

VALIDAÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCATIVA SOBRE PRIMEIROS SOCORROS

Emily Ingrid de Souza de Lima¹; Geiciara Costa Ribeiro¹; Hilderlânia de Freitas Lima¹; Rafaela Martins Rodrigues¹; Shéri da Martins de Lima¹; Igor Cordeiro Mendes²

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

E-mail: ingrid_guif@autlook.com; geiciara.enfermagem@gmail.com; hildernalima@gmail.com; rafaela.r.martins@hotmail.com; sherida.martins@hotmail.com

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

E-mail: igorcordeiro@unicatolicaquixada.edu.br

RESUMO

O conhecimento em primeiros socorros é considerado um fator muito importante no momento de prestar socorro a uma vítima de acidente, pois possuir o conhecimento adequado sobre procedimentos de emergência é a ferramenta mais poderosa que pode ser usada pelo socorrista. Contudo, esse conhecimento ainda é pouco disseminado na população em geral, sendo mais difundidos em pequenos grupos, quase que exclusivamente para os profissionais da área da saúde. Este estudo teve como objetivo geral validar um jogo educativo sobre primeiros socorros para a capacitação de acadêmicos, profissionais e leigos. Trata-se de uma pesquisa metodológica que busca avaliação e aperfeiçoamento de um instrumento ou de uma estratégia que possa aprimorar essa metodologia. Dessa maneira, a presente proposta tem o escopo de promover a validação de um jogo educativo, tendo em vista se tornar uma tecnologia educativa e estratégica a ser usada nos processos formativo-educacionais de profissionais e acadêmicos da área da saúde, bem como população leiga. Participaram da validação da tecnologia sete juízes, das quais todas foram do sexo feminino e possuíam graduação em enfermagem, sendo duas Doutoradas, quatro Mestres e uma Especialista. Quanto ao processo de validação da tecnologia, verificou-se os seguintes resultados de IC para as categorias: Objetivo da tecnologia 0,8; Estrutura e apresentação 0,9; Relevância 0,9. Além disso, identificou-se o IC global de 0,89. Assim, concluímos que o material se encontra habilitado para ser usado em práticas clínicas, educação em saúde, e nos diversos campos de atuação da Enfermagem.

Palavras-chave: Primeiros Socorros. Educação em Enfermagem. Validação.

INTRODUÇÃO

Primeiro socorro é definido como sendo as ações iniciais à vítima, realizadas no local onde ocorreu a situação de emergência (acidente ou doença), tendo como finalidade manter a vida, sem provocar mais lesões ou agravar as já existentes, até a chegada de equipes especializadas que vão encaminhar o caso.

O conhecimento em primeiros socorros é considerado um fator muito importante no momento de prestar socorro a uma vítima de acidente, pois possuir o conhecimento adequado sobre procedimentos de emergência é a ferramenta mais poderosa que pode ser usada pelo socorrista. Contudo, esse conhecimento ainda é pouco disseminado na população em geral, sendo mais difundidos em pequenos grupos, quase que exclusivamente para os profissionais da área da saúde.

É importante que graduandos/as de enfermagem, profissionais de saúde e leigos sejam incentivados e treinados em Suporte Básico de Vida (SBV) para prestar socorro adequado e de qualidade, ao presenciar uma vítima de PCR por exemplo, a fim de reduzir ou evitar sequelas, minimizando as taxas de mortalidade diante desses agravos. Para tanto, esta temática necessita ser objeto de discussão na graduação, a fim de formar profissionais comprometidos com os problemas de saúde da população, independente de sua especialidade e campo de atuação. Com isso, nota-se que a educação em saúde é uma ferramenta importante na promoção e proteção da saúde para os indivíduos, tornando-se essencial envolvê-los em soluções de eventos emergenciais.

Tendo em vista a promoção da saúde que pode ser entendida como o “processo de capacitação da comunidade para atuar na melhoria da sua qualidade de vida e saúde, incluindo uma maior participação no controle desse processo”, torna-se necessário que o enfermeiro, na condição de profissional e também educador, desenvolva atividades e tecnologias educativas que forneçam um conhecimento prévio sobre ações de primeiros socorros relacionadas a situações cotidianas.

Veio então a importância da construção e validação da tecnologia após notar que a população, não apenas os leigos, mas os profissionais e acadêmicos da área da saúde, tem um déficit sobre primeiros socorros, surgindo então a ideia da construção e validação da tecnologia, com o objetivo de facilitar a atuação de qualquer pessoa frente a uma situação de emergência.

Pensando nisso, criou-se uma tecnologia educativa, um jogo de tabuleiro sobre primeiros socorros que envolve situações do cotidiano, com questões que são divididas em níveis de baixa e de alta complexidade. Sendo assim nosso jogo foi criado na tentativa de englobar todos os públicos, incluindo profissionais, acadêmicos e leigos.

Desse modo, o estudo busca responder a seguinte pergunta: Um jogo educativo sobre primeiros socorros é válido e confiável para a capacitação de acadêmicos, profissionais e leigos?

Diante desta problemática, sentiu-se interesse de validar o jogo educativo sobre primeiros socorros como tecnologia de enfermagem, que sirva para a capacitação de acadêmicos, profissionais e leigos, a fim de garantir sua validade e confiança tornando um importante meio educacional.

Aponta-se, enquanto relevância desta pesquisa, a necessidade de sensibilização não só para os estudantes do curso de enfermagem, ou apenas para os cursos da área da saúde, mas também para toda população, acerca da importância do conhecimento em primeiros socorros. Esperamos que seja chamada a atenção de todos para os possíveis acontecimentos causados pela ausência de informações sobre o assunto em estudo.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa metodológica que busca avaliação e aperfeiçoamento de um instrumento ou de uma estratégia que possa aprimorar essa metodologia. Dessa maneira, a presente proposta tem o escopo de promover a validação de um jogo educativo, contendo assuntos sobre primeiros socorros, tendo em vista se tornar uma tecnologia educativa e estratégica a ser usada nos processos formativo-educacionais de profissionais e acadêmicos da área da saúde, bem como população leiga.

Nossa tecnologia trata-se de um jogo educativo, denominado “Aprender Brincando”, composto por um tabuleiro, dois dados, quatro pinos e cartões perguntas. As regras do jogo: São quatro participantes; inicia o jogo quem tiver o maior número do dado; retira um cartão, nestes cartões estão contidas perguntas com alternativas e só uma correta; se acertar a questão, caminha no tabuleiro o número de casas correspondente ao valor de pontos obtido no lançamento dos dados; ganha o jogo o participante que chegar em primeiro ao final do percurso. O tabuleiro possui cinquenta casas, algumas possui perguntas, as respostas de todas as perguntas estão dentro da caixa do jogo juntamente com as regras.

As perguntas do jogo “Aprender Brincando” foram elaboradas tendo como referencial teórico a consulta de artigos científicos, livros, manuais de primeiros socorros e banco de questões de concursos analisados em sites de Enfermagem/primeiros socorros, tendo como objetivo alcançar uma linguagem acessível a toda clientela, sendo organizadas de maneira coerente e em diversos níveis de complexidade. Os critérios para a seleção do conteúdo foram: possuir como temática primeiros socorros; expor informações acerca de como agir em uma situação de urgência e emergência, visando caracterizar situações cotidianas, podendo estar divulgadas em inglês, espanhol ou português.

Após a elaboração do jogo educativo, bem como das perguntas que serão utilizadas na aplicação dessa tecnologia, realizou-se o processo de validação por juízes especialistas. A análise dos juízes teve como objetivo avaliar o conteúdo e aparência do jogo educativo.

Os juízes foram convidados a participarem do estudo através de Carta Convite, via correio eletrônico ou pessoalmente, no qual trouxe os objetivos da pesquisa. Em seguida, aqueles que aceitaram participar da pesquisa, receberão um kit composto por: 1. Procedimento Operacional Padrão para avaliação dos juízes (POP), no qual consiste nas orientações sobre os objetivos do estudo e instruções acerca do preenchimento adequado do instrumento; 2. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE); 3. Instrumento de validação; 4. Perguntas que compõe o jogo foram enviadas via correio eletrônico e 5. Apresentação do jogo original. Os juízes poderiam realizar a avaliação das perguntas do jogo em seu próprio domicílio, elas foram enviadas via correio eletrônico, porém foi estabelecido que o jogo educativo em si, precisaria ser presencial, entretanto, as perguntas tiveram um prazo de dez dias para que o mesmo realizasse a análise, preenche-se o instrumento de avaliação e os devolve-se aos pesquisadores.

O instrumento utilizado para validação é dividido em duas partes: a primeira contém os dados de identificação do juiz (titulação, tempo de formação, tempo de atuação na área, participação em grupos/projetos de pesquisa e produção científica) e a segunda contém as instruções de preenchimento do instrumento e os itens avaliativos do manual em três categorias: objetivos, estrutura/apresentação e relevância (para cada uma dessas categorias existem perguntas específicas que buscam analisar a validade da tecnologia nesse aspecto). As respostas às questões estão apresentadas sob a forma de escala tipo Likert. Os níveis variam de 1. Totalmente inadequado; 2. Moderadamente inadequado; 3. Moderadamente adequado; até 4. Totalmente adequado. Vale ressaltar que quando assinaladas as opções 1 e/ou 2 (totalmente inadequado e/ou moderadamente inadequado) será solicitado que se descreva o motivo pelo qual se considerou essa opção em um espaço destinado posterior ao item.

Para análise dos dados, os mesmos foram tabulados no programa Excel 2013, sendo discutidos com base em literatura pertinente. Quanto à validade de conteúdo e aparência da tecnologia, foi utilizado o Índice de Concordância (IC). Os resultados da gradação através da

escala de Likert foram organizados em um banco de dados para realização dos seguintes cálculos: IC Global (média dos índices de validação de conteúdo para todos os itens da escala), IC de cada categoria (proporção de itens de uma escala que atinge escores 3 – relevante e 4 – muito relevante, por todos os juízes) e o IC individual (validade de conteúdo dos itens individuais); sendo desejável um IC maior que 0,80.

Além disso, os princípios éticos indispensáveis à pesquisa com seres humanos, como: respeito pela dignidade humana, direito à autonomia, justiça, não maleficência e beneficência terão prioridade neste estudo, atendendo assim às exigências da Resolução 466/12, que traça as normas regulamentadoras para a pesquisa com seres humanos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Participaram da validação da tecnologia educativa proposta nesse estudo sete juízes, das quais todas foram do sexo feminino e possuíam graduação em enfermagem. Quatro possuíam idades entre 30 e 40 anos, enquanto que as outras três possuíam menos que 30 anos. Todas realizam atividades docentes em graduações de Enfermagem, sendo duas Doutoradas, quatro Mestres e uma Especialista. Todas possuem mais de dois anos de experiência em docência, sendo uma delas com experiência há 12 anos.

Quanto ao processo de validação da tecnologia educativa, verificou-se os seguintes resultados de IC para as categorias: Objetivo da tecnologia 0,8; Estrutura e apresentação 0,9; Relevância 0,9. Identificou-se o IC global de 0,89.

A validação de materiais educativos, construídos para a realização de educação em saúde, eleva a probabilidade de aceitação e adesão da população ao material, pois jogos educativos possuem metodologia ativa, se tornando mais atraente ao público destinado.

Por isso tivemos interesse em construir e validar a nossa tecnologia, já que o processo de validação é de grande importância para conferir maior fidedignidade de repassar conhecimentos. Assim tivemos uma avaliação aparente que resultou em um IC= 0,89, diante dos valores superiores a 0,80 o jogo é considerado válido segundo os juízes.

Os juízes foram bem criteriosos ao analisarem os três aspectos do jogo, no primeiro tópico que se refere aos propósitos, metas ou fins que se deseja atingir com a utilização do jogo, tivemos as seguintes sugestões na questão 1.1 *“As perguntas do nível avançado não são recomendadas para leigos em nenhum momento do jogo- sugiro criar 3 níveis de perguntas: nível básico (leigos); nível intermediário (acadêmicos) e nível avançada (profissionais); 1.3 “Se a sugestão anterior for cumprida, Ok. Se não, não é capaz de atender os 3 grupos propostos”*. As sugestões impostas serão realizadas em um momento posterior, no entanto, deixamos claro que nosso jogo é composto por dois níveis, sendo o básico para leigos e o avançado para acadêmicos e profissionais.

No segundo tópico que refere-se à forma de apresentar as orientações, incluindo sua organização geral, estrutura, estratégia de apresentação, coerência e formatação tivemos a seguinte sugestão *“As ilustrações poderiam ser mais claras”*. Entendemos a sugestão dita, entretanto, nossa intenção era abordar o máximo de imagens relacionadas a todos os assuntos.

O tópico três refere-se à característica que avalia o grau de significação do material educativo apresentado, nesse tópico tivemos duas sugestões *“É necessário caracterizar o público-alvo para escolher com qual nível de perguntas o jogo será aplicado”, “Acho que as*

perguntas para leigos ficaram um pouco complicadas. Precisam estar na linguagem dos leigos também, e não só na linguagem de quem tem noções sobre o assunto”. Em relação a primeira sugestão afirmamos que no trabalho está explícito qual nível e qual público está destinado, e para a segunda concordamos e iremos realizar as modificações em um momento posterior.

A validação de um instrumento, antes que este seja utilizado na prática, permite que ocorra a avaliação da qualidade dos dados nele contidos. A validação de conteúdo é baseada no julgamento de juízes-especialistas que analisam a representatividade do conteúdo bem como sua adequação e podem sugerir a retirada, acréscimo ou alteração de algum item. Portanto, todas as sugestões que foram feitas ao longo do trabalho são válidas e irão ser implementadas em um momento posterior

CONCLUSÕES

Concluiu-se que atualmente ainda existe uma carência de conhecimento sobre primeiros socorros tanto da população em si, quanto dos acadêmicos da área da saúde. Construir e validar esse instrumento sobre primeiros socorros veio da necessidade de transmitir conhecimento de forma simples e dinâmica, pois jogos educativos possuem metodologia ativa, no qual é de fácil compreensão. Conclui-se que o jogo “Aprender brincando” obteve validade de conteúdo e aparência, após sua análise. Assim, o material encontra-se habilitado para ser usado em práticas clínicas, educação em saúde, e nos diversos campos de atuação da Enfermagem, utilizando recursos para melhorar o conhecimento e proporcionar o empoderamento da população em si.

REFERÊNCIAS

- GALINDO NETO, Nelson Miguel et al . Primeiros socorros na escola: construção e validação de cartilha educativa para professores. **Acta paul. enferm.**, São Paulo , v. 30, n. 1, p. 87-93, Jan. 2017 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-21002017000100087&lng=en&nrm=iso>. access on 16 Apr. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-0194201700013>.
- SOUSA, Cristina Silva; TURRINI, Ruth Natalia Teresa. Validação de constructo de tecnologia educativa para pacientes mediante aplicação da técnica Delphi. **Acta paul. enferm.**, São Paulo , v. 25, n. 6, p. 990-996, 2012 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-21002012000600026&lng=en&nrm=iso>. access on 16 Apr. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-21002012000600026>.