

ANA LÍVIA ARAÚJO GIRÃO / ISABELLY COSTA LIMA DE OLIVEIRA / SAMIA FREITAS AIRES / RENATA LOPES SAMPAIO
/ SHERIDA KARANINI PAZ DE OLIVEIRA / RHANNA EMANUELA FONTENELE LIMA DE CARVALHO/
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ

INTRODUÇÃO

- ✓ Contexto do preparo e administração de medicamentos;
- ✓ Responsabilidade da equipe de enfermagem;
- ✓ Vulnerabilidade para a ocorrência de erros;
- ✓ Novos recursos didáticos e tecnológicos para o ensino em saúde.

OBJETIVOS

Construir e validar um objeto virtual de aprendizagem (OVA), configurado como um jogo de simulação, sobre o processo seguro de preparo e administração de medicamentos.

MÉTODO

Percurso:

- ✓ Construção do OVA (out/2016 a mar/2017);
- ✓ Validação de conteúdo e avaliação de qualidade e usabilidade do jogo (mar-mai/2017);

População e amostra:

- ✓ Disciplina Semiologia, Semiotécnica e Processo de Cuidar, da Universidade Estadual do Ceará (UECE).
- ✓ Sete professores de enfermagem da UECE e cinco alunos monitores da disciplina;

Análise:

- ✓ Índice de Validade do Conteúdo (IVC);
- ✓ Análise de médias;

Comitê de Ética em Pesquisa da UECE (nº 1.761.166/2016).

RESULTADOS

Construção: conceito do jogo, *design*, casos e elaboração das telas;

Testes de jogabilidade: profissionais de computação e autores do estudo;

Validação de conteúdo: Nove dos dezessete itens foram considerados positivos (IVC > 0,78);

Avaliação de qualidade: motivação, experiência do usuário e aprendizagem (média satisfatória);

Avaliação de usabilidade: compreensão do conceito do jogo, facilidade de acesso, uso e operação do jogo, adequação dos recursos, simplicidade, cores, legibilidade e sistemas de ajudas (três itens tiveram aprovação de mais de 80%);

Necessidade de melhorias no sistema para aumentar a usabilidade do jogo construído.

CONCLUSÃO

Constatou-se que o OVA demonstrou potencial para ser utilizado no ensino do processo de administração de medicamentos, e que o estudo constitui a base para pesquisas futuras voltadas para a melhoria do jogo.

