Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: VALIDAÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O CUIDADO AO PACIENTE DIABÉTICO.

Relatoria: Verônica Mendes de Carvalho
Jéssica Sabrina Macena de Sousa
Maysa Regina de Assis Lima

Autores: Roberson Matteus Fernandes Silva
Rafaelle Cavalcante de Lira
Anna Valéria Duarte Calixto

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Pesquisa

Resumo:

A diabetes é uma doença crônica, que implica na qualidade de vida das pessoas acometidas, e que pode levar a diversas complicações, dessa forma foi pensado a criação de um jogo para adultos e idosos com Diabetes Mellitus 2, pelo Laboratório de Tecnologias de Informação e Comunicação em Saúde (LATICS) da Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras- PB. As tecnologias educativas são instrumentos criativos, confiáveis e que são muito utilizados em ações de educação em saúde, que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, incentivando práticas saudáveis, para uma melhor qualidade de vida. Objetivou-se validar uma tecnologia educacional para o cuidado ao paciente diabético nas perspectivas de experts da área, designers e com o público-alvo. Trata-se de um estudo multimétodo, levando em consideração que há a combinação de técnicas qualitativas e quantitativas no decorrer da pesquisa. Para o processo de validação foram percorridas quatro etapas: a) validação do conteúdo e aparência com juízes especialistas em diabetes; b) validação do conteúdo e aparência com juízes especialistas em designer c) adequação da tecnologia cuidativo-educacional; bem como d) validação da aparência com o público-alvo. Para obtenção dos resultados foram elaborados 3 instrumentos confiáveis e precisos para aplicação com expertise na área de diabetes, designers e público-alvo, baseados em outras tecnologias já validadas. Os juízes foram selecionados por critério “bola de neve” na plataforma do currículo lattes, que atendessem pelo menos dois dos critérios de Fehring, foram selecionados um total de 11 juízes na área de diabete e 7 juízes na área de designer, para a validação com o público-alvo foram selecionados 7 pacientes cadastrados no HIPERDIA que faziam parte das UBS da rede escola. Os instrumentos de validação contêm a caracterização dos juízes, apresentação do jogo, perguntas referentes ao conteúdo e aparência do jogo que são de múltipla escolha. As respostas coletadas nos instrumentos foram utilizadas para quantificar o IVC (índice de validação de conteúdo), é preconizado que esses IVC dê um valor igual ou maior que 80%, inicialmente esse valor não foi atingido, com isso foram feitas alterações e melhorias no jogo, como sugerido pelos juízes e realizado uma nova validação com os mesmos juízes para atingir esse IVC. Após validada cientificamente, espera-se que esta tecnologia agregue valor à qualidade de vida das pessoas acometidas com diabetes e das famílias.