo em relação ao *serious game*.

Resultados: O *serious game* intitulado Oncoped: na jornada da saúde, é um jogo de tabuleiro educativo e lúdico, que contém oito *Paper Toys* personalizados, 35 casas e 100 cartas divididas em perguntas de múltiplas escolhas sobre cânceres, diagnóstico, tratamentos e desafios; cartas contendo informações e dicas de cuidados. A avaliação de usabilidade obteve o score médio de 95,16 pontos. **Conclusão:** O *serious game* Oncoped: na jornada da saúde é uma ferramenta de educação lúdica e divertida, que proporciona o aprendizado de forma efetiva e ativa. A tecnologia educativa obteve ótima avaliação de usabilidade entre o público-alvo do jogo. Constitui-se uma ferramenta inovadora e com boa aceitabilidade para o ensino e promoção à saúde de crianças e adolescentes com câncer.

Palavras-chave: jogos e brinquedos, tecnologia educacional, câncer

¹Aluno de <Enfermagem>, Departamento de <Centro de Ciências Biológicas e da Saúde>, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: abigail.victoria@estudante.ufcg.edu.br

²<Doutora>, <Docente>, Departamento de <Centro de Ciências Biológicas e da Saúde>, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: juliana.andreia@professor.ufcg.edu.br



SERIOUS GAME AS AN EDUCATIONAL TOOL FOR CHILDREN AND ADOLESCENTS WITH CANCER: CONSTRUCTION AND USABILITY EVALUATION.

ABSTRACT

Objective: To develop and evaluate the usability of a serious game as an educational tool for promoting the health of children and adolescents with cancer. **Methodology:** The serious game was constructed using the Contextualized Instructional Design (CID) methodology, outlined in five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. For the usability evaluation, children and adolescents diagnosed with cancer were included at a public reference hospital in a city in northeastern Brazil, from April to June 2024. A sociodemographic questionnaire and the “System Usability Scale” (SUS), which scores from 0 to 100, were used to assess the educational resources and the satisfaction of the target audience regarding the serious game. **Results:** The serious game titled Oncoped: On the Health Journey is an educational and playful board game, featuring eight customized Paper Toys, 35 spaces, and 100 cards divided into multiple-choice questions about cancers, diagnosis, treatments, and challenges, as well as cards containing information and care tips. The usability evaluation achieved an average score of 95.16 points. **Conclusion:** The serious game Oncoped: On the Health Journey is a fun and playful educational tool that facilitates effective and active learning. The educational technology received an excellent usability evaluation among the target audience of the game. It represents an innovative tool with good acceptability for the education and health promotion of children and adolescents with cancer.

Keywords: games and toys, educational technology, cancer