

## Plan Overview

---

*A Data Management Plan created using DMPTool*

**DMP ID:** <https://doi.org/10.48321/D10033>

**Title:** VIOLÊNCIA CONTRA O IDOSO: INTERVENÇÃO A PARTIR DA CONSTRUÇÃO DE GAMES COM UNIVERSITARIOS

**Creator:** Juliana Vernasque - **ORCID:** [0000-0002-6003-1218](https://orcid.org/0000-0002-6003-1218)

**Affiliation:** Faculdade de Medicina de Marília (famema.br)

**Principal Investigator:** Maria José Sanches Marin

**Data Manager:** Maria José Sanches Marin, Juliana Ribeiro da Silva Vernasque

**Project Administrator:** Juliana Ribeiro da Silva Vernasque

**Funder:** São Paulo Research Foundation (fapesp.br)

**Template:** Digital Curation Centre (português)

### **Project abstract:**

A violência é um fenômeno multicausal com grande magnitude e transcendência mundial, podendo ser classificadas como física, psicológica, sexual, negligência, ou financeira, tendo como consequências, prejuízo ao desenvolvimento, privação de direitos ou morte de indivíduos ou comunidade. A pessoa idosa é um grupo vulnerável a este agravo. Sendo assim, esse estudo tem como objetivo avaliar a efetividade de uma intervenção educativa que será desenvolvida a partir da construção de games, sobre os direitos e violência contra a pessoa idosa, por e para jovens universitários. Será realizado um estudo misto, no qual utilizará como percurso metodológico as abordagens qualitativa e quantitativa. Pretende-se realizar este estudo em etapas interdependentes, por meio de revisão integrativa, entrevistas, pesquisa ação para realização de processos educativos com aprendizagem de games sobre a temática e avaliação do impacto das ações, com casos de vinheta.

**Start date:** 07-01-2022

**End date:** 06-30-2024

**Last modified:** 01-18-2024

**Copyright information:**

The above plan creator(s) have agreed that others may use as much of the text of this plan as they would like in their own plans, and customize it as necessary. You do not need to credit the creator(s) as the source of the language used, but using any of the plan's text does not imply that the creator(s) endorse, or have any relationship to, your project or proposal

---

# VIOLÊNCIA CONTRA O IDOSO: INTERVENÇÃO A PARTIR DA CONSTRUÇÃO DE GAMES COM UNIVERSITARIOS

O levantamento de dados compreenderá dados qualitativos e interdependentes, por meio de etapas.

Os dados qualitativos serão trabalhados pelo software de análise de dados qualitativos N vivo.

Os dados qualitativos serão construídos a partir de revisões integrativas da literatura, entrevistas semiestruturadas com jovens universitários e processos educativos com games sobre a temática da violência contra a pessoa idosa.

O estudo será desenvolvido em etapas.

## ETAPAS

### PRIMEIRA ETAPA: Revisão Integrativa da Literatura

A realização no problema será realizada por meio de duas integrativas da literatura. Uma delas sobre os instrumentos de violência contra uma pessoa caseira e outra sobre como está sendo realizada os processos educativos relacionados aos direitos e violência contra uma pessoa idosa bem como os principais resultados.

Para a elaboração da revisão integrativa conforme as etapas recomendadas por Mendes *et al* (2008, p.761-763) serão seguidas

- a) identificação do tema e seleção da hipótese, ou questão de pesquisa para elaboração da revisão integrativa;
- b) estabelecimento de critérios para inclusão e exclusão de estudos/amostragem ou busca na literatura;
- c) definição das informações a serem lançadas dos estudos selecionados/categorização;
- d) avaliação dos estudos incluídos na revisão integrativa; e) interpretação dos resultados; e
- f) apresentação da revisão/síntese do conhecimento.

**SEGUNDA ETAPA:** com entrevistas universitárias.

Os participantes serão adultos jovens entre 19 a 24 anos, dos campos de ciência humana, exata e da saúde, de duas universidades e faculdades no município citado acima.

A coleta de dados será utilizada como instrumento a entrevista semiestruturada, que articula duas modalidades de entrevista: a estruturada, perguntas anteriormente formuladas, e não estruturada, na qual a entrevista proposta discorda sobre o assunto (MINAYO, 2011).

As entrevistas semiestruturadas nestas questões serão entrevistadas a um roteiro de estudos de estudos científicos (idade, civil, classificação sexual, questões científicas/cursos) converse sobre o tema da violência contra a pessoa idosa. O que você sabe sobre esse tema para nos contar? Qual a sua percepção sobre a violência contra a pessoa idosa na sociedade? Esse tema já foi tratado durante a sua formação? Conte um pouco sobre como isso aconteceu. Qual é a importância desse tema ser pessoal e durante a sua formação profissional? O que sugere uma melhoria da formação/ em relação à temática da violência contra a pessoa idosa? Além disso, as entrevistas serão divulgadas em áudio e transcritas na íntegra.

### TERCEIRA ETAPA: Pesquisa Ação- Processo Educativo- Treinamento em Gamificação

Será desenvolvida uma Pesquisa Ação para a realização de um processo educativo, sobre a temática da violência contra a pessoa caseira, através dos ativos e um curso de jogos.

A Pesquisa Ação configura-se numa modalidade de Pesquisa Qualitativa que a resolução de problemas práticos. É utilizado com mais frequência em estudos do campo da educação, e tem sido utilizado no campo da saúde em que têm como objetivo a mudança de atitude frente a uma situação determinada, ou a mudança de comportamento de maior, bem como na busca consciência sobre problemas práticos (HOLLOWAY; WHEELER; HOLLOWAY, 2010).

Essa Pesquisa Ação será necessária, os participantes no desenvolvimento dos objetivos da pesquisa com o intuito de melhorar a percepção dos estudantes sobre suas atitudes com uma pessoa inovadora, buscando a racionalidade e compromissos éticos e morais (HOLLOWAY; WHEELER; HOLLOWAY, 2010 ).

Segundo Marin et al. (201), a aprendizagem de métodos articulados em métodos de definição de conceitos não definidos no contexto da saúde, pois busca a educação e a prática da educação, significam que proporcionam mudanças significativas à implementação dos princípios do SUS , fortalecendo a construção de saberes de modo interdisciplinar.

Para a operacionalização da pesquisa Ação, será proposto os seguintes passos para a condução do processo educacional: um grupo de jovens universitários será convidado para participar de um treinamento em gamificação para aprender a desenvolver através de técnicas que estimulem a participação do grupo, instigando a reflexão e troca de informações relacionadas a diversas formas de gamificação.

A Gamificação consiste no uso de elementos e técnicas de design de jogos na Educação, na Saúde, no mundo corporativo, etc. aprendizagem e desenvolvimento, além de gerar um impacto social positivo. Porém, a Gamificação não é simplesmente colocar jogos no local de trabalho. Envolve uma aplicação dos princípios da psicologia, design, experiência do usuário e estudos para usar experiências de jogos nos processos de negócios ( PRIETO ANDREU, 2021).

Neste curso, os estudantes serão estimulados a pensar sobre a violência contra a pessoa idosa. Após a aprendizagem sobre a gamificação, os universitários terão como desafio pensar nessa problemática, estudar e elaborar um jogo sobre a violência contra a pessoa.

Entende-se que a utilização das tecnologias da informação nos processos educativos, em todos os campos do saber, pode potencializar uma aprendizagem significativa, e contribuir com a construção de saberes práticos e mudança de atitudes.

O treinamento será realizado com o apoio da *ISGAME* esta, que vem por uma pesquisa de treinamentoESP pesquisas com a FAP, treinamento multidisciplinar como a UNISP, UNICAMP e PUC Campinas, com treinamentos é uma empresa para a parceria da equipe pessoa idosa.

O conteúdo programático do treinamento em gamificação abordará os seguintes temas:

- Introdução à Gamificação
  - Apresentação de conceitos gerais e casos
- Como os jogos motivam

- O que é divertido no game
- Elementos de jogo e Game Thinking
  - Principais elementos de jogos ( *Points, Badges e Leaderboards* )
  - A Pirâmide de Elementos
  - O que é ser um Game Designer
- Entendendo os jogadores
  - Quais os tipos de jogadores e como eles se comportam
- Regras de Design
- Behaviorismo
  - Behaviorismo na Gamificação
  - Motivação intrínseca
  - Motivação extrínseca
- Os 6Ds do design da Gamificação prática
  - Descrição dos Frameworks para uma Gamificação
- Limitações e perigos de Gamificação
  - Quais os perigos abusos e manipulações podem ser utilizados (e devem ser usados para serem usados)
- Construção de um processo gamificado com o tema “Violência contra a pessoa caseira”.

O material de treinamento de jovens estudantes será incrementado a partir das etapas anteriores, contemplado como principais lacunas relacionadas aos conhecimentos e atitudes dos jovens universitários, bem como com contribuições e buscas dos estudantes envolvidos na proposta.

#### **QUARTA ETAPA: Avaliação da Intervenção**

Elaborar, validar e aplicar um instrumento de avaliação do conhecimento e de atitudes para jovens universitários sobre direitos e violência contra a pessoa idosa

*A partir de um recurso elaborado para estudo de pesquisa 1 e a partir de um recurso elaborado de estudo de estudo para a validação de um recurso elaborado (20 estudos multicêntricos para avaliar como NGO) que foi utilizado esse recurso, metodológica para avaliar como JU. decisões dos médicos em relação a desprescrição medicamentosa em idosos com polifarmácia.*

Posteriormente, os simulados serão aplicados com jovens casos que receberam o curso de jogos (grupo de jogos) e com jovens que não receberam o curso de jogos (grupo controle).

Os dados serão apresentados em planilha do Excel, seguida de análise dos conhecimentos, das atitudes dos grupos comparados.

Os resultados apresentados na forma de tabelas e gráficos. Serão analisados estatisticamente como principais medidas de ocorrência, de associação e significância estatística.

Os dados são armazenados e sistemas utilizados, a fim de garantir que possam ser na construção de trabalhos científicos.

Os dados qualitativos serão trabalhados pelo software de análise de dados qualitativos N vivo.

O banco de dados com todas as etapas disponíveis na plataforma Google Drive.

Como tabelas e gráficos (formato .CSV) e documentos (formato .txt e PDF)

A seguir todos os requisitos previstos pela pesquisa: Resolução 466 de 12 de dezembro de 2012 e da Resolução 510 de 07 de abril de 2016.

O projeto de pesquisa teve parecer favorável do Comitê de Pesquisa em Pesquisa em Pesquisa da Faculdade de Medicina de Marília, parecer sob n. 5.144.186 e CAAE: 53517421.5.0000.5413

Todos os direitos autorais dos artigos a partir dos dados gerados, a presente pesquisa será dos periódicos, e-books que os autores publicaram e seguirá as normas com referência a agência que fomentou a pesquisa.

Os resultados e os dados serão armazenados na nuvem do Google Drive e o investigador email dasas. O backup será realizado automaticamente, como medida de segurança.

O acesso a pesquisa será restrito às pesquisadoras e orientadoras.

OS dados deste estudo serão compartilhados e preservados por longo prazo em sua totalidade.

Os dados serão armazenados em hardware específico com disponibilização na nuvem do Google drive.

Os resultados e dados obtidos a partir do presente projeto de pesquisa serão preservados e compartilhados no Google drive.

As informações geradas a partir de dados gerados a partir dos participantes foram projetadas, mas não foram geradas a partir de participantes.

A Pesquisadora responsável pelo projeto de pesquisa será a Prof<sup>a</sup> Dra. Maria José Sanches Marin e a investigadora Juliana Ribeiro da Silva Vernasque será responsável pelo gerenciamento de dados.

Para a entrega do plano não estão previstos recursos.

---