



CONSTRUÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ESTÍMULO COGNITIVO DE IDOSOS

Gustavo de Souza Lira¹, Dr^a Fabiana Ferraz Queiroga de Freitas²

RESUMO

Objetivou-se construir uma tecnologia educacional para o estímulo cognitivo de idosos. Estudo metodológico com desenvolvimento de um recurso tecnológico (jogo) para idosos, elaborado em três etapas: desenvolvimento de uma revisão integrativa da literatura; identificação de experiências lúdicas e didáticas geradoras de estímulo cognitivo em idosos e elaboração do conteúdo da tecnologia, que obedeceu aos critérios de conteúdo; linguagem; organização; layout, tipografia e ilustrações; aprendizagem e motivação. Na primeira etapa identificou-se que as tecnologias educacionais desenvolvidas e/ou validadas para o cuidado com a pessoa idosa foram diversas, tendo como tema mais abordado a utilização de tecnologias voltadas a avaliação e estímulo cognitivo. Na segunda etapa percebeu-se, através das ações de educação em saúde, que os idosos possuem dificuldade de manusear tecnologias digitais, assim, considerando a elaboração de uma tecnologia física intervencionista que viabilize estímulo cognitivo, interação social e aprendizado do idoso, contribuindo também no aumento e manutenção das capacidades cognitivas existentes. A terceira e última etapa consistiu na elaboração do conteúdo da tecnologia, layout e regras. Espera-se que a tecnologia elaborada viabilize educação, novos conhecimentos e habilidades que contribuam com satisfatória cognição de idosos. Acredita-se que estratégias intervencionistas de uso social e/ou domiciliar, com interação entre familiar, cuidador, comunidade e profissionais de saúde é indispensável para esse processo, para tanto, é imprescindível que se estimule a realização dessas estratégias associada a elaboração de estudos científicos que visem enriquecer a área sobre a construção e validação das tecnologias cuidativo educacionais.

Palavras-chave: Tecnologia educacional; Idoso; Envelhecimento.

¹ Discente do curso de enfermagem, Unidade Acadêmica de Enfermagem, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: gustavodesouzalira2@gmail.com

² Doutora, Docente, Unidade Acadêmica de Enfermagem/CFP, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: fabianafqf@hotmail.com



CONSTRUCTION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR THE COGNITIVE STIMULUS OF ELDERLY

ABSTRACT

The objective was to build an educational technology for the cognitive stimulation of the elderly. Methodological study with the development of a technological resource (game) for the elderly, elaborated in three stages: development of an integrative literature review; identification of playful and didactic experiences that generate cognitive stimulation in the elderly and development of the technology content, which followed the content criteria; language; organization; layout, typography and illustrations; learning and motivation. In the first stage, it was identified that the educational technologies developed and/or validated for the care of the elderly were diverse, with the most discussed topic being the use of technologies aimed at assessment and cognitive stimulation. In the second stage, it was noticed, through health education actions, that the elderly have difficulty handling digital technologies, thus, considering the development of an interventionist physical technology that enables cognitive stimulation, social interaction and learning for the elderly, also contributing to the increase and maintenance of existing cognitive abilities. The third and final step consisted in the elaboration of the technology content, layout and rules. It is expected that the developed technology enables education, new knowledge and skills that contribute to satisfactory cognition in the elderly..

Keywords: Educational technology; Elderly; Aging.