



VALIDAÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O CUIDADO AO PACIENTE DIABÉTICO.

Verônica Mendes de Carvalho¹, Dra.^a Rafaelle Cavalcante de Lira²

RESUMO

Objetivou-se validar uma tecnologia educacional para o cuidado ao paciente diabético nas perspectivas de experts da área. Estudo multimétodo, cuja meta é a elaboração de um instrumento confiável e preciso, buscando o desenvolvimento da validação, avaliação de ferramentas e o aprimoramento de uma tecnologia elaborado em duas etapas: validação do conteúdo da tecnologia por 7 juízes com expertise em diabetes e a validação do conteúdo da tecnologia por 7 juízes com expertise em design. O processo de validação é extremamente necessário para uma tecnologia educacional, visto que é através da validação que consegue-se por meio dos juízes analisar mais detalhadamente a tecnologia seus objetivos, organização, estilo da escrita e aparência, além de motivar no que se propõe com sua aplicação. Desse modo identificando as falhas e adequações de acordo com as sugestões para melhor qualificar. A avaliação dos experts em diabetes foi através do Índice de Validade de Conteúdo (IVC) global, enquanto a avaliação dos juízes experts em design foi realizada através do score SAM. As sugestões dos juízes expertis foram essenciais para adequação e melhoria da tecnologia. O jogo Batalha da Saúde foi validado como adequado em conteúdo e adequabilidade por juízes experts em diabetes e design, considerando sua utilização, enquanto tecnologia educativa, em atividades de educação em saúde, podendo ser utilizada por qualquer profissional da saúde que objetive proporcionar uma transmissão de conhecimento e empoderamento no cuidado, ao público com Diabetes Mellitus tipo 2.

Palavras-chave: Autocuidado; Diabetes Mellitus Tipo 2, Tecnologia Educacional.

¹Aluna do curso de Enfermagem, Unidade Acadêmica de Enfermagem/CFP, UFPA, Campina Grande, PB, e-mail: veromendescarvalho@gmail.com

²Doutora, Docente, Unidade Acadêmica das Ciências da Vida/CFP, UFPA, Campina Grande, PB, e-mail: rafaellelira@gmail.com



***VALIDATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR THE CARE OF
DIABETIC PATIENTS.***

ABSTRACT

The objective was to validate an educational technology for the care of diabetic patients from the perspectives of experts in the field. Multi-method study, whose goal is the development of a reliable and accurate instrument, seeking the development of validation, evaluation of tools and the improvement of a technology elaborated in two stages: validation of the content of the technology by 7 judges with expertise in diabetes and validation technology content by 7 judges with design expertise. The validation process is extremely necessary for an educational technology, since it is through validation that judges can analyze the technology in more detail, its objectives, organization, writing style and appearance, in addition to motivating what it proposes with its application. This way, identifying flaws and adjustments according to the suggestions to better qualify. The diabetes experts were evaluated using the global Content Validity Index (CVI), while the design expert judges were evaluated using the SAM score. The expert judges' suggestions were essential for adapting and improving the technology. The Batalha da Saúde game was validated as adequate in content and suitability by experts in diabetes and design, considering its use, as an educational technology, in health education activities, and can be used by any health professional who aims to provide a transmission of knowledge and empowerment in care for the public with type 2 Diabetes Mellitus.

Keywords: Self-care; Type 2 Diabetes Mellitus, Educational Technology.