



## VALIDAÇÃO DA APLICAÇÃO DE JOGO DE TABULEIRO PARA ORIENTAÇÃO SOBRE O TRATAMENTO DA TUBERCULOSE

Jaine Souto da Silva<sup>1</sup>, Rayrla Cristina de Abreu Temoteo<sup>2</sup>

### RESUMO

A tuberculose (TB) ainda é considerada um grande problema de saúde pública, mesmo com todo o progresso mediante o controle da doença, sendo assim, tecnologias inovadoras precisam ser instauradas, sobretudo, validadas para promover maior adesão ao tratamento e alcançar a cura de forma eficaz. A validação garante que a tecnologia seja uma ferramenta, confiável, eficiente e que cumpra com os objetivos propostos à sua criação. O objetivo desta pesquisa foi validar uma tecnologia cuidativo-educacional para estimular a adesão ao tratamento em pessoas com tuberculose. Quanto ao processo metodológico, este ocorreu em duas etapas, a validação de conteúdo e de aparência. A validação de conteúdo obteve um Índice de Validação de Conteúdo (IVC) satisfatório (0,98) em cada item avaliado, além disso, o Coeficiente de Correlação Intraclassa (CCI) obteve um total de 0,752, o que denota uma confiabilidade excelente, já o alfa de Chronbach obteve um valor de 0,75 indicando que o instrumento é considerado aceitável para comprovação da pesquisa. Na validação de aparência, embora, o IVC não tenha atingido o mínimo desejado para a tecnologia (0,80), outros parâmetros foram avaliados e o jogo obteve um Coeficiente de Correlação Intraclassa de 0,89, indicando confiabilidade excelente, já o Alfa de Cronbach obteve um total de 0,88, o que indica que as medidas utilizadas para avaliar a aparência do jogo estão consistentes entre si. Todas as sugestões atribuídas à tecnologia foram devidamente acatadas visando aprimoramento da versão validada. Contudo, a validação é um processo contínuo que se estende desde o desenvolvimento até a sua utilização.

**Palavras-chave:** Tuberculose, Tecnologia cuidativo-educacional, Validação.

<sup>1</sup>Aluna do Curso de Graduação em Enfermagem, Departamento de Enfermagem do Centro de Formação de Professores, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: jaine.souto@estudante.ufcg.edu.br

<sup>2</sup>Doutora em Atenção em Enfermagem, Professora, Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras (ETSC), UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: rayrla.cristina@professor.ufcg.edu.br



## ***VALIDATION OF THE BOARD GAME APPLICATION FOR GUIDANCE ON THE TREATMENT OF TUBERCULOSIS***

### **ABSTRACT**

Tuberculosis (TB) is still considered a major public health problem, even with all the progress in controlling the disease. Therefore, innovative technologies need to be implemented, especially validated, to promote greater adherence to treatment and achieve an effective cure. Validation ensures that the technology is a reliable, efficient tool that meets the objectives proposed for its creation. The objective of this research was to validate a care-educational technology to encourage adherence to treatment in people with tuberculosis. Regarding the methodological process, this occurred in two stages: content and appearance validation. The content validation obtained a satisfactory Content Validation Index (CVI) (0.98) for each item evaluated. In addition, the Intraclass Correlation Coefficient (ICC) obtained a total of 0.752, which denotes excellent reliability, while Cronbach's alpha obtained a value of 0.75, indicating that the instrument is considered acceptable for verifying the research. In the appearance validation, although the IVC did not reach the minimum desired for the technology (0.80), other parameters were evaluated and the game obtained an Intraclass Correlation Coefficient of 0.89, indicating excellent reliability, while Cronbach's Alpha obtained a total of 0.88, which indicates that the measures used to evaluate the game's appearance are consistent with each other. All suggestions attributed to the technology were duly accepted with a view to improving the validated version. However, validation is an ongoing process that extends from development to use.

**Keywords:** Tuberculosis, Care-educational technology, Validation.