RESUMO - III. PESQUISA CIENTÍFICA RELACIONADA ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ASSISTENCIAIS

PREVENÇÃO DE QUEDAS EM PESSOAS IDOSAS: CONSTRUÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO

Marilia Andreza De Arruda (mariliaarruda1@gmail.com)

Dieyeni Yuki Kobayasi Bento (dieyeni.kobayasi@gmail.com)

Daiane De Souza Fernandes (daianef@ufpa.br)

Wenderson Melo Martins (enf.wenderson@usp.br)

Edilene Araújo Monteiro (edileneam06@gmail.com)

Rosalina Aparecida Partezani Rodrigues (rosalina@eerp.usp.br)

Introdução: As quedas representam importante problema de saúde pública entre pessoas idosas, estando associadas a fatores relacionados aos domínios da capacidade intrínseca. Estratégias educativas fundamentadas em jogos de tabuleiro podem favorecer o autocuidado e a aprendizagem ativa na prevenção de quedas em pessoas idosas.

Objetivo: Desenvolver e validar um jogo de tabuleiro educativo com base em princípios da gamificação e aprendizagem ativa, incorporando situações

práticas e desafios relacionados aos domínios da capacidade intrínseca, para a prevenção de quedas

Método: Estudo metodológico com abordagens quantitativa e qualitativa, dividido em três etapas: revisão de escopo para identificar os fatores de risco e protetores para quedas relacionados aos domínios da capacidade intrínseca (cognição, mobilidade, vitalidade, visão e audição e estado psicológico), desenvolvimento de jogo de tabuleiro, fundamentado no conceito de autocuidado, nos princípios da andragogia de Knowles e nas diretrizes do Integrated Care for Older People da Organização Mundial de Saúde; validação de conteúdo e da aparência realizada por nove juízes.

Resultados: Foi desenvolvido um jogo de tabuleiro com trilha circular, 14 cartas abordando fatores de risco, fatores protetores e ambiente social, além de carta de aprendizagem colaborativa, dado e guia para profissionais de saúde. O Índice de Validade de Conteúdo (IVC) global foi de 0,95 para clareza e 0,96 para relevância teórica e pertinência prática, com IVC de 1,00 nos critérios avaliados. Os juízes sugeriram ajustes relacionados à redução de estereótipos etários, simplificação da linguagem técnica e maior precisão nos domínios cognitivo e psicológico.

Conclusão: O jogo demonstrou ser uma tecnologia educacional válida, com potencial para fortalecer o autocuidado e contribuir para a prevenção de quedas em pessoas idosas. Entretanto, barreira relacionada à literacia em saúde indica a necessidade de estudos futuros.

Fall prevention in older adults: development and validation of a board game

Introduction: Falls represent an important public health problem among older adults and are associated with factors related to the domains of intrinsic capacity. Educational strategies based on board games may promote self-care and active learning in fall prevention among older adults.

Objective: To develop and validate an educational board game based on gamification and active learning principles, incorporating practical situations and challenges related to the domains of intrinsic capacity for fall prevention.

Method: A methodological study with quantitative and qualitative approaches, divided into three stages: a scoping review to identify risk and protective factors for falls related to the domains of intrinsic capacity (cognition, mobility, vitality, vision and hearing, and psychological status); development of a board game based on the concept of self-care, Knowles' principles of andragogy, and the Integrated Care for Older People guidelines of the World Health Organization; and content and appearance validation conducted by nine expert judges.

Results: A board game with a circular track was developed, including 14 cards addressing risk factors, protective factors, and social environment, as well as a collaborative learning card, a die, and a guide for health professionals. The global Content Validity Index (CVI) was 0.95 for clarity and 0.96 for theoretical relevance and practical pertinence, with a CVI of 1.00 for the evaluated criteria. The judges suggested adjustments related to reducing age stereotypes, simplifying technical language, and improving precision in the cognitive and psychological domains.

Conclusion: The game proved to be a valid educational technology, with potential to strengthen self-care and contribute to fall prevention among older adults. However, barrier related to health literacy indicate the need for future studies.

Prevención de caídas en adultos mayores: desarrollo y validación de un juego de mesa.

Introducción: Las caídas representan un importante problema de salud pública entre las personas mayores y están asociadas a factores relacionados con los dominios de la capacidad intrínseca. Las estrategias educativas basadas en juegos de mesa pueden favorecer el autocuidado y el aprendizaje activo en la prevención de caídas en personas mayores.

Objetivo: Desarrollar y validar un juego de mesa educativo basado en principios de gamificación y aprendizaje activo, incorporando situaciones prácticas y desafíos relacionados con los dominios de la capacidad intrínseca para la prevención de caídas.

Método: Estudio metodológico con enfoques cuantitativo y cualitativo, dividido en tres etapas: revisión de alcance para identificar factores de riesgo y factores protectores de caídas relacionados con los dominios de la capacidad intrínseca (cognición, movilidad, vitalidad, visión y audición, y estado psicológico); desarrollo de un juego de mesa fundamentado en el concepto de autocuidado, en los principios de la andragogía de Knowles y en las directrices del Integrated Care for Older People de la Organización Mundial de la Salud; y validación de contenido y apariencia realizada por nueve jueces expertos.

Resultados: Se desarrolló un juego de mesa con recorrido circular, 14 cartas que abordaban factores de riesgo, factores protectores y entorno social, además de una carta de aprendizaje colaborativo, un dado y una guía para profesionales de la salud. El Índice de Validez de Contenido (IVC) global fue de 0,95 para claridad y de 0,96 para relevancia teórica y pertinencia práctica, con un IVC de 1,00 en los criterios evaluados. Los jueces sugirieron ajustes relacionados con la reducción de estereotipos etarios, la simplificación del lenguaje técnico y una mayor precisión en los dominios cognitivo y psicológico.

Conclusión: El juego demostró ser una tecnología educativa válida, con potencial para fortalecer el autocuidado y contribuir a la prevención de caídas en personas mayores. Sin embargo, la barrera relacionada con la alfabetización en salud indica la necesidad de futuros estudios.

Palavras-chave: 1 capacidade intrínseca; 2 prevenção de quedas; 3 envelhecimento saudável; 4 tecnologia educativa; 5 gamificação; 6 educação de adultos; 7 autocuidado.