



TECNOLOGIA EDUCACIONAL LÚDICA PARA O ENSINO DE PRIMEIROS SOCORROS EM CASOS DE CONVULSÃO: DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO

KARINA FERNANDES CRUZEIRO; EDUARDO CORNEHL JUNGLES GONÇALVES;
VICTÓRIA NOVAK CONTADOR; ANA PAULA TAGLIARI DE OLIVEIRA; ANA PAULA
MODESTO

Introdução: A convulsão é uma manifestação neurológica que requer intervenção imediata de primeiros socorros. No Brasil, apesar da Lei 13.722/2018 (Lei Lucas) tornar obrigatória a capacitação em primeiros socorros nas escolas, existe uma lacuna significativa no preparo da população leiga para atender essas emergências. O suporte básico de vida (BLS) tradicionalmente concentra-se em profissionais da saúde e segurança do trabalho, deixando a comunidade geral despreparada. Para preencher esta lacuna, propõe-se o desenvolvimento de tecnologias educacionais lúdicas voltadas para o ambiente escolar. **Objetivos:** Desenvolver e validar uma tecnologia educacional em formato de jogo sobre atendimento em casos de convulsão, destinada a estudantes e professores do ensino fundamental II e médio. **Metodologia:** O estudo desenvolveu-se em duas etapas: 1) Revisão bibliográfica para estabelecimento do protocolo de atendimento em casos de convulsão; 2) Desenvolvimento do material educativo em dois formatos: cards sequenciais para alunos e cartilha detalhada para professores. O material foi submetido à validação por especialistas em educação e saúde. **Resultados:** A tecnologia educacional resultou em um conjunto de cards autoexplicativos que podem ser utilizados sem necessidade de especialização prévia do aplicador. O material foi validado por 23 profissionais, sendo 47,8% médicos, 26,1% enfermeiros e 26,1% educadores/professores, majoritariamente com pós-graduação (91,3%). O perfil dos validadores incluiu 60,9% de mulheres, com predominância na faixa etária de 35-44 anos (52,2%). Na avaliação da usabilidade, 91,3% dos avaliadores indicaram que gostariam de usar o sistema com frequência, e 82,6% sentiram-se confiantes ao utilizá-lo. Quanto à eficiência, 87% consideraram as funções bem integradas. Na dimensão de facilidade de aprendizagem, 82,6% acharam o sistema fácil de usar e acreditam que as pessoas aprenderão rapidamente a utilizá-lo. Em termos de facilidade de memorização, 86,9% não consideraram o sistema desnecessariamente complexo. **Conclusão:** A tecnologia desenvolvida apresenta-se como ferramenta viável e eficiente para o ensino de primeiros socorros em casos de convulsão, contribuindo para a democratização do conhecimento em BLS e para a efetivação da Lei Lucas no ambiente escolar.

Palavras-chave: Educação em saúde, Cartões inteligentes em saúde, Socorro de emergências, Instruções, Sistema de aprendizagem em saúde.