

ELABORAÇÃO E VALIDAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO SOBRE ACIDENTE VASCULAR CEREBRAL VOLTADO PARA PRÉ-ADOLESCENTES

**Alice dos Santos Freitas¹; Francisca Joselayne Vasconcelos Costa¹;
Iramara Brilhante de Sousa¹; Rosangela Martins de Souza¹; Ruama Vieira Carneiro¹;
Samia Jardelle costa de Freitas Maniva²**

¹Discente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.

E-mail: alicefreithas.789@hotmail.com; joselaynecosta95@gmail.com;
iramarabrilhante@outlook.com; rosangela_kv@hotmail.com; ruamavieira2@gmail.com

²Docente do Curso de Enfermagem do Centro Universitário Católica de Quixadá.

E-mail: samia.jardelle@gmail.com

RESUMO

Muitas pessoas morrem ou adquirem sequelas graves quando sofrem um Acidente Vascular Cerebral. Isto ocorre principalmente em virtude da vítima não receber o atendimento adequado e em tempo hábil. Geralmente, este atendimento não acontece pelo fato de tanto a vítima, quando as pessoas que a rodeiam, desconhecem as características desta doença. Diante disso, o objetivo do presente estudo é relatar a elaboração e validação de conteúdo e aparência de um jogo educativo direcionado a pré-adolescentes sobre AVC. O jogo consistiu em um tabuleiro de 23 casas, em que 20 delas são relacionadas a perguntas sobre AVC, enquanto as outras 3 são comandos, que visam tornar o jogo mais divertido, uma vez que o mesmo se desenvolve a partir do lançamento de um dado. O intuito é proporcionar ao público alvo, informações de maneira atraente e divertida, acerca da doença.

Palavras-chave: Acidente Vascular Cerebral. Enfermagem. Cuidado.

INTRODUÇÃO

O acidente vascular cerebral (AVC) é a terceira maior causa de morte natural na população adulta no mundo (atrás do câncer e do infarto) e a primeira no Brasil (cerca de 100 mil óbitos ao ano). O AVC ocorre quando há um entupimento ou um rompimento dos vasos que levam sangue ao cérebro, provocando lesão neurológica em função do prejuízo na circulação sanguínea cerebral. Os sinais e sintomas aparecerem subitamente, e incluem: dormência, fraqueza ou paralisia de um lado do corpo, alteração na fala, alteração visual, desequilíbrio, tontura e cefaleia explosiva.

Existem dois tipos de AVC, o hemorrágico e o isquêmico. O hemorrágico caracteriza-se pelo rompimento de um vaso cerebral, ocasionando sangramento (hemorragia) em alguma região do cérebro. No entanto, o isquêmico, também conhecido por derrame ou isquemia cerebral, é causado pela falta de sangue em uma área do cérebro por conta da obstrução de uma artéria.

A pessoa acometida por AVC pode sofrer diversas complicações, como alterações comportamentais e cognitivas, dificuldades na fala, dificuldade para se alimentar, constipação intestinal, epilepsia vascular, depressão e outras implicações decorrentes da imobilidade e pelo acometimento muscular. Um dos fatores determinantes para os tipos de consequências provocadas é o tempo decorrido entre o início do AVC e o recebimento do tratamento necessário. Para que o risco de sequelas seja significativamente reduzido, o correto é que a vítima seja levada imediatamente ao hospital. (CHAMARELLI, 2012).

Devido à vasta gama de sinais e sintomas do AVC, a população em geral tem dificuldade em reconhecê-los e associá-los a afecções cerebrais. Reconhecê-los é, indiscutivelmente, importante na abordagem inicial do paciente, pois ao agilizar seu atendimento, aumentam-se as chances de sobrevivência e diminuem-se as sequelas neurológicas (OLIVEIRA, 2008).

Tendo em vista a importância da temática, surgiu o interesse em elaborar um jogo educativo para pré-adolescentes destinado à orientação sobre os sinais e sintomas de AVC e o acionamento imediato do SAMU. A utilização de um jogo educativo sobre a doença poderá ser utilizada como um instrumento facilitador para o processo de educação em saúde a ser usado em escolas.

O intuito do “jogo educativo” é fazer com que pré-adolescentes saibam identificar sinais e sintomas, como lidar com a situação, e a quem pedir ajuda, caso aconteça um AVC com algum familiar, vizinho, ou alguém que esteja próximo.

Portanto, o estudo teve por objetivo relatar a elaboração e validação de conteúdo e aparência de um jogo educativo direcionado a pré-adolescentes sobre AVC.

METODOLOGIA

Trata-se de estudo metodológico, no qual se realizou a elaboração e validação de conteúdo e aparência com especialistas.

O processo de produção do jogo ocorreu de julho a novembro de 2016. A elaboração do jogo educativo sobre AVC direcionado para pré-adolescentes de 10-14 anos, enfocando os sintomas da doença e o acionamento imediato do SAMU, seguiu três etapas: 1) sistematização do conteúdo; 2) composição do conteúdo e 3) montagem do jogo.

A sistematização do conteúdo se deu mediante a consulta em literatura especializada sobre o assunto disponibilizada pelo Ministério da Saúde. Os conteúdos corresponderam aos sinais e sintomas de AVC, medida emergencial recomendada, fatores de risco para AVC e medidas preventivas.

A composição do conteúdo textual do jogo educativo foi realizada a partir da leitura exaustiva da literatura especializada e das orientações de Moreira, Nóbrega e Silva (2003), no que diz respeito aos aspectos linguagem, ilustração e *layout*. Assim, os conteúdos envolvidos no jogo possuem linguagem simples, adequada ao público alvo, pré-adolescentes, sem utilização de termos técnicos. Como a ideia do jogo é facilitar a aprendizagem sobre AVC, optou-se pelo jogo envolvendo um tabuleiro e perguntas.

O jogo de tabuleiro foi idealizado com a realização de perguntas e respostas. Para fomentar o conhecimento sobre AVC e facilitar a discussão prévia com os pré-adolescentes, elaborou-se um banner informativo contendo informações sobre a doença e que possibilitaram a formulação das perguntas do jogo. Então, foi construído o banner contendo texto e ilustrações sobre a temática antes de inicial o jogo propriamente dito.

Assim, a partir das informações apresentadas no banner, foram elaboradas as 20 perguntas sobre AVC, no formato de cartões (dimensões 10 cm x 9,9 cm), a serem retiradas pelos jogadores.

Após a elaboração do jogo educativo, iniciou-se o processo de validação de conteúdo e aparência com especialista, o qual visava à avaliação do material construído. O presente jogo foi validado por sete especialistas com conhecimento e experiência assistencial em AVC e/ou com produção de tecnologias educativas e com capacidade de avaliar o conteúdo e a aparência do jogo. A coleta de dados desta etapa ocorreu entre fevereiro à maio de 2017

Para avaliação do jogo educativo, foi distribuído aos juízes um kit contendo um exemplar do jogo em miniatura, as regras do jogo, carta de apresentação com orientações sobre o processo de validação, o questionário de validação e duas vias do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

O instrumento de avaliação do jogo foi dividido em duas partes. A primeira continha dados de identificação dos especialistas (titulação, tempo de formação, tempo de atuação na área, participação em grupos/projetos de pesquisa e produção científica). A segunda parte trazia as instruções de preenchimento do instrumento e os itens avaliativos do jogo (Instruções e avaliações, Objetivos, Conteúdo, Linguagem, Relevância, Layout, Motivação). As respostas às questões foram apresentadas utilizando a Escala de Likert, seguindo os critérios de opinião sugeridos por Huelly et al (2008), a variar entre os seguintes níveis: 1) discordo totalmente; 2) discordo; 3) não discordo nem concordo; 4) concordo; 5) concordo totalmente. Assim, foi considerado: concordo totalmente, quando o especialista está totalmente de acordo com a afirmação proposta; concordo, quando o especialista está de acordo com a afirmação proposta; não discordo nem concordo, quando o especialista não tem opinião sobre a afirmação proposta; discordo, quando o especialista não está de acordo com a afirmação proposta; discordo totalmente, quando o especialista não está de maneira alguma de acordo com a afirmação proposta.

Os juízes tiveram um prazo de 15 dias para devolução do material respondido. As alterações sugeridas pelo grupo de juízes foram analisadas e acatadas.

Para determinar a concordância entre os juízes, foi calculado o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) para as dimensões relativas ao conteúdo do jogo. O IVC é calculado por meio da soma de concordância dos itens que foram marcados por “3” ou “4” pelos especialistas. Os itens que receberam pontuação “1” ou “2” devem ser revisados ou eliminados (ALEXANDRE; COLUCI, 2011). No presente estudo, o IVC foi calculado a partir das respostas “4” e “5” selecionadas pelos juízes, as quais correspondiam às respostas “concordo” e “concordo totalmente”. Considerou-se um Índice de Validade de Conteúdo entre os itens de 0,75, como valor de referência.

Os dados referentes à identificação sociodemográfica dos juízes foram analisados mediante estatística descritiva e discutidos com base na literatura pertinente ao tema.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo educativo foi analisado a partir de critérios minuciosos por um quadro de sete juízes com formação acadêmica e experiência docente suficiente para atribuir ao trabalho conceitos importantes. Conceitos estes que destacaram tanto os pontos valorosos quanto os que deviam ser melhorados. A avaliação foi predominantemente positiva conferindo ao trabalho o nível de aprovação.

No processo de elaboração do jogo foi utilizado estudo de caráter metológico. Onde inicialmente se escolheu o nome “jogo do AVC”, optamos por um tipo de linguagem simples, sem termos técnicos, adequado para público alvo, (pré-adolescente de 10-14 anos) e elaboramos a construção do banner contendo texto e imagens ilustrativas para facilitar a compreensão da leitura.

Contudo, alguns fizeram sugestões para melhoria do material tanto em conteúdo como aparência do banner e do tabuleiro. As sugestões dos especialistas para melhoria do jogo foram analisadas e acatadas pelas pesquisadoras. Para isso, foi necessário fazer as devidas modificações, as quais deram origem à *Versão 2* do banner. As alterações no banner e no tabuleiro permitiram que o material se tornasse mais atrativo para a leitura. Alguns dos juízes sugeriram modificar banner introdutório para torna-lo mais ilustrativo, colocar figuras além do texto, colocar o nome do jogo no tabuleiro, rever a linguagem utilizada, melhorar o layout do banner, ir chamar mais atenção do público destinado, trazer os objetivos deveriam estar nas regras do jogo, mudar cor do fundo do banner, colocar o “avance duas casas” mais para o meio do jogo. No entanto as considerações sobre o melhoramento do trabalho foram relevantes e

necessárias para o aperfeiçoamento do mesmo. Varias delas foram acatadas, o que contribuiu para tornar o jogo educativo, mas completo e adequado para o comprimento de seu propósito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção e validação do jogo “AVC: Identifique, pense rápido!” passou pelo processo de avaliação por sete juízes. O jogo apresentou elevado IVC, 0,90, indicando que o jogo está validado quanto ao conteúdo, evidenciado que o jogo pode ser utilizado por pré-adolescentes, com o intuito de realizar educação em saúde sobre AVC com essa clientela. Ademais, o uso dessa tecnologia durante o período da pré-adolescência facilitará a prática da enfermagem, tendo em vista que o jogo constitui ferramenta capaz de atender às principais dúvidas que permeiam sobre os sinais e sintomas e como agir diante de um AVC.

AGRADECIMENTOS

A Deus o criador do universo por ter nos dado saúde e força para superar as dificuldades.

A este Centro Universitário, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no mérito e ética aqui presente.

A Nossa orientadora, Professora Samia Jardelle Costa de Freitas Maniva, pelo apoio na realização desse trabalho.

REFERÊNCIAS

COSTA, Fabrícia Azevêdo da; SILVA, Diana Lídice Araújo da; ROCHA, Vera Maria da. Severidade clínica e funcionalidade de pacientes hemiplégicos pós-AVC agudo atendidos nos serviços públicos de fisioterapia de Natal (RN). **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro , v. 16, supl. 1, p. 1341-1348, 2011 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232011000700068&lng=en&nrm=iso>. access on 12 Apr. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-81232011000700068>.