



## **Desenvolvimento e validação de games educativo para prevenir violência psicológica em idosos**

Development and validation of educational games to prevent psychological violence in the elderly

Desarrollo y validación de juegos educativos para prevenir la violencia psicológica en personas mayores

Rafaela Cavallini Bacocina<sup>1</sup>, Izabelly Simeão Marques<sup>1</sup>, Alethia da Silva Marques<sup>1</sup>, Esdras de Souza Riberio<sup>1</sup>, Izabelly Rubio do Amaral Camargo<sup>1</sup>, Juliana Ribeiro da Silva Vernasque<sup>2</sup>, Maria José Sanches Marin<sup>2</sup>, Edna Aparecida Lopes Bezerra Katakura<sup>1</sup>, Cristiano Massao Tashima<sup>1</sup>, Miriam Fernanda Sanches Alarcon<sup>1</sup>.

### **RESUMO**

**Métodos:** Trata-se de estudo com método misto, realizado com sete especialistas para validar o game quanto ao design, conteúdo e relevância, sobre a violência psicológica. **Resultados:** Verificou-se um consenso entre os juízes avaliadores sobre a qualidade do game com CVC geral de 79%, apenas a prancha 11 e 15 apresentaram percentual abaixo de 70%. Os especialistas sugeriram melhorias como o uso de letras em caixa alta, tamanho da imagem, incluir imagem da criança no contexto do cenário, alinhar a fisionomia do desenho com a linguagem. O estudo desenvolveu e validou o jogo educativo para prevenir a violência psicológica contra idosos. Avaliado por especialistas em educação infantil e violência a pessoa idosa, o jogo destaca a importância de cultivar respeito desde a infância. **Conclusão:** O material educativo em formato de game “Super Netos” passou pelo processo de validação, consolidando-se como uma ferramenta de grande relevância na sensibilização do público infantil sobre a importância do respeito e da valorização das pessoas idosas no contexto intergeracional.

**Palavras-chave:** Idoso, Violência, Estudo de validação.

### **ABSTRACT**

**Methods:** This is a mixed method study, carried out with seven experts to validate the game in terms of design, content and relevance, on psychological violence. **Results:** There was a consensus among the evaluating judges about the quality of the game with a general CVC of 79%, only boards 11 and 15 presented a percentage below 70%. The experts suggested improvements such as the use of capital letters, image size, including the child's image in the context of the scenario, and aligning the appearance of the drawing with the language. The study developed and validated the educational game to prevent psychological violence against the elderly. Evaluated by experts in early childhood education and violence against elderly people, the game highlights the importance of cultivating respect from childhood. **Conclusion:** The educational material in game format “Super Netos” went through the validation process, consolidating itself as a highly relevant tool in raising awareness among children about the importance of respect and appreciation for elderly people in the intergenerational context.

**Keywords:** Elderly, Violence, Validation study.

<sup>1</sup> Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), Bandeirantes – PR.

<sup>2</sup> Faculdade de Medicina de Marília (FAMEMA), Marília – SP.

## RESUMEN

**Métodos:** Se trata de un estudio de método mixto, realizado con siete expertos para validar el juego en términos de diseño, contenido y relevancia, sobre la violencia psicológica. **Resultados:** Hubo consenso entre los jueces evaluadores sobre la calidad del juego con un CVC general del 79%, solo los tableros 11 y 15 presentaron un porcentaje inferior al 70%. Los expertos sugirieron mejoras como el uso de letras mayúsculas, el tamaño de la imagen, incluir la imagen del niño en el contexto del escenario y alinear la apariencia del dibujo con el lenguaje. El estudio desarrolló y validó el juego educativo para prevenir la violencia psicológica contra las personas mayores. Evaluado por expertos en educación infantil y violencia contra las personas mayores, el juego destaca la importancia de cultivar el respeto desde la infancia. **Conclusión:** El material educativo en formato de juego “Super Netos” pasó por el proceso de validación, consolidándose como una herramienta de gran relevancia para concientizar a los niños sobre la importancia del respeto y aprecio por las personas mayores en el contexto intergeneracional.

**Palabras clave:** Adulto mayor, Violencia, Estudio de validación.

## INTRODUÇÃO

O mundo está passando por uma mudança demográfica expressiva, incluindo o Brasil, que traz consigo o envelhecimento populacional cada vez maior, o que significa que há uma diminuição da fecundidade e redução da mortalidade infantil, que possibilitou a mudança no perfil da população (DOS A, et al., 2021; THE LANCET PUBLIC HEALTH, 2017). Como efeito da queda da mortalidade infantil, foi observado a transição demográfica, ou seja, aumento da população com idade acima dos 60 anos. Portanto, se fez necessário as pesquisas nas áreas da geriatria e gerontologia. Segundo o IBGE, em 2022, estimou-se que o Brasil atingiu 40,1 milhões de pessoas idosas, o que significa um avanço social, conquistando maior espaço social e político, contribuindo para o desenvolvimento econômico e cultural do país (IBGE, 2021).

Como consequências do envelhecimento populacional, têm se vulnerabilidades e necessidades da pessoa idosa, devido a isso surgiram as políticas para regulamentar os direitos, tais como, Estatuto da Pessoa Idosa e Política Nacional da Pessoa Idosa, com o objetivo de integrar essa população e permitir que participem ativamente na sociedade, gozando de seus direitos tais como: direito a medicamentos e transporte gratuito, direito a esporte e lazer, direito à vida e a saúde, incluindo a promoção, prevenção e recuperação da saúde e ainda, a redução de danos à saúde, contribuindo assim com um envelhecimento digno (RUDNICKA E, et al., 2020; TRINTINAGLIA V, et al., 2022).

Há vários empecilhos para alcançar um envelhecimento saudável, como condições de habitação, educação, escolaridade e renda, o que dificulta a chegada à terceira idade com conforto, como consequência, muitas vezes dependem de outras pessoas para atividades rotineiras, causando a perda da autonomia <sup>6</sup>. Dentre essas consequências oriundas do envelhecimento, a violência encontra-se entre as principais, que apesar da sua magnitude, é camuflada na sociedade (BAKER PRA, et al., 2016).

De acordo com Dong XQ (2015), a violência contra a pessoa idosa pode ser classificada em cinco tipos. O primeiro tipo é a violência física, que envolve o uso da força física para causar danos ou lesões à pessoa idosa. Isso inclui agressões como bater, empurrar, sacudir, puxar os cabelos, entre outros atos violentos. O segundo é a violência psicológica ou emocional, que se refere a comportamentos que causam angústia emocional, sofrimento mental e dor psicológica à pessoa idosa. Isso pode incluir humilhação, insultos, ameaças, intimidação, ridicularização, isolamento social e manipulação emocional.

O terceiro é a violência financeira, que consiste na exploração financeira da pessoa idosa, na qual seus recursos financeiros são indevidamente utilizados ou controlados. Isso pode envolver roubo, fraudes, extorsões, coerção para modificar testamentos ou documentos financeiros, entre outras formas de exploração econômica. O quarto é a negligência, que se refere à falta de cuidado adequado ou à omissão de fornecer as necessidades básicas da pessoa idosa. Isso pode incluir a falta de alimentação adequada, cuidados médicos, higiene pessoal, segurança, supervisão ou assistência necessária. O quinto é a violência sexual, que envolve qualquer forma de coerção ou abuso sexual contra a pessoa idosa sem o seu consentimento. Isso pode incluir contato físico não consensual, coerção sexual, exibicionismo ou qualquer outra forma de abuso sexual.

Diante do envelhecimento populacional e das frequentes violações de direitos contra a pessoa idosa, torna-se imprescindível compreender e educar crianças sobre o convívio com indivíduos acima de 60 anos. As atitudes das crianças em relação às pessoas idosas têm início na fase inicial da vida e são influenciadas pela forma como são educadas, refletindo na percepção da velhice. Nesse contexto, a família e a sociedade desempenham papéis fundamentais na construção da identidade durante a infância (CADIEUX J, et al., 2019).

Diante desse cenário, é crucial promover uma educação desde cedo, a fim de conscientizar as crianças sobre comportamentos inadequados. Para isso, é proposta uma intervenção educativa, por meio de um jogo lúdico e divertido, capaz de ensinar e educar a criança sobre os diferentes tipos de violência contra a pessoa idosa. Acredita-se que o consumo desses jogos educativos seja um método encontrado dentro da educação em saúde, com o propósito de modificar comportamentos daqueles que os utilizam.

Considerando o contexto atual, em que as crianças têm um grande envolvimento com a tecnologia, nesse estudo foi desenvolvido um material educativo para crianças de 5 anos que foi validado por experts, com o intuito de conscientizar o público infantil sobre violência psicológica contra pessoas idosas, com enfoque no relacionamento intergeracional. Assim, o objetivo deste trabalho foi elaborar e validar um material educativo em formato de game que será denominado "Super Netos", para crianças de 5 anos na prevenção da violência psicológica contra a pessoas idosas.

## MÉTODOS

### Tipo de estudo

Trata-se de uma pesquisa mista que combina tanto abordagens quantitativas quanto qualitativas em uma mesma investigação (SANTOS JLG DOS, et al., 2017). A pesquisa qualitativa considera a existência de uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, que não pode ser quantificado e se preocupa com o aprofundamento da compreensão de um indivíduo ou de um grupo social. A pesquisa quantitativa se traduz em números e com informações para classificar e organizar os dados.

Dessa forma, as duas abordagens citadas devem ser utilizadas concomitantemente de forma a se completarem, diminuindo, assim, os limites encontrados nas diferentes abordagens quando utilizadas (MINAYO MC DE S, 2014). O presente projeto faz parte de um projeto maior intitulado "A violência contra idoso: Uma análise a partir do uso de instrumentos de rastreio na atenção primária à saúde e intervenção com universitários".

### Coleta de dados

A pesquisa foi realizada em um município de pequeno porte do Norte do Paraná, com uma população de 31.061 habitantes (PRIMAVERA DE RONDÔNIA, 2021). Teve como cenário para a coleta de dados as escolas de Educação infantil e as residências, quando necessário, em busca de sete profissionais qualificados para atuarem como juízes. Os dados foram coletados após as construções dos conteúdos e designers sobre violência psicológica contra pessoas idosas e relacionamento intergeracional.

### Da construção dos conteúdos e designers do game - Etapa um

Os pesquisadores do estudo formaram um conjunto de 25 questões relacionadas à violência psicológica contra pessoas idosas e relacionamento intergeracional.

### Etapa dois

Após a conclusão das questões da etapa 1, os pesquisadores desenvolveram pranchas interativas no Microsoft Power Point, seguindo um formato de game rápido e com design voltado para crianças de cinco anos. Foram elaboradas um total de 25 pranchas, sendo que cada prancha contém cinco questões de avaliação, totalizando 125 questões. As pranchas foram submetidas a sete especialistas por meio de um questionário de validação semiestruturado. No questionário foi incluído a caracterização do juiz-avaliador e questões relacionadas à aparência, relevância e conteúdo das pranchas destinadas às crianças (Apêndice A). Para cada questão, o juiz selecionou uma única resposta entre as opções, conforme escala Likert:

Discordo totalmente; Discordo em parte; não concordo e nem discordo; Concordo em parte; e concordo totalmente. Além disso, o juiz teve a possibilidade de dar sugestões quando julgou necessário.

Os pesquisadores do estudo entraram em contato com os juízes iniciais, selecionados com base em pelo menos um dos seguintes critérios: ter trabalhos científicos na área da saúde e educação; função ou cargo na escola de Educação infantil; e ter experiência com crianças de cinco anos em escolas de educação infantil. Em seguida, foi solicitado aos juízes que indicassem outros colegas ou especialistas que poderiam oferecer contribuições valiosas para a pesquisa.

Esse método é conhecido como bola de neve. O método de bola de neve, muito utilizado na pesquisa qualitativa, consiste em identificar participantes inicialmente relevantes para o estudo e solicitar que eles indiquem outros participantes que possam contribuir com a pesquisa. Essas indicações são consideradas como potenciais participantes, e o processo se repete até atingir o número desejado (NADERIFAR M, et al., 2017).

A validação do instrumento foi realizada por meio da análise de juízes e análise semântica, conforme descrito por (PASQUALI L, 1998). A análise de juízes, também conhecida como análise de conteúdo ou análise de construto, é baseada no julgamento de um grupo de juízes experientes na área, responsáveis por avaliar a correção e adequação do conteúdo em relação aos objetivos propostos. Conforme sugerido por (Pasquali L, 1998) seis juízes são considerados suficientes para essa tarefa. No entanto, optou-se por adaptar o estudo para sete juízes, seguindo a sugestão de (Vianna HM, 2014) de utilizar um número ímpar para evitar empates nas opiniões. Os juízes foram identificados com uma codificação para manutenção do sigilo. Antes de iniciar o questionário, cada juiz assinou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, garantindo sua participação voluntária (Apêndice B).

### **Análise dos dados**

Os dados quantitativos foram analisados de forma descritiva utilizando-se o programa Microsoft Excel e apresentados em distribuição de frequência absoluta, média  $\pm$  desvio e percentual. Para calcular o nível de concordância entre os especialistas, foi utilizado o Coeficiente de Validade de Conteúdo (CVC), proposto por (HERNÁNDEZ NIETO LK, MUÑOZ AGUIRRE LF, 2012). Trata-se de um indicador utilizado para calcular o nível de consenso, mediante o cálculo da média do valor atribuído pelos juízes em cada item do instrumento, expresso em termos percentuais. Foram calculados o CVC individual para cada prancha e a média de todos os para o CVC global, sendo considerados válidos itens com percentual entre 70 a 80 % (autor, ano). Conforme fórmula a seguir:

Este cálculo é dividido entre 5 etapas. Primeiramente, de acordo com as notas dos juízes (1 a 5), é calculado a média das notas de cada item. Segunda etapa: é dividido pelo valor máximo que a pergunta em questão poderia receber de adequação e coerência. Terceira etapa: é calculado o erro, com objetivo de descontar perspectivas dos juízes para cada questão. É dividido um pelo número de juízes avaliadores, elevado pela mesma quantidade de avaliadores.

Quarta etapa: Pode ser calculado a partir da subtração do CVC inicial pelo erro. Quinta etapa: Destina-se a cada uma das características das questões e pranchas, como linguagem, pertinência prática e relevância teórica. No entanto, consiste em subtrair a média do CVC inicial pela média do erro. Após o cálculo, a literatura considera conveniente e aceitável questões que tiverem CVC total entre 0,7 e 0,8.

Para os dados qualitativos foi gerado a nuvem de Palavras utilizando o software R Studio, que unifica as palavras e dispõem graficamente em função da sua frequência. A nuvem de palavras é obtida por meio das respostas dos especialistas nas sugestões das questões.

A construção da Nuvem de Palavras exige uma série de procedimentos, com por exemplo a remoção de pontuação, stop words (palavras que são vazias em conteúdo por si só), e finalmente uma abordagem denominada de Bag of Words no qual a ordem das palavras é desconsiderada, onde o tamanho de cada palavra reflete diretamente a sua frequência na caixa de sugestões apresentado ao final de cada questão (CHAKRABORTY G, PAGOLU M, GARLA S, 2014).

## Aspectos Éticos

O projeto de pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos da Faculdade de Medicina de Marília (FAMEMA) recebendo o parecer nº 6.119.387 e o CAAE 53517421.5.0000.5413 e sendo aprovado de acordo com a Resolução do Conselho Nacional de Saúde (CNS) 466/2012, que regulamenta a pesquisa com seres humanos (NOVOA PCR, 2014).

Antes da participação dos indivíduos, foram fornecidas explicações sobre os objetivos da pesquisa, o método utilizado e os detalhes relacionados à participação voluntária. Foi enfatizado que a participação é completamente voluntária e que os participantes têm o direito de desistir a qualquer momento, sem sofrer qualquer tipo de exclusão ou consequências. Foi garantido o sigilo das informações coletadas, bem como a ausência de benefícios para os participantes. Durante o estudo, os participantes serão informados de que os riscos envolvidos são mínimos, sendo o cansaço um dos principais possíveis efeitos adversos.

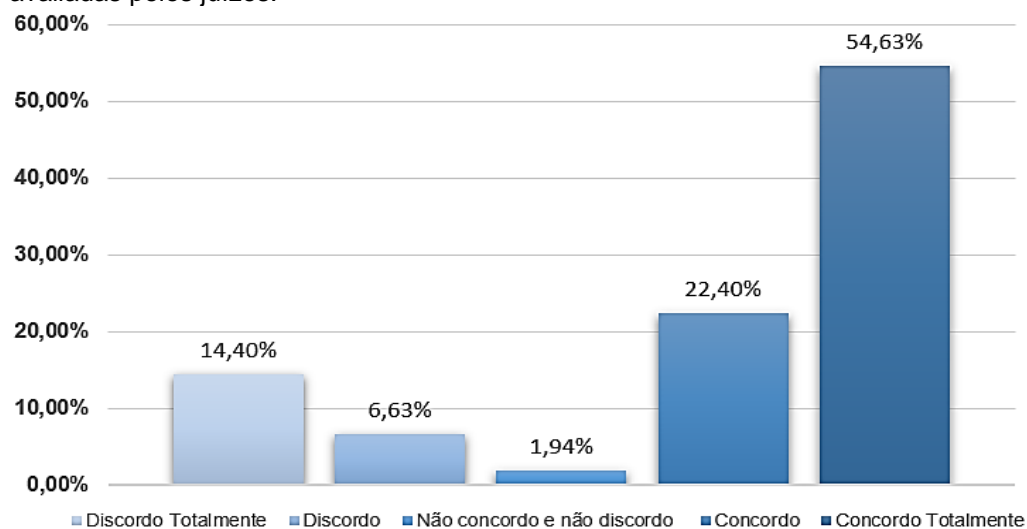
## RESULTADOS

Após a elaboração e validação do material educativo do game, os especialistas opinaram sobre os aspectos relacionados ao design, conteúdo e linguagem textual. A idade dos participantes variou de 27 a 55 anos, com média de  $38,42 \pm 3,89$  anos, sendo todos do gênero feminino. Quanto à formação dos participantes, observou-se um enfermeiro doutor, um pedagogo mestre e cinco especialistas na área de Educação infantil, com tempo de formação variando de 5 a 28 anos, com média de  $14,57 \pm 3,39$  anos, e tempo de experiência entre 4 e 25 anos, com média de  $11,57 \pm 2,92$  anos.

Quanto ao material educativo do game, foi analisado o design (fonte e capacidade de atrair a atenção da criança), conteúdo e relevância (verificação de comportamento inadequado da criança com a pessoa idosa e linguagem compatível com a faixa etária). A análise dos dados revelou percepções distintas dos avaliadores em relação aos 25 cenários das pranchas que abordam o game.

As respostas foram registradas em uma escala Likert de cinco pontos, abrangendo as categorias "Discordo Totalmente", "Discordo", "Não Concordo Nem Discordo", "Concordo" e "Concordo Totalmente". As médias calculadas para as categorias foram as seguintes: "Discordo Totalmente" ( $M=5,04 \pm 0,34$ ), "Discordo em parte" ( $M=2,32 \pm 0,40$ ), "Não Concordo, nem Discordo" ( $M=0,68 \pm 0,20$ ), "Concordo em parte" ( $M=7,84 \pm 0,66$ ) e "Concordo Totalmente" ( $M=19,12 \pm 1,0$ ) (**Figura 1**).

**Figura 1-** Distribuição absoluta dos critérios de concordância das 125 questões avaliadas pelos juízes.



**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Os resultados indicam uma tendência predominante de concordância entre os avaliadores, com uma significativa inclinação em direção à categoria "Concordo Totalmente". Adicionalmente, observou-se uma



menor incidência de discordância, com as categorias "Discordo Totalmente" e "Discordo em parte" exibindo médias relativamente mais baixas. Para verificar o nível de consenso entre os especialistas quanto ao conteúdo, design, linguagem foram calculados o coeficiente de validade de conteúdo (CVC), para os itens de cada prancha e o CVC global, conforme (Tabela 1).

**Tabela 1-** Cálculo do CVC relacionado a cada prancha e questão individualmente. Bandeirantes, 2023.

Variáveis	Questão 1	Questão 2	Questão 3	Questão 4	Questão 5	Média
Prancha 1 CVC	0,37142736	0,971427	0,999999	0,942856	0,914285	0,839999
Prancha 2 CVC	0,37142736	0,971427	0,82857	0,942856	0,942856	0,811427
Prancha 3 CVC	0,42857021	0,82857	0,771427	0,942856	0,971427	0,78857
Prancha 4 CVC	0,37142736	0,971427	0,971427	0,942856	0,942856	0,839999
Prancha 5 CVC	0,37142736	0,942856	0,885713	0,914285	0,971427	0,817142
Prancha 6 CVC	0,37142736	0,857142	0,714285	0,971427	0,914285	0,765713
Prancha 7 CVC	0,37142736	0,942856	0,514285	0,82857	0,885713	0,70857
Prancha 8 CVC	0,39999879	0,971427	0,571427	0,799999	0,885713	0,725713
Prancha 9 CVC	0,39999879	0,971427	0,971427	0,971427	0,971427	0,857142
Prancha 10 CVC	0,34285593	0,914285	0,514285	0,942856	0,857142	0,714285
Prancha 11 CVC	0,37142736	0,371427	0,599999	0,799999	0,885713	0,605713
Prancha 12 CVC	0,37142736	0,971427	0,685713	0,914285	0,885713	0,765713
Prancha 13 CVC	0,37142736	0,942856	0,971427	0,971427	0,971427	0,845713
Prancha 14 CVC	0,37142736	0,971427	0,685713	0,914285	0,885713	0,765713
Prancha 15 CVC	0,37142736	0,799999	0,599999	0,82857	0,799999	0,679999
Prancha 16 CVC	0,59999879	0,942856	0,742856	0,885713	0,714285	0,777142
Prancha 17 CVC	0,59999879	0,914285	0,742856	0,942856	0,942856	0,82857
Prancha 18 CVC	0,57142736	0,999999	0,999999	0,999999	0,999999	0,914285
Prancha 19 CVC	0,57142736	0,857142	0,742856	0,771427	0,799999	0,74857
Prancha 20 CVC	0,59999879	0,914285	0,485713	0,799999	0,799999	0,719999
Prancha 21 CVC	0,48571307	0,971427	0,971427	0,942856	0,971427	0,86857
Prancha 22 CVC	0,59999879	0,971427	0,999999	0,971427	0,999999	0,90857
Prancha 23 CVC	0,57142736	0,971427	0,742856	0,942856	0,999999	0,845713
Prancha 24 CVC	0,57142736	0,914285	0,62857	0,771427	0,799999	0,737142
Prancha 25 CVC	0,59999879	0,914285	0,714285	0,914285	0,942856	0,817142

Fonte: Elaborado pelos autores.

Os resultados indicam um consenso entre os juízes avaliadores sobre a qualidade do game com CVC geral de 79%, apenas a prancha 11 e 15 apresentaram percentual abaixo de 70%, as sugestões de alteração mais solicitadas se referem ao tamanho e formato de letra, as quais serão acatadas. Na análise qualitativa, foi utilizado a nuvem de palavras que evidencia os aspectos mais citados pelos especialistas participantes do estudo. Entre os adjetivos presentes estão: criança, imagem, fonte, letra, caixa, bastão, comportamento, arial, vovó, imagem, entre outros que aparecem em tamanho menor (Figura 2)

Figura 2- Nuvem de palavras.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Os especialistas deram uma série de recomendações abrangentes. Primeiramente, sugeriram o uso de letra bastão maiúscula, em caixa alta e com fonte Arial em negrito. Ressaltaram a necessidade de incluir imagens de crianças em todas as pranchas e aconselharam ampliar ligeiramente a letra para aprimorar a legibilidade. Expressaram preocupação com a possibilidade de as imagens serem ambíguas e confundirem as crianças, indicando a importância de um local específico para as crianças assinalarem a situação correta, garantindo melhor compreensão.

Também destacaram a necessidade de adequar as imagens ao gênero abordado (vovô para vovó, vovó para vovô). Observaram que a ausência de crianças em uma das pranchas poderia resultar em falta de interesse ou compreensão por parte da criança. Propuseram a adição de balões para enfatizar a falta de paciência de um personagem, ressaltando que uma das perguntas era bastante aberta e dependeria da interpretação da criança para associar a mensagem desejada.

Sugeriram o uso de imagens maiores e coloridas para tornar o material mais atrativo e envolvente. Destacaram a importância de um conflito entre a criança e a pessoa idosa em uma das pranchas, em vez de com outra criança, para refletir de forma precisa o contexto da situação. Por fim, enfatizaram a necessidade de criar questões mais didáticas para evitar interpretações diversas, permitindo que a criança conclua de forma clara a mensagem transmitida pela prancha.

## DISCUSSÃO

Com a proposta de elaborar e validar um material educativo em formato de game para prevenir a violência psicológica contra as pessoas idosas, este foi submetido a uma avaliação de especialistas em Educação infantil e violência contra a pessoas idosas. Pesquisas conduzidas na área de jogos com propósitos lúdico-educativos têm revelado que o game é uma forma altamente eficaz de comunicação, especialmente entre as crianças. Jogos que incorporam narrativas cativantes conseguem atrair as crianças para participar, aumentando o interesse delas em absorver informações e, ao mesmo tempo, agindo como uma fonte de motivação (MEDVED T, et al, 2023; AMADOR DD, MANDETTA MA, 2022).

O desenvolvimento do jogo permitiu que o resultado final fosse um produto com informações claras e simples, em um formato aprovado pelos especialistas. O conteúdo abordado foi sempre intermediado pelo lúdico, deixando assim o aprendizado para prevenir a violência psicológica contra as pessoas idosas mais eficaz (AMADOR DD, MANDETTA MA, 2022; DUTRA BD, et al., 2020). Os especialistas forneceram uma base robusta para a otimização e aprimoramento dos cenários do game, quanto ao design, conteúdo e relevância, validando o game.

Essa validação ressalta a importância do game como recurso para contribuir com a aquisição de habilidades e conhecimentos que promovem o desenvolvimento social e o exercício de cidadania. Corroborando com a validação do presente do presente estudo, tem-se a afirmativa de que o ensino de respeito e empatia desde uma idade precoce pode ter impacto positivo nas atitudes e comportamentos das crianças ao longo da vida. A validação do game por especialistas em educação infantil e violência contra pessoa idosa é um passo fundamental, pois garante que o material educativo seja apropriado e eficaz.

Pensando em impactar positivamente o comportamento das crianças, os especialistas sugeriram mudanças alinhadas com a questão pedagógica, propondo o uso de letras em caixa alta, tamanho da imagem, incluir imagem da criança no contexto do cenário, alinhar a fisionomia do desenho com a linguagem. Na alfabetização tem-se difundido a prática de letras maiúsculas, essa abordagem não é apenas uma tendência passageira, mas sim uma forma mais acessível e consensual de introduzir a leitura e escrita (CAGLIARI, LC, 1999). Tal prática encontra respaldo em pesquisas que observaram uma preferência das crianças por escrever em letras maiúsculas em detrimento da cursiva.

Além disso, o uso exclusivo de letras maiúsculas nos estágios iniciais da alfabetização, baseia-se em argumentos consistentes: a facilidade de diferenciação e contagem das maiúsculas de imprensa devido à sua natureza discreta em comparação com as letras cursivas manuscritas, e a maior facilidade de reconhecimento das letras quando apresentadas de forma uniforme e regular (MEDVED T, et al, 2023; BABAYIĞIT Ö, 2019).

Em relação ao uso de cores nas imagens, sugeridas pelos especialistas, o uso de cores quentes desperta os sentidos, promovendo uma experiência emocional positiva e estimulando a participação ativa dos alunos, tanto individualmente quanto em grupo (COSTA E DE CF, 2016). Portanto, as cores desempenham um papel significativo na sensibilização das crianças em relação às cenas apresentadas.

Espera-se que as cenas apresentadas possam gerar nas crianças uma reflexão sobre atitudes mais positivas em relação à pessoa idosa, para tanto faz-se necessário que a mesma consiga identificar, em diversos ambientes, formas de agressividade contra a pessoa idosa. Nesse sentido, a violência psicológica é um tipo de agressão que abrange comportamentos que causam angústia emocional, sofrimento mental e dor psicológica ao outro. Esta forma de violência pode incluir humilhação, insultos, ameaças, intimidação, ridicularização e manipulação emocional. É importante notar que a violência psicológica também desempenha um papel crucial na formação do comportamento infantil (CATALE C, et al., 2020).

Portanto, ao abordar o comportamento infantil, é imperativo considerar não apenas os aspectos externalizantes, mas também os indicativos de violência psicológica, reconhecendo sua importância na promoção de um ambiente saudável e no desenvolvimento saudável das crianças (RENNER LM, et al., 2020). Os games educativos desempenham um papel crucial na educação infantil e na prevenção da violência psicológica, contribuindo para a formação de crianças respeitadas, empáticas e conscientes.

Quando projetados com cuidado e mensagens educacionais claras, esses games têm o potencial de catalisar uma mudança positiva no comportamento das crianças e, por fim, na sociedade como um todo. Eles se tornam uma ferramenta poderosa para futuras gerações refletirem em direção a relações saudáveis e respeitadas com os idosos e com o mundo ao seu redor (VEPSÄLÄINEN H, et al., 2022). A limitação deste estudo reside na formação dos juízes avaliadores quanto a sua formação não relacionada a saúde da pessoa idosa, podendo oscilar no resultado da validação.

## REFERENCIAS

1. AMADOR DD e MANDETTA MA. Desenvolvimento e validação de um jogo de tabuleiro para crianças com câncer. *Acta Paulista de Enfermagem*. 2022; 35: APE00121.
2. BABAYIĞIT Ö. The Reading Speed of Elementary School Students on the All Text Written with Capital and Lowercase Letters. *Universal Journal of Educational Research*. 2019; 7: 371–80.
3. BAKER PRA, et al. Interventions for preventing abuse in the elderly. *Cochrane Database Syst Rev* 2016.
4. CADIEUX J, et al. Intergenerational Contact Predicts Attitudes Toward Older Adults Through Inclusion of the Outgroup in the Self. *J Gerontol B Psychol Sci Soc Sci*. 2019; 74: 575–84.
5. CAGLIARI LC. Alfabetizando sem o Ba Be Bi Bo Bu. São Paulo: Scipione, 1999.
6. CATALE C, et al. Microglial Function in the Effects of Early-Life Stress on Brain and Behavioral Development. *J Clin Med*. 2020; 9.
7. CHAKRABORTY DG e PAGOLU M, et al. Text Mining and Analysis: Practical Methods, Examples, and Case Studies Using SAS [Internet]. Google Books. SAS Institute, 2014.
8. Costa E de CF. Cores: processos e aprendizados de Artes Visuais, 2016.
9. DONG XQ. Elder Abuse: Systematic Review and Implications for Practice. *J Am Geriatr Soc*. 2015; 63: 1214–38.
10. DOS A, et al. Envelhecimento populacional: realidade atual e desafios. *Global Academic Nursing Journal*, 2021; 2: 188–188.
11. DUTRA BD, et al. Validation of an educational game about first aid for schoolchildren. *Rev Bras Enferm* 2021; 74.
12. HERNÁNDEZ NIETO LK e MUÑOZ AGUIRRE LF. Usos de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) en un proceso formal de enseñanza y aprendizaje en la educación básica, 2012.
13. IBGE. Estimativas da população residente nos municípios brasileiros com data de referência. 2021. Primavera de Rondônia 2.697. Disponível em: [https://ftp.ibge.gov.br/Estimativas\\_de\\_Populacao/Estimativas\\_2021/estimativa\\_dou\\_2021.pdf](https://ftp.ibge.gov.br/Estimativas_de_Populacao/Estimativas_2021/estimativa_dou_2021.pdf). Acesso em: 26 de junho de 2023.



14. IBGE. Estimativas da população residente para os municípios e para as unidades da federação | Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9103-estimativas-de-populacao.html>. Acessado em: 2 de novembro de 2023.
15. MEDVED T e PODLESEK A, et al. Influence of letter shape on readers' emotional experience, reading fluency, and text comprehension and memorisation. *Front Psychol*, 2023; 14: 1107839.
16. MINAYO MC DE S. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde, 2014: 407–407.
17. MIRANDA GMD, et al. O envelhecimento populacional brasileiro: desafios e consequências sociais atuais e futuras. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, 2016; 19: 507–19.
18. NADERIFAR M e GOLI H, et al. Snowball Sampling: A Purposeful Method of Sampling in Qualitative Research. *Strides in Development of Medical Education*, 2017; 14.
19. NOVOA PCR. What changes in Research Ethics in Brazil: Resolution no. 466/12 of the National Health Council. *einstein (São Paulo)*. 2014; 12(1): 7-10.
20. PASQUALI L. Principios de elaboracao de escalas psicologicas. *Rev Psiquiatr Clín (São Paulo)*. 1998: 206–13.
21. RENNER LM, et al. The contribution of interpersonal violence victimization types to psychological distress among youth. *Child Abuse Negl*. 2020; 106.
22. RUDNICKA E, et al. The World Health Organization (WHO) approach to healthy ageing. *Maturitas*, 2020; 139: 6–11.
23. SANTOS JLG DOS, et al. Integração entre dados quantitativos e qualitativos em uma pesquisa de métodos mistos. *Texto contexto – enferm*. 2017; 26(3): 1590016.
24. The Lancet Public Health. Ageing: a 21st century public health challenge? *Lancet Public Health*. 2017; 2: 297.
25. TRINTINAGLIA V, et al. Políticas Públicas de Saúde para o Envelhecimento Saudável na América Latina: uma revisão integrativa. *Revista Brasileira Em Promoção Da Saúde*. 2022; 35: 15–15.
26. VEPSÄLÄINEN H, et al. A Mobile App to Increase Fruit and Vegetable Acceptance Among Finnish and Polish Preschoolers: Randomized Trial. *JMIR Mhealth Uhealth*. 2022; 10.
27. VIANNA HM. Avaliação educacional: problemas gerais e formação do avaliador. *Estud. Aval. Educ. [Internet]*. 2014.