



## Light-during technology as educational intervention with caregivers of elderly: experience Report

Tecnologia leve-dura como intervenção educativa com cuidadores de idosos: relato de experiência  
Tecnología leve-dura como intervención educativa con cuidadores de idosos: relato de experiencia

Denival Nascimento Vieira Júnior<sup>1</sup>, Ingrid Hariel da Silva Siqueira Barbosa<sup>1</sup>, Vitória Eduarda Silva Rodrigues<sup>1</sup>, João Matheus Ferreira do Nascimento<sup>1</sup>, Francisco João de Carvalho Neto<sup>1</sup>, Sarah Nilkece Mesquita Araújo Nogueira Bastos<sup>2</sup>

### ABSTRACT

**Objective:** To report the experience of the application of a light-hard technology as an educational intervention with caregivers of a long-stay institution for the elderly. **Methodology:** This is an experience report of an educational intervention on the theme "Comfort and hygiene in the elderly" carried out with caregivers of the elderly held in a long-stay institution in the interior of the State of Piauí, in June 2018, by undergraduates (GETEC) of the Federal University of Piauí. We used as an educational material a light-hard technology, a game of dice with questions about the subject, after explaining a content by the students. Caregivers who were working hours participated in the action and the intervention lasted an average of 4 hours. **Results:** It was noticed that the caregivers presented knowledge about the theme Comfort and hygiene in the elderly, however, this was superficial. The professionals presented different questions, mainly regarding biosafety. It was evidenced that the application of the data set, after the content explanation, stimulated the professionals to answer the questions, as well as to ratify what was learned in that activity, making the moment of health education more relaxed and conducive to learning. **Conclusion:** In this way, the study demonstrates the importance of continuing education activities in health institutions, since professionals need to be updated periodically. The use of innovative technologies in this teaching process strengthens the desire to learn, as well as facilitates the teaching-learning relationship between professionals.

**Descriptors:** Health Technologies. Elderly Health. Health Education.

### RESUMO

**Objetivo:** Relatar a experiência da aplicação de uma tecnologia leve-dura como intervenção educativa com cuidadores de uma instituição de longa permanência para idosos. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência de intervenção educativa sobre a temática "Conforto e higiene em idosos" realizada com cuidadores de idosos em uma Instituição de Longa Permanência do interior do Estado do Piauí, em junho de 2018, por graduandos de Enfermagem do Grupo de Estudos de Tecnologias do Cuidar (GETEC), da Universidade Federal do Piauí. Utilizou-se como material educativo uma tecnologia leve-dura, um jogo de dado com perguntas sobre a temática, após explanação do conteúdo pelos estudantes. **Resultados:** Notou-se que os cuidadores apresentaram conhecimento acerca da temática Conforto e higiene em idosos, no entanto, era superficial. Os profissionais apresentaram questionamentos distintos, principalmente com relação à biossegurança. Evidenciou-se que a aplicação do jogo de dados, após a explanação de conteúdo, estimulou os profissionais a responderem as perguntas, bem como ratificar o que foi aprendido naquela atividade. **Conclusão:** Desta forma, o estudo demonstra a importância das atividades de educação permanente nas instituições de saúde, visto que os profissionais necessitam de atualização periodicamente. A utilização de tecnologias inovadoras nesse processo enfatiza a necessidade de implementação de técnicas inovadoras.

**Descritores:** Tecnologias em Saúde. Saúde do Idoso. Educação em Saúde.

### RESUMÉN

**Objetivo:** Informar la experiencia de la aplicación de una tecnología ligera como intervención educativa con cuidadores de una institución de larga permanencia para ancianos. **Metodología:** Se trata de un relato de experiencia de una intervención educativa sobre la temática "Confort e higiene en ancianos" realizada con cuidadores de ancianos realizada en una Institución de Larga Permanencia del interior del Estado de Piauí, en junio de 2018, por graduandos de Enfermería del Grupo de Estudios de Tecnologías del Cuidar (GETEC), de la Universidad Federal de Piauí. Se utilizó como material educativo una tecnología ligera, un juego de dados con preguntas sobre la temática, tras la explicación de un contenido por los estudiantes. Participaron de la acción los cuidadores que estaban en horario de trabajo y la intervención tuvo una duración media de 4 horas. **Resultados:** Se notó que los cuidadores presentaron conocimiento acerca de la temática Confort e higiene en ancianos, sin embargo, éste era superficial. Los profesionales presentaron cuestionamientos distintos, principalmente con relación a la bioseguridad. Se evidenció que la aplicación del juego de datos, después de la explicación de contenido, estimuló a los profesionales a responder a las preguntas, así como a ratificar lo que se aprendió en esa actividad, haciendo el momento de educación en salud más relajado y propicio el aprendizaje. **Conclusión:** De esta forma, el estudio demuestra la importancia de las actividades de educación permanente en las instituciones de salud, ya que los profesionales necesitan de actualización periódicamente. La utilización de tecnologías innovadoras en este proceso de enseñanza, fortalece el deseo de aprender, así como facilita el binomio enseñanza-aprendizaje entre los profesionales.

**Descritores:** Tecnologías en Salud. Salud del Anciano. Educación en Salud.

<sup>1</sup>Graduando(a) do curso de Bacharelado em Enfermagem pela Universidade Federal do Piauí. Picos, Piauí, Brasil.

<sup>2</sup>Enfermeira. Professora doutora em Enfermagem na Universidade Federal do Piauí. Picos, Piauí, Brasil.

## INTRODUÇÃO

A população tem envelhecido e, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), até 2050 espera-se que o quantitativo de pessoas com idade igual ou superior a 60 anos chegue a 2 bilhões em todo o mundo<sup>(1)</sup>. No Brasil, em 2010 foi realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) um levantamento estatístico que evidenciou que 10,8% da população brasileira possuía 60 anos ou mais<sup>(2)</sup>.

Com o aumento da população idosa, nota-se também a necessidade do aumento de serviços de atendimentos especializados a essa população, visto que esta apresenta limitações, bem como necessidade atendimento preferencial.

Em busca de proporcionar vida de qualidade à população idosa, surgiram as instituições de longa permanência para idosos (ILPI), que dispõem de profissionais qualificados a prestar assistência necessária para esses idosos, bem como oferecer o contato com outras pessoas que passam pelo processo de envelhecimento.

De acordo com a Agência Nacional de Vigilância Sanitária (2010) as ILPIs podem ser instituições governamentais ou não governamentais de caráter residencial, com o intuito de ser domicílios coletivos para pessoas com idade igual ou superior a 60 anos, com ou sem suporte familiar, em condição de liberdade, dignidade e cidadania.

Com a mudança da pirâmide etária que confirma que o número de idosos vem incrementando, a quantidade de ILPI tem aumentado. No Brasil, em 2010<sup>6</sup>, evidenciou-se que existiam 3.548 ILPIs, com um total de 83.870 idosos institucionalizados. Desta forma, faz-se necessário o incentivo à capacitação dos profissionais que prestam cuidados aos idosos nestas instituições, considerando as peculiaridades da senescência.

A partir da necessidade de proporcionar metodologias de assistência a pessoa idosa, a utilização de tecnologias surgiu como instrumento facilitador do processo de aprendizagem para profissionais da área da saúde, visto que estas promovem uma aproximação mais dinâmica do profissional com o conteúdo exposto, sejam as tecnologias leves, leve-duras ou duras<sup>(6)</sup>.

Os jogos educativos podem ser classificados como tecnologias leve-duras, que são conhecimentos estruturados, que contribuem na clínica e em outros processos de saúde<sup>(10)</sup>. O desenvolvimento teórico-metodológico de jogos para a saúde apresenta retornos positivos quanto ao uso do lúdico, nas atividades de educação na área da saúde<sup>(7)</sup>.

A partir da necessidade de implementação de metodologias ativas, que visem colocar os profissionais como protagonistas da assistência, denota-se a importância do desenvolvimento de instrumentos que proporcionem a educação continuada para profissionais. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência da aplicação de uma tecnologia leve-dura como intervenção educativa com cuidadores de uma instituição de longa permanência para idosos.

## METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência de uma intervenção educativa sobre a temática “Conforto e higiene em idosos” realizada com cuidadores de idosos realizada em uma Instituição de Longa Permanência do interior do Estado do Piauí, em junho de 2018, por graduandos de Enfermagem do Grupo de Estudos de Tecnologias do Cuidar (GETEC), da Universidade Federal do Piauí.

Para a realização da atividade procedeu-se inicialmente com uma revisão bibliográfica sobre a temática nas bases de dados: Biblioteca Virtual em Saúde e Medline/PUBMED para dar embasamento à confecção do material educativo. A atividade foi realizada na instituição, com duração média de 4 horas.

Foi confeccionado material para exposição dialogada em formato digital no Programa Windows PowerPoint 2010. Além disso, para verificação do aprendizado por parte dos cuidadores desenvolveu-se um jogo com dados de seis faces, em que cada face do dado se relacionava a uma pergunta sobre a temática abordada na exposição.

Os cuidadores foram divididos em equipes para participarem do jogo, em que cada grupo jogaria o dado uma vez, e responderia a pergunta a qual a face do dado indicaria.

Após a realização da dinâmica houve a distribuição de recipientes com álcool em gel para os profissionais e ainda o aconselhamento quanto a importância da higienização das mãos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se como resultados da intervenção que os profissionais se sentiram empoderados e importantes, pois puderam dialogar livremente com os discentes e esclarecer suas dúvidas, bem como se comunicar acerca de situações vivenciadas no cotidiano.

O cuidador quando é colocado como protagonista do cuidado passa a responsabilizar-se por cada ação, bem como se empodera da assistência prestada, como observado nessa ILPI, no decorrer da atividade.

Os profissionais da área da saúde devem se capacitar periodicamente, com isso evidencia-se a necessidade da educação continuada, visto que constantemente os mesmos estarão frente a situações novas, bem como a preocupação com relação a vida de outra pessoa. Proporcionar o ambiente favorável, e condições mínimas de vida para os idosos é de responsabilidade dos cuidadores, estes profissionais são os responsáveis por proporcionar dignidade aos idosos na sua rotina de desafios e aceitações diárias.

A utilização da tecnologia leve-dura, representada pelo jogo de dados, modificou a posição do cuidador de ouvinte para protagonista do seu processo de aprendizagem, a partir da oportunidade de colocar em prática o que foi aprendido, somado com os conhecimentos empíricos construídos no cotidiano de seu labor diário, envolvido por um momento de descontração.

Os jogos reinventam a forma de fixar conteúdos, quando comparados às metodologias tradicionais de ensino, visto que é uma forma dinâmica e inusitada de testar os conhecimentos adquiridos.

Houver repercussões expressivas a respeito da produção de serious games na saúde, por apresentarem como concepções plurais sobre a importância que o lúdico exerce para a vida humana, o que contribui para formação de profissionais com visão crítica e reflexiva, acerca das temáticas de assistência<sup>(6-7)</sup>.

Além do mais foi possível observar o interesse dos profissionais em fazer parte do jogo, querer responder as perguntas, bem como complementar as respostas do seus colegas. O ambiente de trabalho rotineiro, acaba que estressando os profissionais, e com isso provocando um sentimento de descontentamento, diante disso, faz-se necessário a busca pela satisfação profissional, dentro do seu ambiente de trabalho.

O aprendizado foi mutuo, houve troca de conhecimentos entre os profissionais, e entre os integrantes do grupo, enfatizando assim que o conhecimento deve ser compartilhado.

A utilização de inovações de tecnologias em saúde desenvolve um papel importante na disseminação de informações e conhecimentos acerca de conteúdos de grande relevância, bem como facilita o processo de ensino-aprendizagem dos profissionais que já atuam na área.

A concepção dos idosos sobre o significado das ILPIs é descrito como um lugar onde eles são cuidados, e atendidos com o que é necessário para a vida. Essa descrição aborda três pontos que garantem que a sobrevivência desses idosos sejam mantidas: 1) suas necessidades básicas sejam atendidas, 2) haja acesso a serviços e recursos de saúde e 3) possam envelhecer e morrer<sup>(8)</sup>.

Os idosos atendem como condições necessárias para a sobrevivência os cuidados relacionados à necessidade de ser alimentado, de ter higiene, tratamento médico, remédio, lazer, religiosidade, ser respeitado, receber cuidados no viver, adoecer e morrer<sup>(9)</sup>. Essas necessidades dependem imprescindivelmente dos cuidadores e o mesmo é responsável por prestar assistência diariamente, seja necessidade fisiológica, física ou mental, com isso é evidente que estes profissionais sejam preparados para proporcionar qualidade de vida para esses idosos.

A utilização de tecnologias em atividades de capacitação para esse publico de cuidadores apresenta-se como forte aliado na educação continuada. As invenções tecnológicas, com a junção das teorias em saúde são essencialmente eficazes na implementação dessas ideias, bem como na adesão por parte dos profissionais.

## CONCLUSÃO

Os profissionais que trabalham em instituições de longa permanência necessitam de atividades que visem a educação continuada, em prol da prestação de assistência de qualidade. As inovações das tecnologias em saúde proporcionam a continuação

das estratégias de educação continuada de forma dinâmica e com melhor aproveitamento por parte dos profissionais.

A utilização de jogos como forma educativa desperta nos profissionais o interesse pela dinâmica do conteúdo e ainda reinventa as metodologias tradicionais de ensino-aprendizagem. Evidencia-se a necessidade de implementação dessas inovações como método de ensino, bem como a publicação de estudos que visem valorizar as tecnologias como aliadas do processo de educação continuada entre os profissionais.

## REFERÊNCIAS

1. World Health Organization. The World Health Report 2002 - Reducing risks, promoting healthy life. Geneva: WHO; 2002.
2. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Censo demográfico 2010 [Internet]. Brasília (DF): 2010 [acesso em 07 de março de 2014]. Disponível em: <http://www.censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php>
3. Reis LA, Oliveira EN, Oliveira TA, Caires R, Santos BS. Perfil sociodemográfico e de saúde do idoso em instituição de longa permanência para idosos em Vitória da Conquista/BA. Inter Scientia. 2013;1(3):50-9.
4. Agência Nacional de Vigilância Sanitária (BR). Resolução nº. 283, de 26 de setembro de 2005. Aprova o regulamento técnico que define normas de funcionamento para as Instituições de longa permanência para idosos, de caráter residencial, Diário Oficial da União 27 nov 2005; Seção 1.
5. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (BR). Infraestrutura social e urbana no Brasil: subsídios para uma agenda de pesquisa e formulação de políticas públicas. Brasília (DF): IPEA; 2010.
6. Soares AN, Gazzinelli MF, Souza V, Araújo LHL. The Role Playing Game (RPG) as a pedagogical strategy in the training of the nurse: an experience report on the creation of a game. Texto Contexto Enferm [Internet]. 2015
7. Dias HS, Lima LD, Teixeira M. A trajetória da política nacional de reorientação da formação profissional em saúde no SUS. Ciênc Saúde Coletiva [Internet]. 2013
8. Kato PM. Evaluating Efficacy and Validating Games for Health. Games for Health J [Internet]. 2012 Feb [cited 2017 Mar 22]; 1(1):74-6. Available from: <https://doi.org/10.1089/g4h.2012.1017>
9. Souza DM. Representações sociais de idosos sobre o ato de ser cuidado em instituição asilar [dissertação]. Salvador (BA): Escola de Enfermagem da Universidade Federal da Bahia; 2009.
10. Merhy EE. Em busca da qualidade dos serviços de saúde: os serviços de porta aberta para a saúde e o modelo tecno-assistencial em defesa da vida. In: Merhy EE, Campos GWS, Cecilio LCO. Inventando a mudança na saúde. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1997. p.135-159.

**Sources of funding:** No

**Conflict of interest:** No

**Publishing:** 2018/12/08

**Corresponding Address**

Denival Nascimento Vieira Júnior

Endereço: Rua Ruy Barbosa, nº 426, Ap. 206, Junco -  
Picos, Piauí, Brasil.

Telefone: 74 - 98105-8645

E-mail: [denival.junior.dj@gmail.com](mailto:denival.junior.dj@gmail.com)

Universidade Federal do Piauí, Picos.