

## TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS PARA A PROMOÇÃO DO ENVELHECIMENTO ATIVO E SAUDÁVEL

OLYMPIO, Paula Cristina Andrade Pires<sup>1</sup>, ALVIM, Neide Aparecida Titonelli<sup>2</sup>

**Introdução:** A longevidade é um acontecimento que significa que as pessoas estão tendo maiores chances de envelhecer. E, apesar de o envelhecimento representar, de modo geral, o êxito de saúde, a maioria dos idosos apresenta alguma doença crônica. No entanto, é possível continuar vivendo com qualidade de vida, apesar dos processos de adoecimento<sup>1</sup>. A educação em saúde tem papel importante neste processo, agindo sobre a capacidade funcional, mental e cognitivo do idoso, e assim, preservando no maior grau possível sua autonomia e independência<sup>2</sup>. As alterações e os déficits cognitivos próprios do processo de envelhecimento podem ocasionar o declínio funcional do idoso. E visando a promoção e manutenção da capacidade funcional, tem-se aumentado o interesse de profissionais que atuam no campo da gerontologia, quanto ao uso de tecnologias aplicadas ao processo de educação em saúde da população idosa, a exemplo de jogos educativos com estimulação cognitiva, motora, sensorial e de raciocínio. A utilização de jogos como gerontotecnologia tem a finalidade de facilitar um aprendizado capaz de contribuir com a melhoria da saúde dos idosos de forma ampla e não somente direcionado às doenças e complicações inerentes do envelhecimento. Assim, acredita-se que o jogo de forma prazerosa, descontraída, facilita o aprendizado, no âmbito do qual o educador (no caso, o enfermeiro) atue como um facilitador e os saberes e práticas prévias do educando (idosos) sejam sempre valorizados<sup>3</sup>. **Objetivo:** Criar jogos como uma gerontotecnologia voltada à promoção do envelhecimento ativo e saudável. **Método:** pesquisa qualitativa, convergente assistencial, com 32 idosos inseridos na Universidade Aberta da Terceira Idade em Vitória-Espírito Santo. Os dados foram produzidos por entrevistas individuais, técnicas de criatividade e sensibilidade, discussão em grupo e observação participante norteadas pelo referencial teórico de Paulo Freire e Leininger, pois ambos contribuem com a construção do cuidado compartilhado concebendo a cultura como essencial no processo de educar e cuidar. A avaliação pelos participantes e

---

<sup>1</sup> Professora Adjunta do Departamento de Enfermagem da Universidade Federal do Espírito Santo – CCS/UFES. Doutora pela Escola de Enfermagem Anna Nery. Universidade Federal do Rio De Janeiro (DEF/EEAN/UFRJ).

<sup>2</sup> Professora Associada do Departamento de Enfermagem Fundamental, da Escola de Enfermagem Anna Nery, Universidade Federal do Rio de Janeiro (DEF/EEAN/UFRJ). Membro do Núcleo de Pesquisa de Fundamentos do Cuidado de Enfermagem (Nuclearte). Pesquisadora do CNPQ.

pesquisadora sobre todo o processo de produção ocorreu na última etapa, após a implementação da gerontotecnologia nos grupos. Adotou-se análise de discurso francesa.

**Resultado:** A gerontotecnologia criada foi patenteada sob o registro BR 1020160107725 em 2016, como produto tecnológico a partir das discussões havidas com os idosos, considerando o compartilhamento de suas concepções, saberes e práticas sobre o envelhecimento. Foram recriados 4 (quatro) diferentes jogos: tabuleiro, memória, quebra-cabeça e bingo, e cada jogo ganhou um sentido adicional: o bingo da alimentação saudável que aborda práticas para uma boa alimentação, a importância de uma alimentação variada, bem como as principais vitaminas e sua atuação no organismo envelhecendo. O quebra-cabeça aborda a temática do comprometimento do corpo e as principais complicações do processo de envelhecimento com base na funcionalidade do idoso. Nos jogos de memória e tabuleiro, enfatizou-se as práticas que comprometem ou beneficiam o envelhecimento ativo e saudável. Esta gerontotecnologia no processo educacional estimula o idoso a compreender sua experiência de vida como algo importante, útil e válido para superar através do cuidado de si as limitações do processo de envelhecimento. Alguns cuidados foram seguidos na confecção dos jogos: uso de linguagem compreensível empregando o universo vocabular ora popular ora científico, uma vez que no próprio discurso dos participantes existe uma combinação entre eles; a associação de conhecimentos teóricos e práticos; a alternância entre texto e imagens, com atenção à coerência entre ambos, de forma a favorecer a apreensão e assimilação dos temas propostos pela memória visual; e o uso de frases curtas com o intento de facilitar a compreensão e apreensão das informações. Procurou-se, também, alternar comunicação verbal e não verbal tornando o jogo atrativo. Para a implementação desses jogos são necessárias condições mínimas como um grupo de idosos, além da presença do enfermeiro como mediador e facilitador do processo ensino-aprendizagem, fomentando a discussão de interesse para o processo de educação em saúde, antes e durante o desenvolvimento dos jogos. É uma tecnologia que pode ser implementada tanto na promoção da saúde quanto nas ações de prevenção e controle de doença em percurso, com enfoque individual ou grupal, estreitando assim a interação profissional com os sujeitos, a fim de melhor adesão e participação ativa dos mesmos no cuidado de si.

**Conclusão:** A gerontotecnologia criada e implementada foi concebida como uma ferramenta facilitadora do cuidado ao idoso, fomentando, pelo diálogo e ludicidade, o despertar da postura crítica-reflexiva do participante acerca de sua corresponsabilidade e coparticipação na gestão de ações que promovam independência e autonomia no cuidado de si, a despeito da presença ou não de doenças e limitações inerentes ao envelhecimento. Essa tecnologia pode ser implementada tanto na promoção da saúde

quanto nas ações de prevenção e controle de doença em percurso, estreitando a interação do profissional com as pessoas idosas. **Contribuições/implicações para a enfermagem:** a gerontotecnologia aplicada no cuidado de enfermagem qualifica-o por priorizar o processo de valorização humana e social da terceira idade, com abordagem nos diversos aspectos biopsicológicos, político, espiritual, econômico e sociocultural. Desta feita, proporciona ao idoso uma melhor qualidade de vida, tornando-o mais ativo, alegre, participativo e integrado ao cuidado. Contudo, há que se ter em consideração que o êxito de uma inovação não se caracteriza tão somente pelo uso de novos elementos tecnológicos, mas, sobretudo, que este represente uma forma diferenciada de pensar o processo de ensinar e aprender em uma perspectiva emancipatória. Uma experiência inovadora é um processo situado em um contexto histórico e social, e, como tal, apela para uma ruptura com procedimentos acadêmicos inspirados em princípios positivistas da ciência moderna. Assim, na contramão do modelo dominante de ensino tradicionalmente vertical, as ações educativas que procuram explorar novas possibilidades no contexto dos conflitos e das contradições podem mobilizar processos significativos de mudança, estimulando o enfermeiro a novas perspectivas no processo de cuidar da pessoa idosa. **Referências:** 1. Brunnet AE, Andrades B, Souza CS, Weber, JLA, Martinato L, Loreto T, Pizzinato A. Práticas sociais e significados do envelhecimento para mulheres idosas. **Pensando Famílias**, 2013; 17(1): 99-109. Ácio ACE, Balbino AC, Alves MDS, Carvalho LV, Santos MCL, Oliveira NR. Análise do conceito de tecnologia educacional em enfermagem aplicada ao paciente. **Rev Rene**, 2014, jan/fev; 15 (1):158-65. Fleurí ACP, Almeida ACS, Diniz AJ, Magalhães LAD, Ferreira LHC, Horta NC, et al. Atividades lúdicas com idosos institucionalizados. **Enfermagem Revista [internet]**. 2016, out [cited 2017 Jan 10]; 16(1): 50-57. ISSN 2238-7218. Available from: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/enfermagemrevista/article/view/13018>>.

**PALAVRAS CHAVES:** Enfermagem Geriátrica. Tecnologia em saúde. Educação em saúde.

**EIXO 3:** Tecnologias sociais inovadoras: perspectivas para o cuidado à pessoa idosa;