



## VALIDAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO SOBRE INFECÇÕES SEXUALMENTE TRANSMISSÍVEIS PARA A PROMOÇÃO DA SAÚDE DE ADOLESCENTES

Felipe Paulino da Silva<sup>1</sup>, Glauberto da Silva Quirino<sup>2</sup>

**Resumo:** As atividades educativas, possui como finalidade de promover saúde, são de extrema importância e efetividade para os adolescentes, pois envolve a aplicação de métodos pedagógicos que promove a compreensão e aprendizagem desse público. Objetivou-se validar o conteúdo e aparência de jogo educativo sobre infecções sexualmente transmissíveis para a promoção da saúde de adolescentes. Tratou-se de estudo metodológico, pois envolveu o processo de validação de tecnologia educacional por meio de um formulário *online* no período de setembro de 2020 a agosto de 2022. O material foi validado quanto aos domínios: objetivo, conteúdo, relevância, organização, figuras e estilo na escrita, nos quais todos obtiveram índice de validade de conteúdo igual ou superior a 0,80. Aponta-se que possui potencial para se gerar patente ou registro de tecnologia educativa e auxiliar na autonomia e autocuidado dos adolescentes referente às diversas Infecções Sexualmente Transmissíveis.

**Palavras-chave:** Infecções Sexualmente Transmissíveis. Tecnologia Educacional. Estudo de Validação. Adolescente.

### 1. Introdução

As atividades educativas, possui como finalidade de promover saúde, são de extrema importância e efetividade para os adolescentes, sendo essa a fase responsável pela formação de ideologias, crenças, hábitos e personalidade (JACOB *et al.*, 2019).

Dessa maneira, reconhece-se a importância da educação em saúde e relevância da utilização de ferramentas didáticas. Um dos possíveis mediadores do processo ensino aprendizagem seria a atividade lúdica, figurando-se como método alternativo que auxilie esse processo. Nessa perspectiva, observa-se que o lúdico contempla os critérios para uma aprendizagem efetiva, e o conhecimento gerado pode ser transportado para ser discutido entre todos os participantes campo da realidade, caracterizando a transcendência (COSCRATO; PINA; MELLO, 2010).

Dessa forma, considerando a necessidade de promover saúde, e a de incluir atividades lúdicas no processo educacional, como por exemplo os jogos educativos, para propagar informações sobre as formas de prevenção,

---

1Universidade Regional do Cariri, email: felipe.paulino@urca.br

2Universidade Regional do Cariri, email: glauberto.quirino@urca.br

# VII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA – XXV

## Semana de Iniciação Científica da URCA e VIII Semana de Extensão da URCA

12 a 16 de dezembro de 2022

Tema: “DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA, INDEPENDÊNCIA E SOBERANIA NACIONAL”



transmissão e tratamento das Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST), e a inclusão do conhecimento sobre a temática (RAMOS *et al.*, 2019). Por esse motivo, a validação de materiais educativos com linguagem acessível, podem contribuir para a reduzir tais barreiras.

Diante do exposto propõe-se a validação do conteúdo e aparência de um jogo educativo sobre infecções sexualmente transmissíveis para a promoção da saúde de adolescentes.

## 2. Objetivos

Validar o conteúdo e aparência de jogo educativo sobre infecções sexualmente transmissíveis para a promoção da saúde de adolescentes.

## 3. Metodologia

### 3.1 Tipo de estudo

Estudo metodológico, pois envolveu o processo de validação de tecnologia educacional (MOURA *et al.*, 2019). Realizado no período de setembro de 2020 a agosto de 2022.

### 3.2 Seleção de juízes especialistas

Os critérios adotados para seleção do comitê de juízes especialistas da área da saúde foram: possuir doutorado em Enfermagem ou Saúde Coletiva; possuir mestrado em Enfermagem ou Saúde Coletiva; ter desenvolvido dissertação de mestrado e/ou tese de doutorado na temática de Infecções Sexualmente Transmissíveis, tecnologia educativa e/ou validação de material educativo; ter artigos científicos publicados com a temática Infecções Sexualmente Transmissíveis, adolescentes e/ou validação de material educativo; ter experiência profissional na área com adolescentes há pelo menos um ano; participar de grupos de pesquisa/projetos que envolva a temática Infecções Sexualmente Transmissíveis, tecnologia em saúde; possuir conhecimento sobre a temática, construção e validação de material educativo.

No que se refere a seleção do comitê de juízes especialistas do design foram os seguintes; ter doutorado em Tecnologias da informação e comunicação, ou em Design Gráfico, Artes ou em computação gráfica ou; ter mestrado em Tecnologias da informação e comunicação, ou Design Gráfico, Artes ou em computação gráfica; Ser profissional de Design, com experiência, em confecção de desenhos e criação de projetos gráficos, de pelo menos 1 ano, ou; ter experiência em artes gráficas, confecção de desenhos e criação de projetos gráficos, de pelo menos 1 ano, ou; ter especialização *latu sensu* ou

# VII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA – XXV

## Semana de Iniciação Científica da URCA e VIII Semana de Extensão da URCA

12 a 16 de dezembro de 2022

Tema: “DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA, INDEPENDÊNCIA E SOBERANIA NACIONAL”



strictu sensu na área de comunicação visual ou fotografia. O perfil dos juízes foi avaliado pela *Plataforma Lattes*, disponível na Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e foram selecionados aqueles que preencheram pelo menos três ou mais critérios de seleção.

### 3.3 Instrumentos de coleta de dados

O jogo educativo foi avaliado pelos juízes por meio de um formulário em relação a seis dimensões: objetivo, conteúdo, relevância, organização, figuras e estilo na escrita (SILVA *et al.*, 2017). O instrumento foi composto de uma escala do tipo *likert* com as seguintes opções de respostas: um – inadequado; dois – parcialmente adequado; três – adequado; quatro – totalmente adequado. 30 itens foram analisados pelos juízes da saúde e 10 pela área de design, em instrumentos diferentes.

A concordância entre os juízes foi avaliada considerando o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) para as dimensões relativas ao conteúdo do jogo, e o percentual para dimensões relacionadas à aparência do jogo. O Índice de Validade de Conteúdo considera a quantidade de itens que receberam a pontuação três e quatro pelos especialistas. Considerou-se um IVC entre os itens de 0,8, apresentado como um valor de excelência (LYNN, 1986; POLIT; BECK; OWEN, 2007).

### 3.4 Procedimentos para coleta de dados

Para a seleção de juízes especialistas, foi enviada uma carta-convite para participar do estudo por meio de correio eletrônico para 48 juízes da área do design e 54 para área da saúde, em que foi dado um tempo máximo para retorno de 15 dias, quando não obtinha retorno, o convite era direcionado para outro especialista. Todo o processo de convite, adesão e avaliação do material ocorreu de forma virtual por meio da Plataforma Google *Forms*.

### 3.5 Apresentação e análise dos dados

Quanto a apresentação e análise dos dados, foram organizados e processados no pacote estatístico *Program for Statistical Analysis of Sampled Data* (PSPP). Utilizou-se o teste do Coeficiente de Correlação denominado Intraclasse – CCI (*intraclass correlation coefficient*), que é a medida de concordância mais utilizada para variáveis contínuas. Foi utilizado o coeficiente de *Alpha de Cronbach* para análise da consistência interna da opinião dos juízes em cada dimensão.

### 3.6 Aspectos éticos

# VII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA – XXV

## Semana de Iniciação Científica da URCA e VIII Semana de Extensão da URCA

12 a 16 de dezembro de 2022

Tema: “DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA, INDEPENDÊNCIA E SOBERANIA NACIONAL”



O estudo obedeceu às normas nacionais e internacionais de ética em pesquisa envolvendo seres humanos, que obteve aprovação de Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Regional do Cariri (URCA) por meio do parecer consubstanciado nº 4.330.210. O participante que concordou em participar leu e assinou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

### 4. Resultados

Participaram do estudo um total de 07 especialistas do design, 57,1% com doutorado e 28,6% com mestrado. Quanto aos especialistas da saúde, um total de 11 juízes, 81,8% com doutorado e 18,2% com pós-doutorado. Ressalta-se que os 17 especialistas eram docentes de universidades públicas do Brasil, de quatro regiões do país (Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul).

A concordância entre os juízes foi analisada considerando o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) para as dimensões relativas a aparência do jogo, que considera a quantidade de itens que receberam a pontuação três e quatro pelos especialistas.

Quanto a validação dos especialistas da saúde, do total de 30 itens analisados, 66.7% (20) obtiveram  $IVC \geq 0,8$  apresentado como um valor de excelência, no qual o item foi mantido sem necessidade de revisão. Entretanto, 33.3% (10) itens obtiveram IVC entre 0,60 e 0,79 os quais precisaram passar por alterações conforme orientações dos especialistas. Após alterações, foram enviados para 05 especialistas até que alcançaram nível de concordância e ser validado.

Dos 10 itens avaliados especialistas do design, 40% (4) obtiveram  $IVC \geq 0,8$ . Nenhum item obteve IVC menor ou igual a 0,59 dessa forma, não foi excluído. Entretanto, 60% (6) itens obtiveram IVC entre 0,60 e 0,79 os quais precisaram passar por alterações conforme orientações do especialistas. Em seguida, foram reavaliados por 05 juízes e validados.

Através da análise obteve-se consistência interna quase perfeita de 0,75 do *Alpha de Cronbach* para análise dos especialistas do design e de 0,93 para os da saúde, considerada alta, ou seja, a proporção de concordância entre os juízes foi satisfatória. Ademais, o Coeficiente de Correlação Intraclasse (CCI), que é a medida de concordância mais utilizada para variáveis contínuas, obteve um valor de 0,71 relacionada aos especialistas do design e de 0,92 para os da saúde, desta forma, o CCI da pesquisa foi considerada como satisfatório e excelente.

### 5. Conclusão

# VII SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA – XXV

## Semana de Iniciação Científica da URCA e VIII Semana de Extensão da URCA

12 a 16 de dezembro de 2022

Tema: “DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA, INDEPENDÊNCIA E SOBERANIA NACIONAL”



A pesquisa promoveu a validação de conteúdo e aparência do jogo educativo “O que sei sobre IST’s”. O jogo possui potencial para se gerar patente ou registro de tecnologia educativa, pois promoveu o desenvolvimento de uma tecnologia educativa capaz de ser utilizada no processo ensino aprendizagem de adolescentes e na autonomia, autocuidado desse público referente às diversas Infecções Sexualmente Transmissíveis.

### 6. Agradecimentos

Agradeço o apoio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) da Universidade Regional do Cariri (URCA) no desenvolvimento do projeto.

### 7. Referências

COSCRATO, G.; PINA, J.C.; MELLO, D.F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 23, p. 257-263, 2010.

JACOB, L. M. S.; MELO, M. C.; SENA, R. M. C.; SILVA, I. J.; MAFETONI, R. R.; SOUZA, K. C. S. Ações educativas para promoção da saúde na escola: revisão integrativa. **Revista Saúde e Pesquisa**, v. 12, n. 2, 419-426, 2019.

LYNN, M.R. Determination and quantification of content validity. **Nurs Res.**, v. 35, n. 6, p. 382-385, 1986.

MOURA, T.N.B.; et al. Development and validation of a smartphone educational game regarding healthy lifestyle habits for adolescents. **Texto contexto – enferm**, v. 28, e20180252, p. 1-13, 2019.

POLIT, D.F.; BECK, C.T.; OWEN, S.V. Is the CVI an acceptable indicator of content validity? appraisal and recommendations. **Research in Nursing & Health**, v.30, p.459-467, 2007.

RAMOS, F. B. P.; CARVALHO, M.; FILHO, W. P. S.; NUNES, P. S.; NÓBREGA, M. M. A educação em saúde como ferramenta estratégica no desenvolvimento de ações de prevenção da transmissão do HIV: um relato de experiência. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, n. 19, p. e509, 17 mar. 2019.

SILVA, A.K.C et al. Construção e validação de jogo educativo para adolescentes sobre amamentação. **Rev. Baiana de Enfermagem**, v. 31, n. 1, e16476, p. 1-10, 2017.