



## **VALIDAÇÃO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ESTÍMULO COGNITIVO DE IDOSOS.**

**Maria Rafaela Dias de Freitas<sup>1</sup>, Dra.<sup>a</sup> Fabiana Ferraz Queiroga Freitas<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

Objetivou-se validar uma tecnologia educacional para o estímulo cognitivo de idosos e validar o conteúdo do jogo nas perspectivas de experts da área e sua aparência com os idosos. Estudo metodológico, cuja meta é a elaboração de um instrumento confiável e preciso, buscando o desenvolvimento da validação, avaliação de ferramentas e o aprimoramento de uma tecnologia elaborado em três etapas: validação do conteúdo da tecnologia por 11 juízes com expertise no envelhecimento humano, validação do conteúdo da tecnologia por 7 juízes com expertise em design e validação da aparência da tecnologia com 7 idosos. A avaliação dos experts em envelhecimento humano obteve um Índice de Validade de Conteúdo (IVC) global de 0,91, enquanto a avaliação dos juízes experts em design após reavaliação foi de 98,5% no score SAM. Na última etapa, a avaliação com os idosos obteve 100% de respostas positivas. Diante disso, elaborar materiais educacionais com qualidade proporciona a realização de intervenções educativas baseada em conhecimentos estruturados e informações voltadas ao público-alvo. O jogo AtivaMENTE foi validado como adequado em conteúdo e adequabilidade por juízes experts em envelhecimento humano e design e na aparência por idosos, considerando sua utilização, enquanto tecnologia educativa, em atividades de educação em saúde, podendo ser utilizada por qualquer profissional da saúde que objetive proporcionar estímulo cognitivo em idosos.

**Palavras-chave:** Tecnologia Educacional, Envelhecimento, Cognição.

---

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

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



## ***VALIDATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY FOR COGNITIVE STIMULUS OF THE ELDERLY.***

### **ABSTRACT**

The objective was to validate an educational technology for the cognitive stimulation of the elderly and to validate the content of the game in the perspectives of experts in the area and its appearance with the elderly. This is a methodological study, whose goal is the development of a reliable and accurate instrument, seeking the development of validation, evaluation of tools, and the improvement of a technology developed in three stages: validation of the content of the technology by 11 judges with expertise in human aging, validation of the content of the technology by 7 judges with expertise in design, and validation of the appearance of the technology with 7 elderly people. The evaluation of the human aging experts obtained an overall Content Validity Index (CVI) of 0.91, while the evaluation of the design expert judges after reevaluation was 98.5% on the SAM score. In the last step, the evaluation with the elderly obtained 100% positive responses. Therefore, developing quality educational materials provides the realization of educational interventions based on structured knowledge and information directed to the target audience. The game AtivaMENTE was validated as adequate in content and suitability by expert judges in human aging and design, and in appearance by the elderly, considering its use as an educational technology in health education activities, and that it can be used by any health professional who aims to provide cognitive stimulation in the elderly.

**Keywords:** Educational Technology, Aging, Cognition.