



GAMIFICAÇÃO NA ATENÇÃO BÁSICA: ORIENTAÇÃO AOS PROFISSIONAIS DE SAÚDE DA ESTRATÉGIA SAÚDE DA FAMÍLIA SOBRE SUPORTE BÁSICO DE VIDA

FRANCISCO ARLEN BORGES DE ALENCAR GERALDO MAGELA SALOMÉ

RESUMO

Contexto: Os profissionais de saúde que atuam na Estratégia de Saúde da Família (ESF) devem estar capacitados a oferecer assistência de qualidade aos seus usuários, sendo necessário para isso, estarem inseridos em um processo de educação permanente. A Gamificação é uma metodologia ativa muito utilizada. **Objetivo:** Desenvolver e validar um jogo educativo para orientar profissionais de saúde sobre Suporte Básico de Vida em atendimento na Unidade Básica de Saúde e durante visita domiciliar na ESF. **Método:** A construção do jogo SBV na ESF baseou-se na revisão integrativa da literatura nas bases de dados em Ciências da Saúde (SciELO) Scientific Electronic Library Online, (LILACS) Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde e (MEDLINE) National Library of Medicine-USA. Após revisão da literatura, o conteúdo do jogo foi construído. A Revisão integrativa da literatura ocorreu no período de 2019 a 2022. A validação do jogo foi realizada por 28 profissionais que atuam na ESF. Para a análise de dados, foram adotados o teste Coeficiente de Validade de Conteúdo e o Alpha de Cronbach. **Resultados:** Os valores do teste Alfa de Cronbach, que dizem respeito à consistência interna das questões utilizadas pelos juízes para avaliar o conteúdo do jogo variou entre 0,970 e 0,973, significando que a consistência interna do instrumento foi excelente. **Conclusão:** O conteúdo do jogo SBV na ESF foi desenvolvido e validado por profissionais que estão inseridos na ESF, mostrando a concordância entre os juízes na primeira avaliação.

Palavras-chave: Palavras-chave: Estratégias de Saúde Nacionais. Emergências. Tecnologia Educacional. Software.

1 INTRODUÇÃO

A estratégia de Saúde da Família (ESF) se constitui em um modelo de assistência à saúde e foi implementada no ano de 1994, priorizando a promoção e educação em saúde, sendo responsável por reorganizar a atenção primária no Sistema Único de Saúde (SUS) através de seus princípios de universalização, equidade, integralidade, descentralização, hierarquização e participação da comunidade (PIRES, et al., 2023; CASTRO et al., 2023).

Constituída por uma equipe multidisciplinar e responsável por uma região geograficamente definida, a Estratégia de Saúde da Família, acaba por criar um vínculo entre seus profissionais e a população, facilitando a identificação e intervenção dos problemas de saúde da comunidade assistida por ela (MENDES, GIOVANELLA, BOUSQUAT, 2023).

De acordo com a Política Nacional de Atenção Básica (PNAB), elaborada em 2006, a Estratégia de Saúde da Família se consolidou como modelo de reorganização da atenção primária no Sistema Único de Saúde e o primeiro contato da população com o sistema de saúde.

Os profissionais de saúde que atuam na Estratégia de Saúde da Família devem estar capacitados a oferecer assistência de qualidade a seus usuários, sendo necessário para isso, estarem inseridos em um processo de educação permanente. (MACINKO; MENDONÇA, 2018).

Atualmente, a educação permanente, dispõe de inúmeras ferramentas de ensino através de técnicas e recursos inovadores que possibilitam a capacitação dos profissionais, tornando-os capazes de lidar com diversas situações em diferentes contextos. Um exemplo são os jogos sérios (serious games) que são jogos que podem ser utilizados em treinamentos, permitindo a exploração de seus elementos em diversos contextos (FIGUEIREDO et al 2023). A metodologia ativa é uma concepção educativa que estimula processos construtivos de ação-reflexão-ação influenciando de maneira positiva no decorrer da formação do educando e tornando-o capaz de ser o construtor do seu conhecimento (NASCIMENTO; COUTINHO, 2016). A metodologia ativa mais utilizada está a Gamificação, a qual consiste no desenvolvimento de atividades que são pensadas em ciclos. Nelas, os profissionais ou estudantes têm tarefas a cumprir, o que demanda um determinado conhecimento, que só permitem progressão com o completo domínio do conteúdo permitindo, assim, a realização da atividade (QUINTANILHA et al., 2020).

Os Primeiros Socorros podem ser definidos como as primeiras condutas a serem realizadas em vítimas que estejam em situações de urgência e emergência que lhe causem danos ou risco de morte, podendo ser executadas por qualquer pessoa, ainda que não seja profissional da saúde (NETO et al., 2017), porém cabe ressaltar que é necessário um conhecimento prévio sobre Suporte Básico de Vida (SBV).

A construção de um jogo educativo para o profissional da saúde da estratégia saúde da família tem-se mostrado válida como estratégia de formação, diagnóstico, prescrição da conduta terapêutica, principalmente na relação teoria e prática e na inter-relação de saberes e contextualização da aprendizagem (ALMEIDA, OLIVEIRA, REIS, 2021).

O objetivo do estudo foi desenvolver e validar o conteúdo de um jogo educativo para orientar aos profissionais de saúde sobre Suporte Básico de Vida em atendimento na Unidade Básica de Saúde e durante visita domiciliar na Estratégia Saúde da Família.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Estudo aplicado na modalidade de produção tecnológica baseada na engenharia de software, do tipo pesquisa de desenvolvimento metodológico. Foi seguido as seguintes etapas: Análise: Esta fase consistirá em entender o problema educacional e elaborar uma solução relacionada. Para isso, será realizada uma revisão da literatura junto às bases de dados das Ciências da Saúde, como: SciELO, LILACS e PUBMED.

Design: Esta etapa envolverá o planejamento e a produção do conteúdo didático, a definição dos tópicos e a redação dos assuntos, a seleção das mídias e o desenho da interface (layout). Optar-se-á pela utilização de textos, desenhos, estruturados em tópicos, e conectados por hipertextos (links).

Desenvolvimento: Compreendeu a seleção das ferramentas do jogo SBV na ESF, a definição da estrutura de navegação e o planejamento da configuração de ambientes. Implementação: Foi realizada a configuração das ferramentas e recursos tecnológicos educacionais, bem como a construção de um ambiente para download da aplicação na internet e sua instalação no dispositivo móvel.

Validação: Através da Técnica Delphi.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percebe-se que com a globalização e os avanços tecnológicos na saúde houve um aumento da utilização e construção de softwares que promovem autocuidado/educação em saúde para smartphones. Destacando os aplicativos e jogos educativos, possibilitam a

autogestão de várias condições e fornecem informações a qualquer hora e lugar onde o indivíduo esteja de posse do celular, além de contribuir para fortalecer ações de educação do paciente (MEEDYA, WIN, YEATMANH et al, 2022).

O jogo SBV na ESF (Suporte Básico de Vida na Estratégia saúde da Família), foi construído após revisão integrativa da literatura e a partir de um planejamento sistemático, estruturado e criterioso, que levou em consideração as etapas propostas pelo Design instrucional contextualizado (FILATRO, 2019). Esse método pode ser utilizado para o planejamento e elaboração do conteúdo de software (aplicativos, jogos) em saúde.

Resultou-se a busca nas bases de dados em Ciências da Saúde em 1.484 artigos a partir dos descritores supracitados e, após exclusão de duplicatas, esse número se reduziu a 667 estudos. Destes, 303 foram selecionados para leitura do título, em seguida, 180 foram escolhidos para leitura do resumo. Por fim, 48 estudos foram selecionados para serem lidos na íntegra e, dentre estes, 23 foram selecionados para compor o presente estudo.

Foi enviado um total de 82 questionários, sendo que 28 questionários foram devolvidos no prazo estipulado de 30 dias. Observou-se que 10 (35,71%) eram enfermeiros, 08 (28,57%) eram médicos, 03 (10,72%) eram fisioterapeutas, 03 (10,72%) eram odontólogos e 04 (14,28%) eram farmacêuticos. A maioria dos participantes da pesquisa tinha mais de dez anos de formados estes dados não têm na tabela. Relacionado à pós-graduação, 04 (14,28%) eram mestres, 05 (17,86%) eram especialistas e 19 possuíam residência (67,86%).

Em relação a avaliação dos juízes, por meio da técnica de Delphi, sobre as características do conteúdo relacionado a clareza do jogo, houve consenso entre os avaliadores na primeira avaliação. Os juízes avaliaram o conteúdo do jogo SBV na ESF entre “nenhuma clareza” e “muito claro”. Com relação a avaliação dos juízes, por meio da técnica de Delphi, sobre as características do conteúdo relacionado a pertinência do jogo SBV na ESF, também houve consenso entre os avaliadores na primeira avaliação. Os juízes avaliaram o conteúdo do jogo entre “inadequado” e “totalmente adequado”.

Os valores do teste Alfa de Cronbach, que dizem respeito à consistência interna das questões utilizadas pelos juízes para avaliar o conteúdo do jogo variou entre 0,970 e 0,973, significando que a consistência interna do instrumento foi excelente.

Vários softwares desenvolvidos no Brasil por profissionais da saúde fornecem orientações para prevenção, tratamento e diagnóstico das doenças crônicas, que contribuiu para aprimoramento do conhecimento seja, para os profissionais, pacientes, familiares e cuidadores, sobre a doença e a melhor opção de tratamento e decisão clínica (STEPHAN, ALMEIDA, GUIMARÃES, et al., 2018; SALOMÉ, ROCHA, 2021; MIRANDA, SALOMÉ, 2022).

O conteúdo do jogo SBV na ESF foi validado por juízes especialistas na área, mostrando que o jogo foi capaz de transmitir conhecimento relevante sobre SBV sendo uma ferramenta aliada no processo de treinamento e capacitação de profissionais de saúde da atenção básica. A utilização do jogo sobre SBV se torna importante à medida que nem sempre os profissionais de saúde apresentam disponibilidade de tempo para treinamentos presenciais. O uso deste tipo de tecnologia representa uma alternativa para a melhoria do acesso e qualidade dos atendimentos prestados pelos integrantes das equipes de saúde da família.

No processo de avaliação de tecnologias educacionais, destaca-se a importância da contribuição de juízes com expertise, principalmente os especialistas ou com experiência, o que fortalece a qualidade do elemento desenvolvido (VASCONCELOS, GOMES, BARBALHO, ET al., 2018). Assim, para que haja coerência nas etapas de verificação, eles devem apresentar grande conhecimento sobre o assunto de interesse (BOATENG, NEILANDS, FRONGILLO et al., 2018; ALVES, SALOMÉ, MIRANDA, 2022; MACIEL, COSTA, SOUSA, 2023). No presente estudo foi utilizada a técnica Delphi para avaliar o conteúdo e da usabilidade do jogo. A avaliação de especialistas no processo de validação é fundamental para dar confiabilidade ao conteúdo e evitar resultados imprecisos. Quanto às questões relacionadas à

avaliação do conteúdo e da usabilidade do jogo foi avaliada a clareza e a pertinência utilizando o Alfa de Cronbach e apresentando como resultados os valores entre 0.970 e 0.973 respectivamente. Nessa etapa, obteve-se concordância superior a 0,90, de acordo com o que é recomendado pelo referencial utilizado nesta pesquisa, a clareza e a pertinência foram excelentes (SALOMÉ, ROCHA, 2021; MIRANDA, SALOMÉ, 2022) bem como, com outros estudos de validação que utilizaram a técnica Delphi, os quais obtiveram melhores escores também na segunda rodada (CHAVES, SILVA, MENDONÇA et al., 2021; AMADOR, MANDETTA, 2023). As limitações do estudo se restringiram à dificuldade de disponibilidade dos juízes em responder ao questionário.

O uso do aplicativo de jogo em SBV pelos profissionais, através de novas tecnologias representa uma alternativa para a melhoria do conhecimento dos profissionais de saúde que integram as estratégias de saúde da família traduzindo em um atendimento de qualidade à população.

Os estudos indicam que o uso de novos recursos contribui para um aumento de conhecimento e habilidades sobre o tema de SBV dos profissionais de saúde tornando-se um importante aliado aos treinamentos tradicionais para a melhoria do escopo dos profissionais de saúde que atuam nas estratégias de saúde da família e conseqüentemente de uma melhora na assistência à saúde da população visto que a atenção básica representa na maioria das vezes o primeiro contato da população aos serviços de saúde.

Tabela 2 - Valores do Alfa de Cronbach das questões utilizadas pelos juízes para avaliar o jogo SBV na ESF.

Média de Questões avaliadas	que foram escaladas	Variação de se o item for excluído	Correlação de item total corrigida	Alfa de Cronbach
Contempla o tema proposto	10,60	0,845	1,000	0,971
O conteúdo é adequado ao público-alvo?	10,72	0,597	1,000	0,972
A sequência do texto é lógica e coerente?	10,62	0,802	1,000	0,971
O vocabulário é acessível?	10,57	0,780	1,000	0,971
O conteúdo mostra a necessidade do cliente	10,65	0,674	1,000	0,972
Tamanhos dos desenhos estão adequados.	10,45	0,821	1,000	0,971
Texto com tamanho adequado	10,56	0,813	1,000	0,971
Informações com linguagem claras e objetivas.	10,49	0,761	1,000	0,971
Telas dos softwares são atraentes e chamaram sua atenção para a compreensão do conteúdo?	10,62	0,738	1,000	0,971
As ilustrações e vídeos motivam a manipulação do material impresso?	10,63	0,771	1,000	0,971

Os recursos disponibilizados no software são adequados.	10,62	0,617	0,918	0,972
O tempo de execução do software é adequado	10,60	0,602	1,000	0,973
O tutorial do software é de fácil entendimento	10,56	0,820	1,000	0,971
A composição visual está atrativa e organizada?	10,63	0,781	1,000	0,971
A escolha das cores?	10,63	0,788	1,000	0,971
O conteúdo é motivador?	10,58	0,769	1,000	0,971
É fácil aprender a usar o software	10,55	0,843	1,000	0,970
É fácil entender o conceito e aplicação do software	10,60	0,738	1,000	0,971
O software reage adequadamente quando ocorrem falhas	10,60	0,875	1,000	0,970
O software é preciso na execução de suas funções	10,61	0,845	1,000	0,970
Você deve facilidade no uso de aplicativos móveis	10,55	0,843	1,000	0,970
Quanto à descrição dos procedimentos de avaliação do paciente com suspeita de AVC	10,57	0,722	1,000	0,971
Quanto à descrição dos procedimentos de reversão da parada respiratória em lactentes, criança e adultos.	10,63	0,718	1,000	0,971
Quanto à descrição dos procedimentos de ressuscitação cardiorrespiratória em lactentes, criança e adulto	10,60	0,743	1,000	0,971
Quanto à descrição dos procedimentos de reversão da obstrução de vias aéreas superiores em lactentes, criança e adultos.	10,59	0,751	1,000	0,971

Tabela 2 - Valores do Alfa de Cronbach das questões utilizadas pelos juízes para avaliar o jogo **SBV na ESF**.

4 CONCLUSÃO

O jogo SBV na ESF para orientar os profissionais de saúde da Estratégia Saúde da Família sobre Suporte Básico de Vida foi desenvolvido e validado, mostrando a concordância entre os juízes na primeira avaliação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA FS; Oliveira PB; REIS Das. **"A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa."** Research, Society and Development .2021.10 (4): e41210414309-e41210414309.

ALVES JR; SALOME GM; MIRANDA FD. **Application for. Coping with COVID-19 by health professionals in home care.** Acta Paul Enferm. 2022;35:eAPE01436.

AMADOR DD; MANDETTA MA. **Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer.** Acta Paul Enferm. 2022;35:eAPE00121. DOI <http://dx.doi.org/10.37689/acta-ape/2022AO00121>.

BOATENG GO; NEILANDS TB; FRONGILLO EA; MELGAR-QUINONEZ HR; YOUNG SL. **Best practices for developing and validating scales for health, social, and behavioral research: a primer.** Front Public Health. 2018;6(1):1-18.

CASTRO ACS; et al. **Mídias Sociais Na Estratégia Saúde Da Família: Uma Ferramenta Para Educação Em Saúde.** Revista Foco, v. 16, n. 02, p. e928-e928, 2023.

CHAVES PR; SILVA MC; MENDONÇA TS; Baldoni AO; SILVA ES, BELO VS et al. **Desenvolvimento e validação de cartilhas para cuidado farmacêutico de pacientes com diabetes mellitus em uso de insulinas.** J Health Biol Sci. 2021;9(1):1-5.

FIGUEIREDO DCMM, SHIMIZU HE, RAMALHO WM. **Primary Health Care accessibility in Brazil: User's evaluation.** Cad Saúde Colet. 2020;28(2):288-301. DOI: 10.1590/1414-462X202000020288.

MACIEL MP; COSTA LM; SOUSA KH; OLIVEIRA AD; AMORIM FC; MOURA LK et al. **Construção e validação de jogo educativo sobre a infecção pelo papilomavírus humano.** Acta Paul Enferm. 2022;35:eAPE03012.

MACINKO J; MENDONÇA CS. **Estratégia Saúde da Família, um forte modelo de Atenção Primária à Saúde que traz resultados.** 2018;42(1):18-37.

MENDES FC; GIOVANELLA L; BOUSQUAT A. **"Atuação dos médicos na Atenção Primária à Saúde em municípios rurais remotos: onde está o território?"** Ciência & Saúde Coletiva 28 (2023): 821-836.26(Supl.2):3435-3446.

MIRANDA FD; SALOMÉ GM. **Development of a mobile app to assess, treat and prevent pressure injury.** Acta Enferm. 2022;35:eAPE0329345. DOI <http://dx.doi.org/10.37689/actaape/2022AO0329345>

NASCIMENTO TE; COUTINHO C. **Metodologias ativas de aprendizagem e o ensino de Ciências.** Multiciência Online. 2016;2(3):134–53.

PIRES RCC, et al. **Avaliação da resolutividade na atenção primária à saúde: uma revisão integrativa sobre os atendimentos através da estratégia saúde da família no Brasil.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 1, p. 47-69, 2023.

QUINTANILHA LF; SANTOS IM; MASCARENHAS SF; FILHO RLL. **Gamificação em disciplinas de saúde: utilização de uma estratégia baseada no jogo “imagem & ação” para o ensino de imunopatologia.** Atlas de Ciências da Saúde, 2020; 10: 109-20.

SALOMÉ GM; ROCHA CA. **Mobile application for evaluation, prevention and treatment of dermatitis associated with incontinence.** J Contemp Nurs. 2021;10 (1):8-16.
<http://dx.doi.org/10.17267/2317-3378rec.v10i1.2963>.

STEPHAN LS; ALMEIDA ED; GUIMARÃES RB; LEY AG; MATHIAS RG; ASSIS MV et al. **Anticoagulação oral na fibrilação atrial: desenvolvimento e avaliação de um aplicativo de saúde móvel para suporte à decisão compartilhada.** Arq Bras Cardiol. 2018;110(1):7-15