



EFETIVIDADE DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ESTÍMULO COGNITIVO EM IDOSOS.

Maria Rafaela Dias de Freitas¹, Dr.^a Fabiana Ferraz Queiroga Freitas²

RESUMO

Objetivou-se avaliar a efetividade da tecnologia cuidativo-educacional “AtivaMENTE” para o estímulo cognitivo de idosos e apresentar os benefícios gerados. É um estudo quase experimental do tipo antes-depois sem randomização, buscando a efetividade de uma intervenção elaborado em duas etapas: definição da amostra e aplicação do pré-teste e aplicação do jogo “AtivaMENTE”, pós-teste, teste. No Test t pareado observou-se o valor de $p = 0,006$ na comparação dos dados do Grupo Intervenção (GI), assim, considerando o valor de p menor que o nível de significância (0,05), evidenciou-se diferença satisfatória na cognição da pessoa idosa antes e depois das intervenções. O Grupo Controle (GC) apresentou semelhança com o pré-teste do GI antes de sofrer a intervenção. Com o Teste t independente observou-se $p < 0,001$, mostrando que houve efeito de uma intervenção sobre um determinado grupo. O jogo AtivaMENTE foi bem aceito, pela maioria, durante as intervenções com o público-alvo, gerando curiosidade e interesse em participar, sendo capaz de provocar estímulos cognitivos na pessoa idosa. Conclui-se que o jogo AtivaMENTE, validado, mostrou efetividade em gerar estímulos cognitivos na pessoa idosa, se tornando mais uma ferramenta que se utilizada por qualquer profissional de saúde proporciona estímulos cognitivos em pessoas idosas.

Palavras-chave: Tecnologia Educacional, Envelhecimento, Cognição.

¹Aluna do curso de enfermagem, Unidade Acadêmica de Enfermagem/CFP, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: rafaellafreitas392@gmail.com

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



EFFECTIVENESS OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR COGNITIVE STIMULATION IN THE ELDERLY.

ABSTRACT

The aim was to evaluate the effectiveness of the "AtivaMENTE" care-educational technology for the cognitive stimulation of the elderly and to present the benefits generated. It is a quasi-experimental study of the before-after type without randomization, seeking the effectiveness of an intervention designed in two stages: definition of the sample and application of the pre-test and application of the "AtivaMENTE" game, post-test, test. The paired t-test showed a p-value = 0.006 when comparing the data from the Intervention Group (IG), so considering the p-value was less than the significance level (0.05), there was a satisfactory difference in the cognition of the elderly before and after the interventions. The Control Group (CG) was similar to the GI pre-test before undergoing the intervention. The independent t-test showed $p < 0.001$, showing that there was an effect of an intervention on a given group. The game AtivaMENTE was well accepted by the majority during the interventions with the target audience, generating curiosity and interest in taking part, being able to provoke cognitive stimuli in the elderly. We conclude that the validated AtivaMENTE game was effective in generating cognitive stimuli in the elderly, making it another tool to be used by any health professional who aims to provide cognitive stimuli in the elderly.

Keywords: Educational Technology, Aging, Cogition.