REME • Rev Min Enferm. 2026;30:e-1617
DOI: 10.35699/2316-9389.2026.63310

PESQUISA

TECNOLOGIA EDUCATIVA SOBRE PREVENÇÃO DE VIOLÊNCIA CONTRA A PESSOA IDOSA: DESENVOLVIMENTO E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE

Tecnología educativa sobre la prevención de la violencia contra las personas mayores: desarrollo y evidencias de validez

Ana Júlia Xavier de Barros[1]
https://orcid.org/0009-0003-2502-886X

Fabiana Veronez Martelato Gimenez[2]
https://orcid.org/0000-0003-3768-5288

Juliana Ribeiro da Silva Vernasque[1]
https://orcid.org/0000-0002-6003-1218

Ana Carolina Pereira Mass[2]
https://orcid.org/0009-0005-1347-5173

Aline Ramos Covo de Oliveira[3]
https://orcid.org/0009-0002-2962-8210

Ademara Aparecida de Oliveira[2]
https://orcid.org/0000-0002-7432-9568

Fernanda Vieira Gimenez[2]
https://orcid.org/0000-0001-9525-107X

Maria José Sanches Marin[2]
http://orcid.org/0000-0001-6210-6941

[1]Faculdade de Medicina de Marília – FAMEMA, Curso de Enfermagem. Marília, SP – Brasil.

[2] Faculdade de Medicina de Marília – FAMEMA, Programa de Pós-Graduação Saúde e Envelhecimento. Marília, SP – Brasil.

[3]Faculdade de Medicina de Marília – FAMEMA, Programa de Mestrado Ensino em Saúde. Marília, SP – Brasil.

Autora Correspondente: Maria José Sanches Marin
***E-mail*:** marnadia@terra.com.br

Contribuições dos autores:
Análise estatística: Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque; ***Aquisição de Financiamento:*** Maria J. S. Marin; ***Coleta de Dados:*** Ana J. X. Barros, Ana C. P. Mass; ***Conceitualização:*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque; Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass; ***Gerenciamento de Recursos:*** Maria J. S. Marin; ***Gerenciamento do Projeto:*** Maria J. S. Marin, Juliana R. S. Vernasque; ***Investigação:*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque, Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass; ***Metodologia:*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque, Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass;***Redação - Preparo do Original:*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque, Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass; ***Redação - Revisão e Edição*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque, Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass; ***Software:*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque, Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass;***Supervisão:*** Maria J.S. Marin; Juliana R. S. Vernasque; ***Validação:*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque, Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass; ***Visualização:*** Ana J. X. Barros, Juliana R. S. Vernasque, Ademara A. Oliveira, Aline L. C. Oliveira, Maria J. S. Marin, Fernanda V. Gimenez, Fabiana V. M. Gimenez, Ana C.P. Mass.

Financiamento: Fundação de Amparo a Pesquisa do estado de São Paulo, Número do Processo FAPESP 2022/05547-7

Submetido em: 07/10/2025
Aprovado em: 24/10/2026

Editores Responsáveis:

Tânia Couto Machado Chianca
https://orcid.org/0000-0002-8313-2791

Assis do Carmo Pereira Júnior
https://orcid.org/0000-0003-2609-4626

RESUMO

Objetivo: desenvolver uma tecnologia educativa para a prevenção da violência contra a pessoa idosa e verificar evidências de validade quanto à aparência e ao conteúdo. **Métodos:** pesquisa metodológica destinada ao desenvolvimento e à validação de uma Tecnologia Cuidativo-Educacional. A tecnologia foi desenvolvida por um grupo de pesquisadores com diferentes formações e titulações, com base em dados da literatura e em outras produções elaboradas pelo grupo. A verificação das evidências de validade foi realizada por 13 estudantes dos cursos de enfermagem, medicina, fisioterapia, terapia ocupacional e fonoaudiologia, por meio de um roteiro validado que abordava o conteúdo e a aparência do material. Para determinar a concordância, calculou-se o coeficiente de validade de conteúdo, considerando-se válida a concordância mínima de 0,80. **Resultado:** a tecnologia educativa desenvolvida consiste em um vídeo acompanhado de um *quiz*, denominado "Conhecer para Respeitar". As evidências de validade foram obtidas na primeira rodada, com coeficiente de validade de conteúdo de 0,98 para o *quiz* e de 1,00 para o vídeo. **Conclusão**: o vídeo e o *quiz* apresentaram elevada concordância entre os estudantes quanto aos objetivos, à relevância e à organização dos conteúdos, bem como quanto à aparência e ao estilo de linguagem. Esses resultados indicam boa aceitação dos recursos e seu potencial para aproximar estudantes da área da saúde da temática da violência contra a pessoa idosa.

Palavras-chave: Abuso de Idosos; Educação; Tecnologia Educacional; Estudantes de Ciências da Saúde; Gamificação; Violência.

Como citar este artigo:

Barros AJX, Gimenez FVM, Vernasque JRS, Mass ACP, Oliveira ARC, Oliveira AA, Gimenez FV, Marin MJS. Tecnologia educativa sobre prevenção de violência contra a pessoa idosa: desenvolvimento e evidências de validade. REME - Rev Min Enferm [Internet]. 2026[citado em ____ ___ __];30:e-1617. Disponível em: https://doi.org/10.35699/2316-9389.2026.63310

RESUMEN

Objetivo: desarrollar una tecnología educativa para la prevención de la violencia contra las personas mayores y verificar evidencias de validez en cuanto a su apariencia y contenido. **Métodos:** investigación metodológica destinada al desarrollo y la validación de una tecnología de cuidado-educativa. La tecnología fue desarrollada por un grupo de investigadores con diferentes formaciones y grados académicos, sobre la base de datos de la literatura y de otros materiales elaborados por el grupo. La verificación de las evidencias de validez fue realizada por 13 estudiantes de los programas de enfermería, medicina, fisioterapia, terapia ocupacional y fonoaudiología, mediante un instrumento validado que abordaba el contenido y la apariencia del material. Para determinar la concordancia, se calculó el coeficiente de validez de contenido, considerando válida una concordancia mínima de 0,80. **Resultado:** la tecnología educativa desarrollada consiste en un video acompañado de un cuestionario, denominado "conocer para respetar". Las evidencias de validez se obtuvieron en la primera ronda, con un coeficiente de validez de contenido de 0,98 para el cuestionario y de 1,00 para el video. **Conclusión:** el video y el cuestionario presentaron una elevada concordancia entre los estudiantes en cuanto a los objetivos, la relevancia y la organización de los contenidos, así como respecto de la apariencia y el estilo del lenguaje. Estos resultados indican una buena aceptación de los recursos y su potencial para acercar a los estudiantes del área de la salud a la temática de la violencia contra las personas mayores.

Palabras clave: Abuso de Ancianos; Educación; Tecnología Educacional; Aprendizaje; Estudiantes del Área de la Salud;Gamificación; Violencia.

INTRODUÇÃO

Em nível mundial, a população idosa vem apresentando aumento significativo. De acordo com o Censo Demográfico de 2022, realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, cerca de 15,8% da população brasileira é composta por pessoas idosas, enquanto, em 2010, esse contingente representava apenas 10,8% da população[1]. Esse cenário reforça a importância de compreender o envelhecimento em sua diversidade e complexidade, considerando que esse processo não implica, necessariamente, perda de autonomia, dependência ou vulnerabilidade. Nesse contexto, o risco de violência contra a pessoa idosa está relacionado a múltiplos fatores individuais, relacionais, sociais e contextuais, podendo ser agravado por situações como dependência funcional, isolamento social, desigualdades socioeconômicas e fragilidade das redes de apoio[2].

A violência contra a pessoa idosa possui diversas causas, entre as quais se destacam a desvalorização, o desrespeito e o desconhecimento da legislação que assegura os direitos desse grupo etário. As manifestações de violência podem ser

classificadas em visíveis, como mortes e lesões corporais, e invisíveis, que não deixam marcas físicas, mas provocam sofrimento, desesperança, depressão e medo, sendo estas últimas mais difíceis de quantificar. Além disso, a violência pode assumir diferentes formas e ocorrer em variados contextos, exigindo atenção e ações específicas para sua prevenção e enfrentamento[3].

Frequentemente, a violência contra a pessoa idosa é subnotificada e subdiagnosticada, tornando-se, assim, invisibilizada para a sociedade[4]. Além disso, a maior parte das violações ocorre no domicílio compartilhado pela vítima e pelo agressor, sendo os principais perpetradores os filhos, os netos e os vizinhos[5].

Os profissionais da área da saúde são fundamentais para a identificação do problema e a realização da denúncia de violência contra a pessoa idosa, pois atuam em estreita colaboração com os pacientes[6]. Apesar disso, muitas vezes, não se sentem preparados para identificar, manejar e notificar situações relacionadas a esse problema, destacando-se, assim, a importância de programas de formação fundamentados em evidências científicas[7].

Diante do fenômeno da violência e da necessidade de discutir a detecção e o acompanhamento das vítimas, faz-se necessária a abordagem da temática desde a graduação. Uma intervenção educacional que avaliou o preenchimento da Ficha de Notificação de Violência Interpessoal/Autoprovocada do Sistema de Informação de Agravos de Notificação, realizada com estudantes de Enfermagem de diferentes séries a partir de um caso clínico fictício, evidenciou que os participantes, independentemente da série em curso, apresentaram dificuldades semelhantes no preenchimento. Diante disso, recomenda-se a integração de atividades que simulem as rotinas e os desafios práticos da Enfermagem ao currículo, desde as fases iniciais da formação. Essa abordagem mostra-se igualmente necessária na formação de outros profissionais de saúde[8].

As ações com universitários desempenham importante papel na promoção de valores que contribuem para uma formação alinhada à realidade, bem como no incentivo a práticas cotidianas positivas e na construção de uma cultura voltada à humanização. Isso se torna especialmente necessário diante do acelerado processo de envelhecimento populacional atual[9].

Observou-se que esse assunto não é abordado de forma efetiva nos currículos, o que leva a uma compreensão limitada sobre a violência contra a pessoa idosa entre estudantes de graduação em Enfermagem. Entretanto, constatou-se que métodos de

ensino que incluem simulações e abordagens participativas apresentam potencial para reduzir essa lacuna[10]. Assim, torna-se essencial oferecer intervenções educacionais sobre o abuso de pessoas idosas aos estudantes da área durante a graduação. Essas intervenções podem contribuir para a detecção da violência, ao proporcionar preparo e conhecimento prático, visto que, mesmo em situações que abordam o processo de envelhecimento, não há subsídios suficientes para intervenções diante da violência[11].

Para tanto, destaca-se a utilização da Aprendizagem Baseada em Jogos (*Game-Based Learning*), que tem sido amplamente utilizada na educação em saúde. A gamificação contribui para a educação ao permitir a integração de diversas atividades de aprendizagem, como *feedback*, empoderamento, motivação, ludicidade, diversão e participação ativa, com autonomia dos alunos. Essas abordagens também criam experiências positivas para os estudantes. O desenvolvimento de modalidades eficientes de Aprendizagem Baseada em Jogos tem o potencial de proporcionar experiências altamente imersivas[12].

A gamificação constitui uma metodologia altamente eficaz para o desenvolvimento de habilidades interpessoais no ensino superior, como comunicação, liderança, pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe, competências essenciais às demandas contemporâneas do mercado de trabalho. Os autores destacam, ainda, que estratégias gamificadas aumentam significativamente o engajamento dos estudantes, fator decisivo para a efetividade da aprendizagem. Contudo, salientam que sua implementação requer planejamento rigoroso, envolvendo o design adequado da experiência gamificada, o nível de participação dos estudantes e a adaptação ao contexto pedagógico[13].

A gamificação alinha-se à teoria construtivista, segundo a qual o conhecimento é construído com base na combinação de motivações intrínsecas e extrínsecas. No contexto educacional, essa abordagem promove uma aprendizagem eficaz e vem sendo proposta para cursos de ensino superior, especialmente na área da saúde[14]. Assim, a gamificação consiste em uma inovação pedagógica que explora modelos de ensino e aprendizagem pautados na proatividade, na criatividade, no dinamismo e na interatividade[15], além de remeter aos métodos ativos de aprendizagem, considerados ferramentas adequadas para a reorientação da formação em saúde[16].

Considerando a gravidade da violência contra a pessoa idosa e a necessidade de sua identificação e notificação pelos profissionais de saúde, torna-se relevante o desenvolvimento de jogos educativos que sensibilizem e preparem estudantes da área da

saúde para atuar diante dessa realidade. Nesse sentido, o presente estudo teve como objetivo desenvolver uma tecnologia educativa para a prevenção da violência contra a pessoa idosa e verificar evidências de validade quanto à aparência e ao conteúdo.

MÉTODO

Tipo de estudo

Este estudo constitui um recorte de um trabalho maior, intitulado "A violência contra o idoso: uma análise a partir do uso de instrumentos de rastreio na atenção primária à saúde e intervenção com universitários". O processo de desenvolvimento e validação de evidências ocorreu entre junho de 2023 e abril de 2024. Trata-se de uma pesquisa metodológica cujo foco é o desenvolvimento de uma tecnologia educativa sobre violência contra a pessoa idosa para estudantes da área da saúde. Caracteriza-se como uma tecnologia de cuidado-educação, pois visa à criação de uma abordagem inovadora voltada ao empoderamento e à autonomia dos envolvidos[17]. Para a validação de evidências**,** considerou-se a percepção do público-alvo quanto à clareza da linguagem, à atratividade e à aceitabilidade da tecnologia, constituindo uma etapa preliminar indispensável, anterior a estudos subsequentes de usabilidade e eficácia pedagógica.

Desenvolvimento da tecnologia educativa

A tecnologia educativa foi desenvolvida por estudantes de graduação dos cursos de Enfermagem e Medicina, mestrandos de um programa multidisciplinar e um profissional especializado no desenvolvimento de jogos. O processo foi organizado em etapas sequenciais, contemplando o levantamento de evidências, a definição dos objetivos educacionais, o planejamento dos materiais, a produção do vídeo educativo, o desenvolvimento do *quiz* e a avaliação da tecnologia.

Etapa 1 – Levantamento de evidências: o conteúdo educativo foi fundamentado em um manual previamente elaborado pela equipe de estudantes de graduação e pós-graduação vinculados ao projeto principal, utilizado como referência para a seleção e a organização das informações sobre a violência contra a pessoa idosa.

Etapa 2 – Definição dos objetivos educacionais: foram estabelecidos os objetivos e os conteúdos a serem abordados, considerando sua relevância para o público-alvo e o

potencial da tecnologia para favorecer a aprendizagem e a reflexão sobre a prevenção da violência contra a pessoa idosa.

Etapa 3 – Planejamento do conteúdo e dos recursos educativos: foram definidos os elementos pedagógicos e lúdicos da tecnologia, considerando as características do público-alvo, a clareza das informações, a participação ativa dos usuários, a definição de regras e o estímulo à competição saudável. Também se buscou incorporar elementos capazes de promover experiências significativas de aprendizagem, com a valorização dos conhecimentos prévios e a oferta de *feedback* aos participantes.

Etapa 4 – Produção do vídeo educativo: foi elaborado um vídeo de curta duração sobre aspectos gerais da violência contra a pessoa idosa, utilizando ilustrações, textos e música de fundo para favorecer o envolvimento e a atenção do público-alvo.

Etapa 5 – Desenvolvimento do *quiz*: foi planejado um jogo de perguntas e respostas complementar ao vídeo educativo, com cenário e dinâmica concebidos para facilitar a compreensão das regras e a jogabilidade. Para seu desenvolvimento, utilizou-se o aplicativo Clickteam, destinado à criação de jogos para computador, com o apoio de um profissional especializado[18,19].

Validação de evidências

Após o desenvolvimento do vídeo e do *quiz*, ambos passaram por um processo de validação de evidências[20], tendo como juízes indivíduos da população-alvo. Para a seleção da amostra, utilizou-se a técnica *snowball* (ou bola de neve), empregada em pesquisas que optam por amostras não probabilísticas. Desse modo, os primeiros participantes do estudo indicam outros sujeitos de interesse para a pesquisa, e, somente então, o pesquisador vai a campo para convidá-los[21].

Participaram dessa fase 13 estudantes de duas instituições públicas de uma cidade de médio porte do interior paulista. Uma delas oferece os cursos de Enfermagem e Medicina; a outra, os cursos de Fonoaudiologia, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.

Foram incluídos estudantes que já haviam cursado pelo menos dois anos da graduação e excluídos aqueles que já haviam cursado outra graduação, bem como os transferidos de outras instituições no ano que antecedeu a coleta de dados. O contato com o primeiro entrevistado de cada curso foi realizado pelas redes sociais e, à medida que era entrevistado, o estudante deveria indicar outro, de acordo com os critérios de inclusão e exclusão. O processo ocorreu de forma individual e presencial, com duração aproximada de 20 minutos.

No procedimento de validação de evidências, apresentou-se aos estudantes o material produzido. Inicialmente, os participantes foram convidados a assistir ao vídeo e, na sequência, a participar de um jogo em formato de *quiz*.

Em seguida, foi utilizado um instrumento validado[22], que contém dados de identificação e itens que permitem avaliar a linguagem, a relevância, a organização e o conteúdo do jogo. O instrumento é composto por assertivas seguidas de uma escala de Likert com as seguintes possibilidades de resposta: satisfatório (S); satisfatório com alterações (SA); insatisfatório (I); e não se aplica (NA). O vídeo e o *quiz* foram avaliados separadamente, utilizando-se o mesmo instrumento de validação.

Para a análise, os dados dos instrumentos preenchidos pelos juízes foram dispostos em uma planilha do Excel. Para determinar a concordância entre eles, calculou-se o coeficiente de validade de conteúdo (CVC), proposto por Hernández-Nieto. O cálculo foi realizado em cinco etapas. Na primeira, calculou-se a média das notas atribuídas pelos juízes a cada item, considerando a escala de 1 a 5. Na segunda, obteve-se o CVC inicial de cada item, dividindo-se a média das avaliações pela pontuação máxima possível. Na terceira, calculou-se o erro associado ao número de juízes, com o objetivo de corrigir possíveis vieses nas avaliações. Esse erro foi obtido pela divisão de 1 pelo número de juízes, elevada à potência correspondente a esse mesmo número. Na quarta etapa, o CVC final de cada item foi determinado pela subtração do erro do CVC inicial. Por fim, na quinta etapa, os CVCs foram calculados para cada característica avaliada nos itens e nas pranchas, incluindo linguagem, pertinência prática e relevância teórica. Considerou-se como critério de validade a obtenção de um CVC igual ou superior a 0,80[23].

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da instituição proponente (CAAE no. 53517421.5.0000.5413), sob o parecer nº 6.559.074. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

RESULTADOS

O estudo resultou no desenvolvimento da tecnologia educativa "Conhecer para respeitar", composta por um vídeo e um *quiz* sobre violência contra a pessoa idosa.

Em relação à construção da tecnologia, o vídeo desenvolvido tem duração de três minutos e apresenta informações sobre os tipos de violência, os fatores de risco e as formas de agir diante dela. Trata-se de um vídeo ilustrado com imagens e textos, que utiliza uma música suave e uma voz firme para realizar a leitura do conteúdo.

O quiz elaborado é composto por dez questões, cada uma com três ou quatro alternativas, sendo apenas uma correta. Para sua execução, é necessário apenas um jogador, que, antes de iniciar, recebe instruções sobre as regras e a forma de jogar. O jogador insere seu nome e clica em "iniciar".

Em cada questão, há um avatar e um caminho sinalizado a ser percorrido até o ícone de interrogação. Quando o avatar chega ao ícone, uma questão de múltipla escolha aparece na tela. As perguntas exigem respostas que envolvem sinais de alerta, fatores de risco e formas de denúncia da violência contra a pessoa idosa.

Ao responder corretamente, o jogador avança para a próxima questão e acumula pontos. As respostas incorretas permitem que o jogador prossiga para a questão seguinte; todavia, o certificado de participação não é disponibilizado. Após concluir o jogo com 100% de acertos, o participante receberá o certificado de "amigo da pessoa idosa".

As dez questões que compõem *o quiz*, com suas respectivas opções de resposta, são:

1- Qual é o canal de denúncia de violência contra a pessoa idosa? (Disque 190; Disque 100; Disque 192).
2- Qual é o perfil mais comum do agressor de pessoas idosas? (Profissionais da saúde e cuidadores formais; um membro da família, como filho, neto ou cônjuge; não há um perfil mais comum).
3- Qual das alternativas indica atitudes para valorizar a pessoa idosa? (Ignorar sua opinião; não demonstrar respeito; limitar sua autonomia; respeitar sua opinião e seu espaço).
4- A violência contra a pessoa idosa pode causar morte, dano, sofrimento e/ou psicológico? (Verdadeiro ou falso).
5- Como descrever a situação em que a pessoa idosa coloca em risco a própria saúde? (Violência doméstica; autonegligência; abuso emocional; exploração financeira; negligência institucional).
6- Quais são os sinais de alerta relacionados à pessoa idosa que sofre violência? (Mudanças no padrão de alimentação; problemas de sono e medo; busca por atividades recreativas; declarações contraditórias ou ambíguas que resultam em confusão mental; euforia e manifestação do desejo de falar com os amigos).

7- Qual é o tipo de violência associado ao “ageísmo”, ou seja, à aversão ao envelhecimento e à pessoa idosa? (Violência estrutural e preconceito; preconceito e discriminação; negligência e violência estrutural; violência verbal e negligência).

8- Quais condições indicam que a pessoa idosa está mais predisposta aos diferentes tipos de violência? (Quando é sociável e independente; consegue expressar sua opinião e ser ouvida; demonstra sabedoria e experiência de vida; enfrenta fragilidade física ou cognitiva).

9- Como é chamado o conjunto de leis destinadas à proteção da pessoa idosa? (Estatuto da Pessoa Idosa; lei mundial da pessoa idosa; organização mundial da pessoa idosa; estatuto da comunidade e da família).

10- Em virtude da pandemia, as pessoas idosas passaram mais tempo com os familiares. Diante disso, o que se pode afirmar? (Houve um aumento no número de casos de violência contra a pessoa idosa; as pessoas idosas conseguiram ficar mais independentes; houve uma diminuição no número de casos de violência contra a pessoa idosa; nenhuma das alternativas).

A Figura 1 exibe um exemplo de questão elaborada e suas respectivas possibilidades de resposta.

Figura 1 - Exemplo de questão elaborada. Marília (SP), Brasil, 2025.



Fonte: elaboração própria.

Na avaliação da tecnologia pela população-alvo, participaram 12 juízes do sexo feminino e um do sexo masculino, sendo dois do curso de Medicina, dois do curso de Fonoaudiologia, três do curso de Terapia Ocupacional, três do curso de Fisioterapia e três do curso de Enfermagem. A maioria cursava o quarto ano de seus respectivos cursos, e a idade dos participantes variou de 19 a 23 anos. A Tabela 1 apresenta os

resultados da avaliação realizada pelos estudantes quanto aos itens relacionados ao conteúdo do *quiz* e do vídeo, bem como seus respectivos CVC.

Tabela 1 - Cálculo do CVC da avaliação do conteúdo do *quiz* e do vídeo. Marília (SP), Brasil, 2025 (n = 13).

Avaliação de Conteúdo	**CVC* *Quiz***	**CVC* Vídeo**
Objetivos do jogo/vídeo		
·As informações contidas estão de acordo com a vivência dos estudantes.	**1,00**	**1,00**
·As informações motivam a mudança de atitude.	**1,00**	**1,00**
Relevância do jogo/vídeo		
·Os itens ilustram aspectos importantes para a prevenção da violência contra a pessoa idosa.	**0,98**	**1,00**
·O jogo propõe e estimula a construção de conhecimentos.	**1,00**	**1,00**
·O jogo apresenta aspectos-chave que devem ser reforçados junto aos estudantes.	**1,00**	**1,00**
Conteúdos abordados no jogo/vídeo		
·O conteúdo aborda com precisão o tema e suas especificidades.	**1,00**	**1,00**
·O conteúdo está disposto de forma completa e abrangente.	**1,00**	**1,00**
·As informações apresentadas estão corretas e atualizadas.	**1,00**	**1,00**
·As informações são compatíveis com a realidade.	**0,98**	**1,00**

*CVC indica o coeficiente de validade de conteúdo, sendo 0,80 o valor mínimo para uma concordância validada.
Fonte: Dados da pesquisa, elaboração própria, 2025.

A Tabela 2 apresenta os resultados da avaliação realizada pelos estudantes quanto aos itens relacionados à aparência do *quiz* e do vídeo, bem como seus respectivos CVC.

Tabela 2 - Cálculo do CVC dos itens de avaliação da aparência do *quiz* e do vídeo. Marília (SP), Brasil, 2025 (n = 13).

Avaliação da Aparência do Jogo/Vídeo	**CVC* *Quiz***	**CVC* Vídeo**
Organização do jogo/vídeo		
·As artes são atraentes e indicam o conteúdo do material utilizado.	**1,00**	**1,00**
·O tamanho do título dos conteúdos está adequado.	**0,85**	**1,00**
Figuras do jogo/vídeo		
·As figuras são capazes de chamar a atenção dos estudantes.	**1,00**	**1,00**
·As figuras exemplificam as informações necessárias.	**1,00**	**1,00**
·As figuras são simples e de fácil compreensão.	**1,00**	**1,00**
·As figuras complementam as informações do jogo.	**1,00**	**1,00**
·As figuras são claras o suficiente.	**1,00**	**1,00**
Estilo da escrita do jogo/vídeo		
·A fonte e o estilo da letra estão adequados.	**0,85**	**1,00**
·O texto é cativante e informativo.	**1,00**	**1,00**
·O vocabulário é acessível.	**1,00**	**1,00**

·O estilo da escrita e o vocabulário são compatíveis com o nível de conhecimento dos estudantes.	**1,00**	**1,00**
	0,98	**1,00**

*CVC indica o coeficiente de validade de conteúdo, sendo 0,80 o valor mínimo para uma concordância validada.
Fonte: Dados da pesquisa, elaboração própria, 2025.

Os resultados indicaram elevada concordância entre os estudantes nos itens avaliados, com CVC geral de 0,98 para o *quiz* e de 1,00 para o vídeo. Esses achados constituem evidência preliminar favorável à percepção da população-alvo sobre o conteúdo e a aparência dos materiais.

DISCUSSÃO

O presente estudo contribui para a produção de tecnologias educativas voltadas à formação de estudantes da área da saúde ao reunir, em uma mesma proposta, um vídeo e um *quiz* sobre a prevenção da violência contra a pessoa idosa. A iniciativa aborda uma problemática complexa de saúde pública por meio de recursos digitais direcionados à formação universitária, oferecendo subsídios para a discussão dessa temática durante o processo formativo. Embora os recursos não tenham a pretensão de esgotar a complexidade do assunto, sua utilização pode complementar as estratégias educativas voltadas à abordagem da violência contra a pessoa idosa.

Os CVCs obtidos (0,98 para o *quiz* e 1,00 para o vídeo) indicam elevada concordância dos estudantes quanto aos aspectos avaliados. Esses resultados fornecem evidências favoráveis à adequação dos recursos, considerando a percepção do público-alvo. A participação dos estudantes na avaliação possibilita examinar aspectos relacionados à compreensão do conteúdo, à linguagem e à apresentação visual, contribuindo para a análise da adequação do material aos seus potenciais usuários.

Sob a perspectiva contemporânea da validade, essas informações devem ser interpretadas em relação ao propósito e ao contexto de utilização do recurso, sem que a concordância observada seja considerada, isoladamente, suficiente para sustentar conclusões mais amplas sobre sua validade ou efetividade educacional[24].

Cabe ressaltar que os elevados índices de concordância obtidos nesta etapa não constituem prova definitiva de eficácia pedagógica, ganho de conhecimento ou mudança de comportamento. A avaliação realizada pelos discentes oferece informações sobre os aspectos examinados, enquanto a investigação dos resultados de aprendizagem requer estudos específicos, com delineamentos e medidas adequados aos desfechos pretendidos.

Nesse sentido, pesquisas posteriores poderão avaliar a aquisição e a retenção de conhecimentos, bem como outros resultados educacionais relacionados à utilização dos recursos, uma vez que a validade não se limita a um único coeficiente[20].

A elevada concordância observada também deve ser considerada à luz do processo de desenvolvimento da tecnologia educativa, que contou com uma equipe experiente na temática e se fundamentou em um manual previamente elaborado pelo grupo de pesquisa, com longa trajetória de atuação na área. Embora não seja possível estabelecer, a partir dos resultados obtidos, uma relação causal entre essas características e os CVCs, é preciso considerar que, na elaboração de tecnologias educativas, a articulação entre o domínio do conteúdo, os objetivos educacionais e as características do recurso tecnológico é necessária para que a proposta seja coerente com o público a que se destina[25].

A utilização de jogos e outras tecnologias interativas no ensino em saúde tem sido discutida como alternativa às estratégias exclusivamente expositivas, por possibilitar formas de participação dos estudantes e a aproximação entre conteúdos teóricos e situações relacionadas à prática profissional[14]. Os recursos de *feedback*, pontuação, regras e certificação incorporados ao *quiz* podem favorecer o envolvimento do usuário e são coerentes com características descritas na literatura sobre intervenções baseadas em jogos, uma vez que contribuem para aumentar a motivação intrínseca, especialmente quando as atividades são desafiadoras e despertam interesse. Além disso, o *feedback* se propõe a oferecer orientações que visam ao desenvolvimento contínuo das habilidades e dos conhecimentos dos envolvidos[26].

No contexto da violência contra a pessoa idosa, recursos dessa natureza podem oferecer oportunidades para abordar questões relacionadas aos direitos, às relações familiares, às práticas de cuidado e às responsabilidades dos profissionais de saúde. A pertinência dessa abordagem também pode ser discutida à luz de estudos que empregaram estratégias educativas participativas para tratar da violência e da proteção dos direitos das pessoas idosas[9,27].

Estudo brasileiro que desenvolveu um jogo educativo do tipo bingo para pessoas idosas identificou contribuições da atividade para a reflexão sobre situações de violência, direitos e possibilidades de prevenção, além de favorecer a troca de experiências entre os participantes. Embora apresente formato e público distintos dos adotados no presente estudo, essa investigação contribui para contextualizar o uso de estratégias lúdicas na abordagem da temática[28].

De modo semelhante, pesquisas sobre jogos educativos destinados ao ensino de saúde mental na graduação em Enfermagem ressaltam a importância da participação de especialistas e estudantes no processo de avaliação, permitindo identificar aspectos relacionados ao conteúdo e à apresentação dos recursos[29].

Outro estudo, que avaliou um *serious game* (jogo sério) sobre a saúde da pessoa idosa direcionado a estudantes de graduação em Enfermagem, identificou avaliações favoráveis quanto à facilidade de uso, à acessibilidade, à praticidade e à relevância do conteúdo. Os resultados contribuem para a discussão sobre a aceitação de recursos interativos no ensino em saúde. Entretanto, assim como no presente estudo, a avaliação favorável do material não corresponde diretamente à comprovação de efetividade na promoção da aprendizagem, o que requer investigação específica[30].

Uma revisão de escopo sobre aplicações digitais de saúde voltadas ao enfrentamento da violência contra pessoas idosas, seguida do desenvolvimento de um modelo conceitual validado por especialistas em psiquiatria, geriatria e saúde digital, identificou diferentes usos dessas tecnologias. Jogos sérios e realidade virtual foram utilizados principalmente para educação e conscientização; aplicações de saúde móvel, para prevenção e triagem; e ferramentas de inteligência artificial, para diagnóstico e apoio forense. O modelo conceitual integra necessidades clínicas e modalidades digitais de saúde, contemplando diferentes públicos-alvo, como pessoas idosas, cuidadores formais e informais, profissionais e formuladores de políticas[31].

A avaliação de tecnologias educativas, portanto, deve ser compreendida como parte de um processo de desenvolvimento e aperfeiçoamento, e não apenas como verificação da concordância entre avaliadores. Esse apontamento é particularmente importante quando se pretende utilizar recursos digitais para abordar problemas complexos, como a violência contra a pessoa idosa, que envolvem dimensões sociais, éticas, familiares e profissionais[32].

A possibilidade de disponibilização do vídeo e do *quiz* em redes sociais e repositórios pode ampliar o acesso aos recursos e favorecer sua utilização em diferentes contextos de formação em saúde. Por abordar situações relacionadas ao cotidiano dos serviços de saúde, o jogo oferece uma oportunidade de discussão sobre a violência contra a pessoa idosa e sobre a atuação dos futuros profissionais diante dessa problemática. Assim, os resultados do estudo sustentam a adequação dos recursos nos aspectos avaliados e apontam perspectivas para investigações posteriores que examinem sua contribuição para os processos de ensino e aprendizagem.

CONCLUSÃO

A tecnologia educativa "Conhecer para Respeitar", composta por vídeo e *quiz* sobre a prevenção da violência contra a pessoa idosa, foi desenvolvida e apresentou elevada concordância quanto às evidências de validade de aparência e de clareza do conteúdo entre estudantes da área da saúde. Os resultados sustentam que a tecnologia é compreensível, atraente e adequada para a abordagem do tema na graduação.

O estudo limitou-se à avaliação inicial por uma amostra reduzida de estudantes de cinco cursos. Recomenda-se a realização de pesquisas futuras voltadas à validação de conteúdo por peritos da área, à realização de testes formais de usabilidade e ao desenvolvimento de ensaios educacionais que avaliem o impacto direto do recurso na aquisição de conhecimentos e na mudança de atitudes dos estudantes diante da violência contra a pessoa idosa.

REFERÊNCIAS

1. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. Censo Demográfico 2022 - Identificação étnico-racial da população, por sexo e idade: resultados do universo [Internet]. Rio de Janeiro: IBGE; 2023[citado em 2025 abr. 12]. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/periodicos/3105/cd_2022_etnico_racial.pdf

2. World Health Organization. Abuse of older people [Internet]. Geneva: World Health Organization; 2024[citado em 2025 abr. 13]. Disponível em: https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/abuse-of-older-people

3. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (BR). Secretaria Nacional dos Direitos da Pessoa Idosa. Violência contra a pessoa idosa, vamos falar sobre isso? [Internet]. Brasília: Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos; 2020[citado em 2025 jun. 13]. Disponível em: https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/junho/cartilhacombateviolenciapessoaidosa.pdf

4. Santos-Rodrigues RC, Araújo-Monteiro GK, Dantas AM, Beserra PJ, Morais RM, Souto RQ. Elder abuse: a conceptual analysis. Rev Bras Enferm [Internet]. 2023[citado em 2025 jun. 18]; 76(6):e20230150. Disponível em: https://doi.org/10.1590/0034-7167-2023-0150

5. Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (BR). Disque 100 registra mais de 35 mil denúncias de violações de direitos humanos contra pessoas idosas em 2022 [Internet]. 2022 [citado em 2025 abr. 20]. Disponível em: https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2022/junho/disque-100-registra-mais-de-35-mil-denuncias-de-violacoes-de-direitos-humanos-contra-pessoas-idosas-em-2022

6. Mohd Mydin FH, Wan Yuen C, Othman S, Mohd Hairi NN, Mohd Hairi F, Ali Z, et al. Evaluating the Effectiveness of I-NEED Program: Improving Nurses' Detection and Management of Elder Abuse and Neglect-A 6-Month Prospective Study. J Interpers Violence [Internet]. 2022[citado em 2025 jun. 18]; 37(1-2):NP719-NP741. Disponível em: https://doi.org/10.1177/0886260520918580
7. Wong BYW, Yan E. The effectiveness of educational intervention in improving healthcare professionals' knowledge and recognition towards elder abuse: systematic review and meta-analysis of randomised controlled trials. Aggress Violent Behav [Internet]. 2024 [citado em 2026 out. 13];78:101952. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1359178924000429?via%3 Dihub

8. Gimenez FVM, Gimeniz-Paschoal SR. Notificação de violência interpessoal/autoprovocada: ação no contexto de formação de enfermeiros. REA [Internet]. 2022 [citado em 2025 nov. 14];30(2):129-47. Disponível em: https://doi.org/10.17058/rea.v30i2.16273

9. Vernasque JRS, Alarcon MFS, Bonfim D, Rodrigues PS, Chagas EFB, Marin MJS. The effect of an educational intervention for university students on violence against the elderly using gamification: a non-randomized clinical trial. Rev Latino-Am Enferm [Internet]. 2025 [citado em 2026 out. 10];33:e4662. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1518-8345.7874.4662

10. Ben Natan M, Hazanov Y. Exploring undergraduate elder abuse education in nursing: a scoping review. Gerontol Geriatr Educ [Internet]. 2026 [citado em 2026 out. 13];47(1):60-74. Disponível em: https://doi.org/10.1080/02701960.2024.2362749

11. Ha J, Park D. Educational needs related to elder abuse among undergraduate nursing students in Korea: an importance-performance analysis. Nurse Educ Today [Internet]. 2021[citado em 2025 jun. 18]; 104:104975. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104975

12. Xu M, Luo Y, Zhang Y, Xia R, Qian H, Zou X. Game-based learning in medical education. Front Public Health [Internet]. 2023[citado em 2025 jun. 18]; 11:1113682. Disponível em: https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682

13. Ducatti APS, Cazane AL, Doneda LRZDC, Pardo P, Jorge CFB. Gamificação no ensino superior para o desenvolvimento de soft skills: uma revisão sistemática da literatura. Rev Ibero-Am Estud Educ [Internet]. 2025[citado em 2025 jun. 18]; 20:e19429. Disponível em: https://doi.org/10.21723/riaee.v20i00.1942901

14. Simão CH, Jardim MIA. Motivação no processo de aprendizagem e sua relação com atividades gamificadas – uma análise epistemológica. EccoS [Internet]. 2023[citado em 2025 jun. 18]; (65):e23660. Disponível em: https://doi.org/10.5585/eccos.n65.23660

15. Lima MVC, Rodrigues PS, Caldeira NV, Knackfuss MI, Cardoso GA, Freiras RJM. Benefícios da gamificação para o ensino em graduações da área da saúde. In: Feitoza DM, organizador. Pesquisas e saberes em Educação [Internet]. Campina Grande (PB): Licuri; 2023[citado em 2025 jun. 18]: 140–53. Disponível em: https://doi.org/10.58203/Licuri.20900

16. Souza LKCS, Cavalcante ROF. Gameficação no ensino da interprofissionalidade: relato de experiência no campo da saúde da pessoa idosa. Cad Ens Pesqui Saúde [Internet]. 2024[citado em 2025 jun. 18];4(1):44-58. Disponível em: https://doi.org/10.29327/269776.1.4-4.

17. Teixeira E, Nascimento MHM. Pesquisa metodológica: perspectivas operacionais e densidades participativas. In: Teixeira E, organizador. Desenvolvimento de tecnologias cuidativo-educacionais. Porto Alegre: Moriá; 2020. Volume II.

18. Tres DA, Cipolato FA, Castro ES, Uberti C, Martini RG, Toso BRGO, et al. Care-educational technologies to home care of children that tracheostomy: integrative review. RSD [Internet]. 2022[citado em 2025 jun. 20]; 11(2):e2811225210. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v11i2.25210

19. Andreu JMP. Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. Teor Educ [Internet]. 2021[citado em 2025 jun. 20]; 34:189–214. Disponível em: https://doi.org/10.14201/teri.27153.

20. American Educational Research Association, American Psychological Association, National Council on Measurement in Education. Standards for educational and psychological testing [Internet]. Washington, DC: American Educational Research Association; 2014 [citado em 2026 out. 13]. Disponível em:
https://www.testingstandards.net/open-access-files.html

21. Bockorni BRS, Gomes AF. A amostragem em snowball (bola de neve) em uma pesquisa qualitativa no campo da administração. Rev Ciênc Empres UNIPAR [Internet]. 2021[citado em 2025 jun. 18];22(1):105-17. Disponível em: https://doi.org/10.25110/receu.v22i1.8346

22. Matos FR, Rossini JC, Lopes RF, Amaral JD. Translation, adaptation, and evidence of content validity of the schema mode inventory. Psicol Teor Prat [Internet]. 2020[citado em 2025 jun. 18];(2):39-59. Disponível em: https://doi.org/10.5935/1980-6906/psicologia.v22n2p39-59

23. Hernández-Nieto RA. Contributions to Statistical Analysis. Mérida: Universidad de Los Andes; 2002.

24. Kane MT. Validating the interpretations and uses of test scores. J Educ Meas [Internet]. 2013 [citado em 2026 out. 13];50(1):1-73. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jedm.12000

25. Almeida BA, Santos TDV, Silva WP. A gamificação no ensino médio: uma abordagem inovadora para a educação. Rev JRG [Internet]. 2023[citado em 2025 jun. 18]; 6(13):1764-72. Disponível em: https://doi.org/10.55892/jrg.v6i13.785

26. Cordeiro ES, Sato GY, Pinheiro NA, Silva SC. O uso de feedbacks em jogos educacionais digitais para o ensino de operações básicas de matemática: um estudo exploratório. Em Teia Rev Educ Mat Tecnol IberoAm [Internet]. 2021[citado em 2025 jun. 18];12(1). Disponível em: https://periodicos.ufpe.br/revistas/ emteia/article/view/248695

27. Vernasque JRS, Alarcon MFS, Rodrigues PS, Gimenez FVM, Silva ML, Marin MJS. Propostas educativas para prevenção da violência contra pessoas idosas por meio da gamificação: pesquisa-ação. Esc Anna Nery [Internet]. 2025[citado em 2026 out. 14];29:e20250088. Disponível em: https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2025-0088pt

28. Vernasque JRS, Falarino CS, Rocha VM, Silva SL, Alarcon MFS, Marin MJS. Prevenção da violência contra pessoas idosas: tecnologia educativa tipo bingo. Cogitare Enferm [Internet]. 2025[citado em 2026 out. 14];30:e96829. Disponível em: https://doi.org/10.1590/ce.v30i0.96829

29. Silva FP, Alves BMM, Silva DMR, Frazão IS, Brandão Neto W, Pinto IDS, et al. Validação de tecnologia educacional como recurso didático no ensino de enfermagem em saúde mental. Texto Contexto Enferm [Internet]. 2024[citado em 2026 out. 14];33:e20230248. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2023-0248pt

30. Barbalho YGS, Silva CMS, Fernandes CSNDN, Trombini RRSL, Melo PL, Oliveira AF, et al. A Serious Game (Health Unit in Focus) for Enhancing Undergraduate Education on Older Adults' Health: Design and Validation Study. JMIR Serious Games [Internet]. 2025[citado em 2025 jun. 18]; 13:e66289. Disponível em: https://doi.org/10.2196/66289

31. Reyhan MA, Shalchi B, Asadzadeh A, Matlabi H, Rezaei-Hachesu P. Digital health in elder abuse: a scoping review and conceptual model. BMC Geriatr [Internet]. 2026[cited 2026 Oct 16];26:402. Disponível em: https://link.springer.com/article/10.1186/s12877-026-07112-7

32. Curvo EF, Mello GJ, Leão MF. A gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas. Cuad Educ Desarro [Internet]. 2023[citado em 2025 jun. 18];15(6):4972-94. Disponível em: https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/1301