



Trabalhos Científicos

Título: Aventura Saudável: Elaboração E Validação De Um Jogo Educativo Para Adolescentes

Autores: THAIS NORBERTA BEZERRA DE MOURA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); LUISA HELENA DE OLIVEIRA LIMA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); ANTONINO CALISTO DOS SANTOS NETO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); ALCILENE DALÍLIA DE SOUSA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); VIRIATO CAMPELO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); THEREZA MARIA MAGALHÃES MOREIRA (UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ); ANA ROBERTA VILAROUCA DA SILVA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); JÉSSICA DENISE VIEIRA LEAL (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); TAINARA TAISA SILVA CASTRO (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ); FERNANDO HENRIQUE MENESES DA SILVA (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ)

Resumo: O presente estudo tem o objetivo de elaborar e validar um jogo educativo sobre hábitos de vida saudáveis para adolescentes. Trata-se de uma pesquisa metodológica com foco no desenvolvimento, avaliação e aperfeiçoamento de instrumentos e estratégias metodológicas, realizada no período de outubro de 2015 a setembro de 2016. Inicialmente foram analisadas as principais publicações disponíveis sobre o tema, por meio de revisão de literatura. Para construção do conhecimento teórico, contou-se com dois alunos e uma professora de Sistema de Informação. Para validação do instrumento foram selecionados: três enfermeiros, três educadores físicos, três nutricionistas, três programadores e três pedagogos que avaliaram o conteúdo, didática e aparência do jogo, além de 10 adolescentes, que avaliaram aparência e usabilidade do software. Foram utilizados dois questionários individuais: um direcionado aos especialistas e outro aos adolescentes. O Índice de Validação de Conteúdo (IVC) foi utilizado para validação do jogo educativo, considerando-se validado o instrumento e os itens que obtiveram índices de concordância entre especialistas e adolescentes maior ou igual a 0,78. Após sugestões feitas pelos avaliadores, realizou-se a adequação do jogo. A pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética e Pesquisa da Universidade Federal do Piauí, sendo aprovado com o parecer de nº 1.544.066. Como resultado, para os especialistas, o jogo teve IVC 0,88 para o item “objetivos”; 0,87 para “estrutura e apresentação”; e 0,99 para “relevância”, atingindo IVC global de 0,89. Para os adolescentes, o IVC atingido para os itens “objetivos”, “organização”, “estilo da escrita” e “motivação” foi de 1,0, enquanto o item “aparência” foi de 0,97, atingindo IVC global de 0,99. Algumas observações feitas pelos avaliadores como, aumento da fonte, cozinha maior e mais colorida, foram acatadas. Conclui-se que o jogo educativo “Aventura Saudável” foi considerado validado, podendo ser utilizados por adolescentes como incentivo na adoção de comportamentos protetores à sua saúde.