



RELATO DE EXPERIÊNCIA DE VIVÊNCIAS PRÁTICAS EM INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS (ILPI) COM JOGOS COGNITIVOS



Mariana Bonotto¹; Sandra Rangel de Oliveira^{2,A}

¹Docente na Faculdade Cléber Leite. Mestre em Educação, pós-graduada em Educação Especial Inclusiva e Ensino de Língua Inglesa. <https://orcid.org/0000-0002-8770-3950>

²Docente na Faculdade Cléber Leite. Pós-graduada em urgência e emergência; enfermagem do trabalho; docência e gestão hospitalar. <https://orcid.org/0009-0009-5830-0309>

RESUMO

Este trabalho é um compilado das vivências práticas realizadas pelos alunos do 5º Semestre noturno do curso de enfermagem da Faculdade Cleber Leite, na disciplina Saúde do Idoso com o objetivo de levar os alunos a buscarem referencial teórico que os ajudassem a selecionar jogos de raciocínio para atividades com os idosos em situação de abrigo, analisando os resultados e comparando com o referencial teórico por eles estudado. Trabalhos como esses, objetivam uma formação mais humanizada dos profissionais da saúde através da vivência prática e reflexão das ações desses futuros enfermeiros em intervenções em diversos contextos.

Palavras-chave: Cuidados com idosos. Recriação Geriátrica. Enriquecimento Cognitivo. Aprendizado do Enfermeiro

ABSTRACT

This is a collection of the practical experiences made by 5th semester nursing students at Cleber Leite college, taking Elderly Health subject. The objective was to take students to look for theoretical basis to help them select cognitive games that could be used with elderly living in residences for the elderly, analyzing and comparing the results with the theoretical research. This kind of work aim to help foster a more humanistic professional development due to practical experience and reflective actions to the future nurses in a variety of context experience.

Keywords: Elderly Care. Geriatric Recreation. Cognitive Enrichment. Nurse Learning.

^AAutor Correspondente: Sandra Rangel de Oliveira - e-mail: sandrangeloliveira@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5830-0309>

INTRODUÇÃO

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas (IBGE), em 2021 a população brasileira com mais de 60 anos é de 31,23 milhões de pessoas, significando um aumento de 39,8% nos últimos nove anos (RODRIGUES, 2022). Essa população representa 14,7% em 2021 e era somente de 11% em 2012 (SAMPAIO, 2022).

O Boletim temático da biblioteca do Ministério da Saúde alerta que doenças crônicas não contagiosas como doenças do aparelho circulatório, câncer, diabetes e doenças respiratórias representam 72% das mortes da população, atingindo todas as camadas sociais, embora mais acentuada nos grupos mais vulneráveis, como idosos, pessoas de baixa renda e com pouca escolaridade. Neste mesmo trabalho temos informações sobre a importância de um envelhecimento saudável, que implica no bem-estar da pessoa, incluindo aspectos físicos e mentais, e a área da saúde deve preocupar-se em prolongar a independência e autonomia das pessoas. É importante também ressaltar que saúde e bem-estar estão nos itens dos objetivos de desenvolvimento sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU) (BRASIL, 2021).

Oliveira (2012) ressalta que há alterações a nível cognitivo e emocional durante a velhice, podendo incluir a “a percepção; orientação; atenção; linguagem; memória e funções executivas (tais como a abstração); resolução de problemas e raciocínio lógico.”. Essas funções podem ocorrer como um processo natural ou devido à alguma patologia como “doenças neurodegenerativas (como a demência), traumas (como Traumatismo Crânio Encefálico (TCE) - muito comum em sequência de quedas) ou acidentes (como os Acidentes Vasculares Cerebrais (AVC) ou Acidentes Isquêmicos Transitórios (AIT)). Pode ainda estar associado a quadros depressivos.”

Freitas (2018) esclarece que junto a senioridade, questões degenerativas e físicas produzem sintomas relacionados a depressão. Além de “doenças crônicas e suas complicações: hipertensão arterial, doença coronariana, sequelas de acidente vascular cerebral, limitações provocadas pela insuficiência cardíaca e doença pulmonar obstrutiva crônica, amputações e cegueira provocadas pelo diabetes além da dependência determinada pelas demências.”

Mariano et al (2020) afirmam que enfermidades cerebrais afetam tanto o cognitivo quanto a habilidade motora. Os autores afirmam que o envelhecimento da população, estimula a existência de abrigos de longa permanência já que este público demanda cuidados para realização de atividades antes consideradas simples. Mas, ao mesmo tempo em que os Institutos de Longa Permanência para Idosos (ILPI) auxiliam para que esta população possa ter os cuidados necessários, o ambiente acaba por gerar sentimentos de “desamparo, a desmotivação, a angústia e a depressão, bem como a progressão das limitações físicas e cognitivas” por terem tarefas de sua rotina realizada por terceiros. Tornando essencial que profissionais da saúde intervenham estimulando um envelhecimento ativo e saudável.

Lara et al (2017) afirmam que jogos são desafios que

contribuem para a socialização e para auxiliar na manutenção do cognitivo, considerando que jogos estimulam o raciocínio, a tomada de decisões e a interação entre pares. Sendo, portanto, uma forma lúdica de manter a plasticidade cerebral e retardar os atrasos cognitivos.

Com base neste embasamento teórico, foi proposto aos alunos do 5º semestre do curso de Enfermagem, disciplina Saúde do Idoso da Faculdade Cleber Leite para pesquisar, elaborar e aplicar jogos cognitivos para os residentes de uma instituição de longa permanência para idosos no grande ABC. O intuito era levar os alunos a refletirem sobre práticas para sua jornada profissional. Entre as atividades, conforme descrito pelas palavras dos próprios alunos, houve a opção pela compra de matérias, ou pela confecção personalizada pelos grupos de alunos.

Ao final desta vivência, os alunos escreveram os relatos que se seguem, explicando os jogos utilizados e suas observações sobre a aplicação das atividades. Este trabalho compila jogos exceto jogo da memória que será publicado em outro artigo por ter sido uma escolha recorrente.

REFERÊNCIAS

RODRIGUES, Leo. Contingente de idosos residentes no Brasil aumenta 39,8% em 9 anos. **Agência Brasil**. Rio de Janeiro, 22 de jul. 2022. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2022-07/contingente-de-idosos-residentes-no-brasil-aumenta-398-em-9-anos>>. Acesso em jul. 2023.

SAMPAIO, Fabiana. Número de idosos cresce 40% entre 2012 e 2021, diz IBGE. **Agência Brasil**. Rio de Janeiro, 22 de jul. de 2022. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/geral/audio/2022-07/numero-de-idosos-cresce-40-entre-2012-e-2021-diz-ibge>>. Acesso em jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Saúde. Saúde do Idoso. **Boletim temático da biblioteca do Ministério da Saúde**. – v. 1, n. 1 (mar. 2021). Brasília : Ministério da Saúde, 2021. Disponível em: <https://bvsm.sau.gov.br/bvsm/boletim_tematico/saude_idoso_outubro_2022-1.pdf>, Acesso em: jul. 2023.

OLIVEIRA, Catarina. **Envelhecimento e déficit cognitivo**. Portugal, mar. 2021. Disponível em: <<https://www.saudebemestar.pt/pt/blog/psicologia/envelhecimento-e-defice-cognitivo/>>. Acesso em: jul. 2023

Mariano PP, Carreira L, Lucena ACRM, Salci MA; **Desenvolvimento de atividades de estímulo cognitivo e motor: perspectiva de idosos institucionalizados**. Esc Anna Nery [Internet]. 2020;24(3):e20190265. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2019-0265>>. Acesso em: jul. 2023

LARA, Daniel Dose de; GULARTT, Vinícius; CHICON, Patricia Mariotto Mozzaquatro; QUARESMA, Cíndia Rosa Toniazzo. A contribuição dos jogos para o estímulo cognitivo e social em idosos. In: **Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão UNICRUZ**, 22., 2017 Cruz Alta. Anais eletrônicos. Cruz Alta: Unicruz, 2017.

FREITAS, Andréa Cristina Monteiro de. A PSICOPEDAGOGIA:

FACILITADORA PARA A ESTIMULAÇÃO COGNITIVA COM O IDOSO. Monografia (especialista em Psicopedagogia). UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES - AVM EDUCACIONAL. Rio de Janeiro, p. 45. 2018.

VIVÊNCIA PRÁTICA EM INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS COM JOGO COGNITIVO TANGRAM

Autores: Camila Salvi Agostinho Navari¹; Ednei Fernando dos Santos¹; Luna Araujo Rodrigues Lopes¹

(¹Graduando da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre em enfermagem).

RESUMO

O uso de jogos para introduzir, construir e fixar conteúdos vem sendo muito trabalhado em pesquisas, neurociências, livros didáticos e métodos de ensino-aprendizagem. O Tangram é um jogo milenar, de origem chinesa, composto por sete peças, sendo cinco triângulos, dois grandes, um médio e dois pequenos, duas figuras geométricas, sendo um quadrado e um paralelogramo, ambos com área equivalente aos dois triângulos pequenos ou ao médio.

É um passatempo do tipo quebra-cabeça, cujo desafio consiste em organizar, sem sobrepor umas às outras, todas as sete peças de modo correspondente a uma figura que serve como modelo ou referência. O objetivo do presente trabalho é relatar a vivência da prática do jogo cognitivo Tangram em Instituição de Longa Permanência para idosos. **Método:** Relato de experiência que aconteceu em 24 de Março de 2023, através de uma visita educacional, dos alunos da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre de Enfermagem, na Instituição de Longa Permanência para Idosos Residencial D' Isabel, com amostra de 15 idosos, com faixa etária de 60 a 94 anos, período noturno. **Conclusão:** Alguns participantes não conseguiram concluir o jogo da forma que foi proposto, pois acreditamos que as limitações cognitivas provocadas pelo envelhecimento, doenças estabelecidas e a própria dificuldade inicial do jogo influenciaram o resultado. Acreditamos que a frequência da prática possa minimizar as dificuldades, e mesmo que observado as limitações os idosos manipulam as peças com o objetivo de formar novas figuras geométricas

Palavra-chave: Cognitivo. Jogo. Idoso. Experiência. Desafio.

ABSTRACT

The use of games to introduce, build and fix content has been extensively studied in research, neuroscience, textbooks, and teaching-learning methods. Tangram is an ancient game, of Chinese origin, composed of seven pieces, five triangles, two large, one medium and two small, two geometric figures, one square and one parallelogram, both with an area equivalent to two small triangles or the medium. It's a puzzle-type pastime, the challenge of which is to organize, without overlapping each other,

all seven pieces corresponding to a figure that serves as a model or reference. The objective of the present work is to report the experience of practicing the Tangram cognitive game in a long-term care institution for the elderly. Method: report of an experience taking place on March 24th, 2023, through an educational visit, from Cleber Leite College 5th semester of Nursing students, at D'Isabel Elderly Long Stay Residence, with a sample of 15 elderly people, aged between 60 and 94 years, nocturnal period. Conclusion: Some participants were unable to complete the game as proposed, as we believe that cognitive limitations caused by aging, established illnesses, and the initial difficulty of the game itself influenced the result. We believe that the frequency of practice can minimize the difficulties, and even if the limitations are observed, the volunteers manipulate the pieces with the objective of forming new geometric figures.

Keyword: Cognitive. Game. Elderly. Experience. Challenge.

INTRODUÇÃO

Atualmente os países em desenvolvimento ostentam grande número de pessoas idosas. Em termos sociodemográficos, isto pode ser explicado pelo declínio na taxa de natalidade e pela alta expectativa de vida e principalmente pelas mudanças nos setores econômicos e científicos. De acordo com IBGE (2002) em 1950 apenas 4 % da população tinha mais de 60 anos, em 1980 esse valor era de 6,4% e a previsão para 2025 é de 15%.

O envelhecimento humano é um processo biológico natural, e não patológico caracterizado por uma série de alterações morfofisiológicas, bioquímicas e psicológicas que acontecem no organismo ao longo da vida. Com relação às habilidades cognitivas, Bee (1997) salienta que dos 65 anos aos 75 anos algumas das mudanças cognitivas são sutis ou até inexistentes como é o caso do conhecimento de vocabulário, entretanto, ocorrem declínios importantes nas medidas que envolvem velocidade ou habilidades não exercitadas. No que se refere à saúde mental, Papalia e Olds (2000) referem que, o declínio nesta área não é típico na terceira idade e que a doença mental é mais comum no adulto jovem do que no adulto mais idoso. Na terceira idade, as pessoas podem e efetivamente continuam a adquirir novas informações e habilidades, bem como ainda são capazes de lembrar e usar bem aquelas habilidades que já conhecem, por isso estímulos cognitivos podem melhorar muito a qualidade de envelhecimento cognitivo natural (RAMOS, et al, 2017).

O Tangram é um quebra-cabeça muito simples, composto de apenas 7 peças: 5 triângulos, 1 quadrado e 1 paralelogramo, como demonstrado nas figuras 1 e 2 abaixo. Dispostas de uma única forma, um quadrado, a figura é encontrada em várias inscrições antigas representando, talvez, um talismã contra catástrofes. A origem e significado da palavra Tangram possui muitas versões, uma delas diz que: Tangram significa literalmente, quebra-cabeça chinês (SOUZA, DINIZ; PAULO; OCHI, 2003).

O Tangram é um grande estímulo para a criatividade, memória e estímulos cognitivos e pode ser aproveitado no ensino-aprendizagem de conceitos de geometria, imagens, matemática e

para promover o desenvolvimento de capacidades psicomotoras e intelectuais, pois permite interagir de forma lúdica através da manipulação de materiais concretos com a formação de ideias abstratas (MACEDO et al., 2015).

Os jogos cognitivos envolvem habilidades cognitivas para o bom desenvolvimento do jogador, podendo ser do tipo eletrônico ou tradicional. Os jogos cognitivos são um conjunto variados de jogos que trabalham os aspectos cognitivos, propondo a intersecção entre a compreensão dos jogos, diversão e cognição. Nesse contexto, a cognição é alcançada, pelo armazenamento, a modificação, a transformação, a aplicação e a aquisição do conhecimento (RAMOS, et al, 2017).

O uso dos jogos possibilita a atividade de habilidades sociais e emocionais, favorecendo a interação social e a colaboração em equipe. A utilização de jogos cognitivos favorece aos jogadores uma situação de disputa, conflito e negociação, por se tratar de uma atividade que contém regras e os jogadores precisam se autorregular e aprender a solucionar caso seja derrotado (RAMOS, et al, 2017).



Figura 1 - Tangram organizado em uma figura quadrada.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 2 - Peças do tangram separadas para melhor visualização.

Fonte: Arquivo pessoal.

MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de um relato de experiência, que aconteceu em 24 de março de 2023, através de uma visita educacional, dos alunos da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre de Enfermagem, na Instituição de Longa Permanência para Idosos Residencial d' Isabel. A amostra foi composta por 15 idosos da faixa etária de 60 a 94 anos. A aplicação dos testes se deu no período noturno das 19:30 às 21:00 horas. O jogo Tangram é composto por 7 peças, as peças têm que estar deitadas, estarem conectadas sem que uma venha a sobrepor outra.

TÉCNICAS DE APLICAÇÕES

Inicialmente o aplicador orientou quanto as regras e finalidades do jogo aos voluntários, que puderam executar o jogo em duplas, com feedback constante do aplicador. Cada dupla de voluntários tiveram o tempo de 30 minutos de participação. Após 30 minutos os aplicadores avaliaram se os voluntários conseguiram concluir a montagem das peças do Tangram (quebra-cabeça geométrico).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente foi observado interesse por parte dos participantes, curiosidade e boa aceitação. Ainda observado que durante o período de montagem os idosos tiveram boas habilidades motoras finas na execução, boa percepção de cores e espaço. Houve boa interação entre as duplas com ajuda conjunta, com poucas interações de feedback. Ainda percebido que durante o processo de montagem e com o passar do tempo, onde as dificuldades aumentavam, diminuía a motivação e o interesse na prática, mesmo sendo incentivado por feedback.

Conforme Onuchic (2012) deve-se estabelecer um tempo para a construção do jogo, de forma que não se torne monótono, cansativo e desestimulante. Assim percebemos a necessidade de diminuir o tempo de aplicação ou mesmo fazer intervalos.

Dos participantes que não conseguiram concluir o jogo da forma que foi proposto, acreditamos que as limitações cognitivas provocadas pelo envelhecimento, doenças estabelecidas e a própria dificuldade inicial do jogo influenciaram o resultado. Acreditamos que a frequência da prática possa minimizar as dificuldades, e, mesmo que observado limitações, os voluntários manipulam as peças com o objetivo de formar novas figuras geométricas, fugindo da proposta inicial do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alguns participantes não conseguiram concluir o jogo da forma que foi proposto, provavelmente as limitações cognitivas advindas com o envelhecimento, doenças estabelecidas e a própria dificuldade inicial do jogo influenciaram o resultado. Acreditamos que a frequência da prática possa minimizar as dificuldades, já que apesar das limitações, os voluntários manipularam as peças com o objetivo de formar novas figuras geométricas.

REFERÊNCIAS

RAMOS, D. K. et al. O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas. *Psicologia Escolas e Educacional*, v. 21, n. 2, p. 265, 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/2175-3539201702121113>> Acessado em: abr. 2023.

MACEDO, L., PETTY, A. L. S., CARVALHO, G. E., & AMP;CARRACEDO, V. Avaliação do desempenho de crianças e intervenção em um jogo de senha. *Revista Psicologia Escolar e Educacional*, 7(2), 2015. 185-195.

RAMOS, V., GRAÇA, A. B. S., & NASCIMENTO, J. V. A representação do ensino do basquetebol em contexto escolar: estudos de casos na formação inicial em educação física., *Revista Brasileira de Educação Física Especial* 20(1), 37-49. 2017.

ONUICHIC, L.R. A resolução de problemas na Educação Matemática: onde estamos e para onde iremos?. In: IV Jornada Nacional de Educação Matemática, 2012, Passo Fundo. Anais... Passo Fundo: UPF, 2012.

SOUZA, E. R.; DINIZ, M. I. S. V.; PAULO, R. M.; OCHI, F. H. A Matemática das Sete Peças do Tangram. 3. Ed. São Paulo: (s.n.), 2003.

BEE, H. O Ciclo Vital. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

PAPALIA, D. E. & OLDS, S. W. Desenvolvimento Humano. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

A INTERAÇÃO DOS IDOSOS COM JOGOS DE RACIOCÍNIO E MOBILIDADE FÍSICA EM UMA INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS

Autores: Clemilda Ferreira¹, Juliane Lima¹, Mariane Carvalho¹, Nicole Keyse¹, Selma Menezes¹

(¹Graduanda da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre em enfermagem).

RESUMO

Este trabalho é um relato da experiência vivenciada pelas acadêmicas de enfermagem da faculdade Cléber Leite educacional de ensino, com a docente Sandra Rangel, em uma visita a casa de repouso Valparaíso, situada na cidade de Santo André SP, tendo como objetivo identificar como os idosos diante de jogos educativos estimulam sua capacidade de memorização em curto prazo, e a tomada de decisões durante as partidas estabelecidas. Os jogos escolhidos foram dominó e jogo da memória, ambos escolhidos porque o grupo entendeu que dentro do estudo cognitivo, seria mais fácil de interpretar a relação do idoso com o jogo, que provavelmente já faz parte da memória coletiva deste idosos. Com os dados obtidos, observou-se pontos positivos no jogo de dominó, pois os idosos apresentaram satisfação e alegria durante a partida, enquanto, com o jogo da memória, ficaram mais atentos, devido à dificuldade e proposta didática do jogo. Positivamente esse projeto promoveu uma maior motivação, para a vida e um melhor bem-estar, trazendo felicidade e satisfação.

Palavra-chave: Idosos, Jogos, Raciocínio e Estimulação.

ABSTRACT

This work is the report of Cléber Leite College nursing students experience, with professor Sandra Rangel, in a visit to the nursing home Valparaíso, located in the city of Santo André SP, with the objective of identifying how the elderly stimulate their capacity for short-term memorization and decision-making during competitive matches with educational games. The games chosen were dominoes and memory game, both chosen because the group understood that within the cognitive study, it would be easier to interpret the elderly's relationship with the game, because they are probably already part of the collective memory of these elderly people. With the data received, positive points were observed in the domino game, as the elderly were satisfied and happy during the game, while, with the memory game, they were more attentive, due to the difficulty and didactic purpose of the game. Positively, this project promoted greater motivation for life and better well-being, bringing happiness and satisfaction.

Keyword: Elderly, Games, Reasoning and Stimulation.

INTRODUÇÃO

Alguns idosos podem possuir déficit no aprendizado, além de dificuldades de realizar tarefas básicas do dia a dia, podendo, de acordo com a patologia, perder funções cognitivas e físicas. Algumas patologias podem dificultar a realização de atividades educativas. Contudo a interação de familiares ou cuidadores são essenciais na qualidade de vida e saúde. Em contrapartida, jogos são atividades que estimulam o cognitivo das pessoas, incluindo os idosos, auxiliando em seu raciocínio, memória, desenvolvimento motor e autonomia.

OBJETIVO

Avaliar a condição motora e a interação dos idosos com jogos de raciocínio.

MATERIAL E MÉTODO

Relato de experiência vivenciado por estudantes de enfermagem, em uma casa de longa permanência, com o objetivo de levar jogos para estimular idosos de forma positiva, trazendo um acolhimento afetivo.

Um grupo de 5 graduandos, se reuniram para encontrar jogos didáticos, que pudessem ajudar de alguma forma, os idosos a superarem suas limitações, proporcionando momento de entretenimento. Os jogos escolhidos foram: dominó e jogo da memória de emoji, ambos foram adquiridos por valores que variam entre 18,00 e 20,00 reais.

O Dominó foi escolhido para auxiliar conhecimentos

matemáticos, participação, interesse e aprendizagem. O Jogo da memória: proporciona estimulação visual e um modo lógico para se pensar, além de auxiliar na memorização.

O desafio proposto em nossa vivência, obteve uma interação positiva na forma de aprendizagem, porém no jogo de memória houve a dificuldade no entendimento, sendo necessário adaptações para as condições ou limitações. No dominó, eles nem sempre conseguiram relacionar a numeração das peças, mas obtiveram resultados melhores do que no outro jogo.

RESULTADO

Para a descrição das práticas de educação em saúde Desenvolvidas, foram avaliados seguintes fatores:

- Procura de jogos didáticos para idosos;
- Avaliar a dificuldade em realizar brincadeira;
- Promover lazer e acolhimento aos envolvidos.

DISCUSSÃO

Os jogos de raciocínio em torno de uma mesa ajudam no convívio social. Com isso percebeu-se como essas atividades estimulam nos sentidos cognitivos e condições físicas. Com relação ao estudo, verificou-se que os idosos têm preferência por jogos de tabuleiro.

O dominó foi um jogo levado a visita feita em casa de repouso para que os estudantes pudessem auxiliar, o jogar junto aos pacientes. Diante da experiência e comparação com outros estudos constatou-se que mesmo o jogo não sendo desenvolvido com foco no idoso, é possível obter uma boa adaptação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos que os idosos apresentam certa dificuldade em como relembrar regras de certos jogos, porém com a prática e ajuda, eles vão se desenvolvendo e se adaptando da melhor forma para eles. Promover atividades para terceira idade ajuda no relacionamento de convívio social, por isso, é importante oferecer atividades que auxiliam na manutenção da saúde mental e física, resultando na melhora da autoestima.

Os idosos ao passar pelo envelhecimento podem ter a perda de memória. Em relação ao estudo pode ter a percepção que a memória é a base para o desenvolvimento. O jogo da memória pode ser uma ótima opção para o estímulo mental. É melhor jogos com figuras fáceis, coloridas, com um tamanho maior, tudo para facilitar, até mesmo o manuseio, pois cada um possui as suas limitações.

Na experiência da visita a casa de repouso o jogo da memória emoji, teve uma maior dificuldade, com isso foi jogado de uma forma diferente, as figuras ficaram visíveis e os jogadores só procuraram as iguais.



Figura 1 - Foto da interação dos idosos com os jogos na casa de repouso.

Fonte: Arquivo pessoal.

REFERÊNCIA

LOPES, Ludmila Mara Banks Ferreira. **Jogos de mesa para idosos: análise e considerações sobre o dominó**. 2009. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-24032010-103339/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

AÇÕES EDUCATIVAS COM IDOSOS EM UMA INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS: LANÇAR BOLINHAS NOS COPOS

Beatriz Florencio M. da Rocha¹, Jessica Pereira Nicola¹, Felipe Massakazu Matsuda¹, Luiz Gabriel da Silva¹, Lorenza Cristina C. Ramos¹, Mayara Ap. Barros Mendes¹

¹Graduando da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre em enfermagem.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo relatar as atividades para estimular os idosos do Residencial D'Isabel a desenvolver coordenação motora, agilidade, atenção e concentração. Neste contexto, nossa prática teve como intenção a interação idoso/estudante, visando proporcionar um melhor entendimento acerca das dificuldades que esses idosos enfrentam, como desequilíbrio e realização de atividade diárias. Os resultados da atividade que realizamos será argumentada com artigos do tema, buscando contribuir para o campo. A experiência incentivou idosos a realizarem as atividades mesmo possuindo patologias que comprometam seu desempenho, adaptando-se a cada situação e dificuldade, com o objetivo de reinserir esses indivíduos na socialização, respeitando suas limitações.

Palavras-chave: Idoso; Atividade; Envelhecimento Ativo.

ABSTRACT

This article aims to describe activities to encourage the elderly at Residencial D'Isabel to develop motor coordination, agility, attention and concentration. In this context, our practice was intended for elderly/student interaction, aiming to provide a better understanding of the difficulties these elderly people face, such as imbalance in daily activities. The results of the activity we carry out will be discussed with articles on the theme, seeking to contribute to the field. The experience encouraged the elderly to carry out activities even with pathologies that compromise their performance, adapting to each situation and difficulty, with the aim of reinserting these individuals into socialization, respecting their limitations.

Keywords: Elderly; Activity; Active Aging.

INTRODUÇÃO

O envelhecimento ativo ou saudável é um ato de prevenção ou controle de doenças, além de estimular a participação social por meios de atividades diárias desenvolvidas. Para Organização Mundial da Saúde (OMS, 2005), os três pilares do envelhecimento ativo são a saúde, a participação social e a proteção social.

O envelhecimento varia de cada indivíduo, tendo também raiz genética, com esse processo, há uma redução da capacidade de adaptação a sobrecargas funcionais, como alterações no sono, distúrbios psiquiátricos, envelhecimento no sistema nervoso, déficit da coordenação motora, perda muscular, entre outros. O envelhecer ocasiona inúmeras modificações ao indivíduo, entretanto o estilo de vida seguido durante toda vida, pode ocasionar de forma precoce o surgimento de declínios fisiológico, biológico e psicológico.

As ações educacionais visam a manutenção da saúde do idoso refletindo na condição de saúde, no meio ao qual está inserido e o contexto familiar. As ações educativas colaboram para manutenção da saúde dos idosos, motivando uma fase ativa e de cuidados diários com a saúde, potencializando uma melhora de vida.

Nesse contexto educativo a faculdade Cleber Leite em conjunto com a professora Sandra Rangel visitou o residencial D'Isabel, com objetivo de socializar e realizar atividades para melhor desenvolvimento desses idosos, além de relatar a experiência dos acadêmicos da área da saúde, acerca de ações educativas.

MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de uma atividade realizada com os idosos ILPI Residencial D'Isabel, através de um jogo de lançar bolinhas de gude nos copos, para isso utilizamos materiais econômicos e familiares. Fixamos alguns copos descartáveis sobre a mesa com fita crepe de forma paralela, e no oposto da mesa distribuimos as bolinhas para os idosos arremessarem sobre a superfície e atingirem o copo.

Foi realizado o acolhimento através de conversas e

explicações de como seria realizado a atividade e quais seriam os nossos recursos, auxiliando o desenvolvimento dos idosos. Além da obtenção de um vínculo para alcançar confiança e um melhor resultado.

A atividade de recreação foi realizada no refeitório do Residencial D'Isabel localizado em Santo André – SP, e por isso não obtivemos muitos recursos para realizar competições entre os idosos, devido ao espaço disponível, entretanto foi possível desenvolver com sucesso a experiência com os idosos.

A seguir fotos dos produtos que foram utilizados para realizar essa dinâmica, são materiais simples e de fácil acesso, que com a criatividade se monta uma atividade na qual trabalha diversas habilidades (Copo descartável / Fita Crepe / Bolinhas de Gude).



Figura 1 - Copo descartável



Figura 2 - Fita Crepe



Figura 3 - Bolinhas de Gude

Fonte: Site de busca da internet

RESULTADOS

Na avaliação tivemos como identificar as condições de saúde desses pacientes e como a patologia singular dificulta nas atividades rotineiras e interações. Durante nossa ação nos deparamos com pacientes com sequelas de AVE, esquizofrênicos, com demência e alcoolistas, tendo como dificuldades a falta de atenção, déficit da coordenação motora (instabilidade no equilíbrio) e perda muscular.

Adaptamos a atividade com base nas dificuldades dos idosos para reinseri-los no convívio social, respeitando suas limitações. Visando proporcionar desenvolvimento motor, postural e estabilidade, assim atingimos os resultados esperados.

DISCUSSÃO

No decorrer da atividade foi observado que a grande maioria dos idosos possuíam uma resistência para desenvolver o que foi proposto, por medos, inseguranças, receios e exclusão social. Os artigos relacionados mostram que idosos são mais resistentes para atividades educacionais por diversos motivos, e encontramos esse mesmo cenário na prática. Entretanto, incentivamos a forma correta de realizar a atividade, diminuindo o medo de errar, e, ao ver a interação de um com o outro, muitos passaram a se interessar e realizar em conjunto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, a atividade foi realizada e avaliada positivamente tanto pelos idosos, quanto colegas e orientador. Analisamos que houve interação de todo o grupo, estimulando a coordenação motora, a comunicação, entre outros. O resultado da experiência dá relevo a um tema importante no campo, pois nessas atividades são desenvolvidas além de aspectos físicos e emocionais, também uma interação social, promovendo uma melhor qualidade de vida para **esses** idosos.

REFERÊNCIAS

Patrocínio PW. Atividades Práticas para o Envelhecimento Ativo. Rev. Envelhecimento Ativo e Velhice [Internet] Feb. 2014 ; [citado 2023 apr. 13]

Available from: <https://revistas.pucsp.br/index.php/kairos/article/view/27283/19305>.

Da Silva W, De Lucena ALR, Araújo MJA, Januário DC, Leal Vieira KF, Barbosa Costa R de RA. Ações educativas vivenciadas com idosos: um relato de Experiência. Rev. Ciênc. Saúde Nova Esperança [Internet]. 2017 [citado 2023 apr. 13];15(3):31-6.

Available from: <http://revistanovaesperanca.com.br/index.php/revistane/article/view/67>

SAÚDE DO IDOSO

Autores: Aline Mates Silva¹, Ester Silva de Aquino¹, Gabriela Rocha de Melo¹, Matheus Felipe do Carmo¹

(¹Graduanda da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre em enfermagem).

RESUMO

Este trabalho é de um estudo realizado em um lar de idosos por discentes do curso de graduação em enfermagem. Os grupos realizaram atividades através de jogos. Tendo como objetivo identificar fatores observados durante a dinâmica realizada, contribuindo, dessa forma, para a inclusão de jogos. O conhecimento das habilidades identificadas e o que se faz necessário melhorar voltados para essa faixa etária. Este é um estudo exploratório e descritivo.

Palavras-chave: saúde do idoso, envelhecimento, inclusão.

ABSTRACT

This work is a study conducted in a nursing home by undergraduate nursing students. The groups engaged in activities through games with the aim of identifying factors observed during the conducted dynamics, thereby contributing to the inclusion of games. The knowledge of the identified skills and what needs improvement for this age group is the focus. This is an exploratory and descriptive study.

Keywords: elderly health, aging, inclusion.

INTRODUÇÃO

Foi realizado um projeto com toda a turma, dividida em grupos, em um lar de idosos. Cada grupo levou atividades como jogos para que fosse feito uma dinâmica com os idosos.

A casa era composta por idosos, sendo eles homens e mulheres, entre 60 e 80 anos. alguns com sua mobilidade física prejudicada outros menos, sendo possível incluir todos em alguma das dinâmicas, exceto aqueles que não quiseram participar.

Nosso grupo levou como proposta de jogo, o jogo da memória, durante a procura por qual opção de jogo levar, observamos que não havia muitas opções para os idosos, jogos específicos para essa faixa etária. Por isso focamos em um que conseguisse trabalhar com a parte cognitiva deles, ajudando na memorização, na parte social porque se fazia necessário jogar com outras pessoas.

Outros jogos também foram propostos por outros grupos, havendo outras formas de interação, alguns destes jogos eram bem diferentes, e os idosos mostraram maior empolgação, por ser algo novo. O jogo da memória parece ser algo que já pertence ao cotidiano deles. Durante a atividade foi observado boa interação entre eles e com o jogo proposto.

Diante disso vimos que ainda é necessário atividades mais objetivas, que facilitem, que chamem mais a atenção e que sejam mais dinâmicas, porque cada um deles tem perfil e gosto diferentes.

MATERIAL E MÉTODOS

As atividades foram desenvolvidas em sala de aula na faculdade Cleber Leite pela professora Sandra Rangel, uma

proposta lúdica com brinquedos para melhorar a cognição e auxiliar no retardado do envelhecimento, as atividades foram realizadas no período de 23 de março de 2023 na instituição de longa permanência “residência d’Isabel”, localizada no município de Santo André - SP.

RESULTADOS

→ Houve uma interação entre os idosos e alunos.

→ Foi possível dialogar de forma descontraída, e os idosos se sentiram à vontade.

→ O jogo proposto pelo nosso grupo, fez com que os idosos usassem a parte cognitiva deles e isso contribui na memorização.

DISCUSSÃO

Com os demais grupos foi observado a importância da nossa visita, além da descontração com os jogos, houve também conversas onde foi possível ouvi-los de forma individual, esse diálogo possibilitou sentir, de certa forma, pensamentos como o de muitas vezes se sentirem sozinhos, ou sentirem falta de visitas frequentes de seus familiares, foi questionado também sobre quando iríamos retornar, concluímos assim que eles sentem a falta de carinho, mais atenção e amor, principalmente de seus familiares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É perceptível que as atividades lúdicas e jogos contribuem para a qualidade de vida dos idosos, foi possível observar uma alegria em participar de cada atividade, isso confirma a importância de com frequência existirem dinâmicas como essa, que ajudam na parte de socialização, o cognitivo, raciocínio, concentração, atenção, e estabelece vínculos afetivos.

REFERÊNCIAS

LARA, Daniel Dose de; GULARTT, Vinícius; CHICON, Patrícia Mariotto Mozzaquatro; QUARESMA, Cíndia Rosa Toniazzo. A contribuição dos jogos para o estímulo cognitivo e social em idosos. In: **Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão UNICRUZ**, 22., 2017 Cruz Alta. Anais eletrônicos. Cruz Alta: Unicruz, 2017

ESTIMULAÇÃO COGNITIVA EM IDOSOS ATRAVÉS DE JOGOS

Aurores: Barbara Yasmin Sorbara Pereira¹, Gabriela Dias¹, Nayrani Mello¹, Luana de Andrade¹, Keila Darri¹

(¹Graduanda da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre em enfermagem).

RESUMO

Este artigo descreve um projeto de extensão universitária

realizado em uma Instituição de Longa Permanência para Idosos (ILPI) com o objetivo de promover a interação entre os idosos e profissionais de saúde. O projeto incluiu a criação de um jogo de memória de tamanho grande, com imagens de animais facilmente reconhecíveis, a fim de facilitar a participação dos idosos. Os resultados demonstraram que a atividade proporcionou diversão aos idosos, estimulou a autoconfiança, concentração, memória e coordenação motora. A maioria dos idosos participou ativamente, embora alguns tenham enfrentado dificuldades devido a restrições visuais. A minoria optou por observar a atividade, o que também foi respeitado. O estudo reafirma a importância de atividades lúdicas e jogos na estimulação e manutenção das habilidades cognitivas, afetivas e sociais dos idosos, contribuindo para melhorar a qualidade de vida e as atividades do dia a dia.

Palavras-chave: Estimulação Cognitiva em Idosos. Jogo de Memória. Extensão Universitária. Enfermagem.

ABSTRACT

This article describes a university extension project conducted at a Long-Term Care Institution for the Elderly (ILPI) with the aim of promoting interaction between the elderly residents and healthcare professionals. The project involved the creation of a large-sized memory game with easily recognizable animal images to facilitate the participation of the elderly. The results demonstrated that the activity provided enjoyment to the elderly, stimulated self-confidence, concentration, memory, and motor coordination. The majority of the elderly actively participated, although some faced challenges due to visual impairments. A minority chose to observe the activity, a choice that was also respected. The study reaffirms the importance of playful activities and games in stimulating and maintaining the cognitive, emotional, and social skills of the elderly, contributing to an improvement in their quality of life and daily activities.

Keywords: Cognitive Stimulation in the Elderly. Memory Game. University Extension. Nursing.

INTRODUÇÃO

A estagnação é a pior maneira de se lidar com o envelhecimento. A zona de conforto, muitas vezes, não é o mais recomendável para quem deseja manter o cérebro e todo o resto do corpo ativo. Exercitar-se, pensar, raciocinar, estimular tanto a mente como o corpo através de atividades lúdicas e jogos é fundamental para manter o organismo saudável (CARVALHO, 2009). Jogos que mexem com a memória fotográfica são excelentes para aprimorar e exercitar as funções cognitivas, além de serem prazerosos como atividade grupal. A ludicidade aliada à estimulação cognitiva se torna uma arma fundamental na luta contra a falta de estímulo mental que muitos idosos sofrem. Trazer brincadeiras e jogos que eles já vivenciaram em situações anteriores faz com que sintam prazer em voltar a se sentirem crianças. Uma estimulação visual como desenho e pintura leva o idoso a pensar e concentrar-se, tanto nos traços, como nas cores, além de instigá-lo a criar seu

próprio desenho, fazendo dessa sua produção (CARVALHO, 2009). Pires (2012) em seu estudo sobre performance cognitiva em idosos institucionalizados aponta que os jogos lúdicos além de entreter e divertir, “despertam e desafiam a mente envelhecida” (PIRES, 2012, p. 76), constituem-se em recursos úteis e relevantes para o estímulo cognitivo de idosos. A autora também aponta os jogos de estratégia, por exemplo o Tangram, como estratégias que possibilitam: “desenvolver a agilidade mental e a percepção espacial; explorar processos criativos; otimizar os processos de atenção, concentração e memória; desenvolver e/ou recuperar funções cognitivas” (PIRES, 2012, p. 80) Desta forma, é imprescindível destacar-se a contribuição de jogos para o estímulo e manutenção das habilidades cognitivas, afetivas e sociais de idosos, bem como a melhoria das atividades do cotidiano e da sua qualidade de vida de modo geral.

JOGO DE MEMÓRIA

Objetivo

Descrever um relato de uma atividade prática de educação na saúde do idoso em uma ILPI (Instituição de Longa Permanência para Idosos) sendo um projeto de extensão universitária, no intuito de incentivar aproximação entre os idosos e profissionais de saúde, também aumentando afetividade e a confiança entre eles.

MÉTODO

Foi realizado um encontro prático das 19h às 22h com idosos promovido por docentes e discentes, realizado entre 15 idosos em situação de ILPI, o residencial fica localizado em Santo André/SP e a responsável pela unidade é uma aluna do 5º semestre turma B da graduação em Enfermagem da Faculdade Cleber Leite – FCL. A ação contou com a contribuição dos demais alunos da classe para confecção própria ou na compra dos jogos, incluindo a distribuição dos mesmos, explicando e auxiliando na execução das brincadeiras. Nosso grupo é composto por 5 integrantes onde escolhemos confeccionar o jogo de memória em tamanho maior que o convencional para que não haja dificuldade em manusear e cores mais vibrantes para que facilite na visualização, foi escolhido desenhos de animais para as cartas (macaco, zebra, cavalo, cobra) que são facilmente reconhecíveis, as imagens foram impressas em folha sulfite envolvidas em papel vinílico para proteção e folha E.V.A. coladas as imagens para que as cartas ficassem mais firmes durante o jogo.

RESULTADOS

Promovemos um momento de diversão aos idosos, incentivando a participação de todos, desenvolvendo autoconfiança, foco, concentração, estimulando a memória e coordenação motora, sendo constantemente auxiliados. A maioria dos idosos não apresentou nenhum tipo de dificuldade na execução dos jogos e foram participativos. Outra parte, apresentou dificuldade no

manuseio das cartas do jogo, mesmo que elas apresentassem tamanho significativamente maior do que os convencionais e cores mais chamativas para que não tivesse problemas com a visualização dos desenhos, já que muitos nessa idade tem restrições visuais. A minoria não quis participar da atividade, mas permaneceu no mesmo espaço observando os demais e isso também contribuiu para eles de alguma forma, sendo respeitados independente da decisão de cada um. A residência não possui espaço próprio de lazer ou recreação, então o “refeitório” foi opção de escolha para efetuar as brincadeiras. Todos os idosos foram acolhidos dentro das suas limitações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essas atividades ajudaram os profissionais de saúde a construir novas ideias para a assistência saindo um pouco da rotina repetitiva e exaustiva para eles; possibilitando maior qualidade de vida e promovendo momentos de alegria e diversão para todos.

REFERÊNCIAS

RODRIGUES, Leo. Contingente de idosos residentes no Brasil aumenta 39,8% em 9 anos. **Agência Brasil**. Rio de Janeiro, 22 de jul. 2022. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2022-07/contingente-de-idosos-residentes-no-brasil-aumenta-398-em-9-anos>>. Acesso em jul. 2023.

SAMPAIO, Fabiana. Número de idosos cresce 40% entre 2012 e 2021, diz IBGE. **Agência Brasil**. Rio de Janeiro, 22 de jul. de 2022. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/geral/audio/2022-07/numero-de-idosos-cresce-40-entre-2012-e-2021-diz-ibge>>. Acesso em jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Saúde. Saúde do Idoso. **Boletim temático da biblioteca do Ministério da Saúde**. – v. 1, n. 1 (mar. 2021). Brasília: Ministério da Saúde, 2021. Disponível em: <https://bvsm.sau.gov.br/bvs/boletim_tematico/saude_idoso_outubro_2022-1.pdf>, Acesso em: jul. 2023.

OLIVEIRA, Catarina. **Envelhecimento e déficit cognitivo**. Portugal, mar. 2021. Disponível em: <<https://www.saudebemestar.pt/pt/blog/psicologia/envelhecimento-e-defice-cognitivo/>>. Acesso em: jul. 2023

Mariano PP, Carreira L, Lucena ACRM, Salci MA; **Desenvolvimento de atividades de estímulo cognitivo e motor: perspectiva de idosos institucionalizados**. Esc Anna Nery [Internet]. 2020;24(3):e20190265. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2019-0265>>. Acesso em: jul. 2023

LARA, Daniel Dose de; GULARTT, Vinícius; CHICON, Patricia Mariotto Mozzaquatro; QUARESMA, Cíndia Rosa Toniazzo. A contribuição dos jogos para o estímulo cognitivo e social em idosos. In: **Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão UNICRUZ**, 22., 2017 Cruz Alta. Anais eletrônicos. Cruz Alta: Unicruz, 2017.

FREITAS, Andréa Cristina Monteiro de. A PSICOPEDAGOGIA: FACILITADORA PARA A ESTIMULAÇÃO COGNITIVA COM

O IDOSO. Monografia (especialista em Psicopedagogia). UNIVERSIDADE CANDIDO MENDES - AVM EDUCACIONAL. Rio de Janeiro, p. 45. 2018.

JOGO DE MEMÓRIA

Autores: Carolina Moraes De Oliveira¹, Cristiano Mação¹, Daniela Albino e Silva¹, Karolayne Nicolau Da Silva¹, Luana da Silva Ferreira¹, Renata Prado Chantre¹, Silvana Coelho Dias¹ (¹Graduanda da Faculdade Cleber Leite, 5º semestre em enfermagem).

RESUMO

Este artigo apresenta uma experiência realizado em uma Instituição de Longa Permanência para Idosos, na cidade de Santo André/SP por meio de ação voluntária juntamente com a Faculdade Cleber Leite e os alunos do 5º Semestre da graduação de Enfermagem, oferecendo atividades para estimular a parte sensorial, motora dos idosos e a interação social. Com a ação conseguimos observar as dificuldades, diferença de cada patologia e a melhora na autonomia das atividades apresentadas, estimulando a atenção, memória, resgate de identidade e a interação entre os idosos. É de extrema importância atividades para melhorar a qualidade de vida desses idosos.

Palavras-chave: Instituição de Longa Permanência; Jogos de memória; Ação Social; Idosos.

ABSTRACT

This article presents an experience carried out in a Long-Term Care Institution for the Elderly in the city of Santo André, São Paulo, through a voluntary initiative in collaboration with Cleber Leite College and 5th-semester Nursing students. The initiative aimed to offer activities to stimulate the sensory and motor skills of the elderly residents and encourage social interaction. Through this action, we were able to observe the challenges and differences related to each pathology, as well as improvements in their autonomy in performing the activities. The initiative also promoted attention, memory, identity recovery, and interaction among the elderly. Engaging in such activities is of utmost importance for enhancing the quality of life for these seniors.

Keywords: Long-Term Care Institution; Memory Games; Social Initiative; Elderly.

INTRODUÇÃO

Promover um envelhecimento saudável e ativo, estimulando a parte sensorial e motora do idoso, através de atividades constantes são atividades importantes. Podemos promover através de recursos capazes de favorecer a interação social e consequentemente estimulando o emocional do idoso, que muitas vezes está completamente afetada.

Cuidar de um idoso envolve várias funções, é muito importante

ajudá-los a encontrar práticas que os mantenham ativos. Estudantes universitários podem contribuir na ação social de uma instituição de longa permanência através de eventos voluntários, como, por exemplo, noite de dança da terceira idade, musical ao vivo, almoço e jantares beneficentes, bingos, jogo da memória, artesanato com pinturas, pode ser utilizado também massinhas para modelagem e até mesmo promover um dia de beleza com cuidados com o corpo, unhas, pele e cabelos. Aplicar rodas de conversa para que todos participem e se socializem com os outros.

MATERIAL E MÉTODO

Em março de 2023 nós alunos da Faculdade Cleber Leite, realizamos uma visita na ILP (Residencial d' Isabel), onde residem 15 idosos no momento com algumas patologias sendo elas: déficit no autocuidado, sequela de AVC, Alzheimer, demência e esquizofrenia. O propósito foi realizar atividades que estimulam, raciocínio lógico, tomada de decisões, reflexos e é claro a própria memória.

Nosso grupo utilizou um método onde poderíamos estimular essas habilidades cognitivas, como jogo da memória, houve a necessidade de confecção desse material que muitas das vezes não encontramos com muita facilidade. Optamos por jogo da memória de bichinhos, com figuras de fácil identificação, coloridas, tamanhos maiores para fácil visibilidade.

Essa ação foi realizada através do acolhimento a esses idosos, no espaço físico da instituição onde a casa já realiza atividades com eles, um trabalho que foi realizado em equipe, e tivemos o privilégio de ver a participação deles, mesmo com suas dificuldades.

OBJETIVOS

Geral: Proporcionar aos idosos atividades sensoriais, motora e compreender suas limitações e dificuldades cognitivas.

Específico: Descrever situações de aprendizagem no cenário do evento presenciado.

Com o cotidiano dos idosos elaboramos um jogo de memória (jogo abordado: bingo do bicho, onde os idosos deveriam localizar na cartela o bicho citado), dessa forma o idoso irá passar o tempo e promover a harmonização em grupo e socialização dos idosos e alunos.

RESULTADOS ESPERADOS

Avaliação das condições de saúde

Tivemos um resultado parcialmente positivo pois levamos jogo da memória para os idosos, e observamos a dificuldades deles com o jogo em si de virar as cartas, com isso mudamos o método para fazer os pares com as cartas já viradas dos animais, e então obter melhor resultado.

Acolhimento e oficinas de educação em saúde

Assim quando chegamos no ILP, já fomos conhecendo os idosos e os cumprimentando, lá possui idosos com diversas patologias tais como déficit do autocuidado, idosos com sequela de AVE, Alzheimer, demência senil, esquizofrenia.

Então reunimos todos eles na mesa de jantar, uma mesa grande que cabia 10 idosos, e começamos a jogar. Alguns foram até a mesa caminhando já outros foram de cadeira de rodas.

Atividade de recreação e lazer

Não tinha um espaço próprio para lazer, por isso utilizamos a mesa de jantar para realizar os jogos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O evento realizado na ILP (instituição de Longa Permanência) foi muito proveitoso, lá conhecemos idosos com as mais variadas patologias, como sequelas de AVE, Alzheimer, demência Senil, esquizofrenia. No evento os alunos puderam se dividir em grupos e proporcionar a esses idosos momentos de descontração, entretenimento e diversão. Alguns idosos interagiam mais que outros, talvez devido a suas respectivas patologias, mas todos estavam ali, para receber todo afago que os estudantes da graduação tinham a oferecer. Escolhemos o jogo de memória onde os idosos tiveram certa dificuldade para acertar a forma como se jogava, o grupo prontamente se dispôs a usar o mesmo jogo com interação diferente, onde percebemos que os idosos que tinham dificuldade, puderam desfrutar daquele momento de interação dentro das suas limitações.

Essa aplicabilidade poderia se tornar algo comum e frequentes nas instituições de longa permanência, pois assim os idosos conseguiriam se distrair, melhorar suas habilidades e manter a conectividade com pessoas externa. Foi de extrema importância nosso contato com os idosos, poder proporcionar esse momento para eles, desfrutar das brincadeiras, risadas, observamos cada dificuldade e seus esforços para interação e diversão.

REFERÊNCIAS

JOGOS estimulam a memória do idoso: Manter o cérebro ativo com atividades cognitivas possibilita adiar o aparecimento de doenças como as demências. *Jornal A UNIÃO*, *Jornal A UNIÃO*, ano 2023, 13 mar. 2023. DOI

Disponível em: https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/jogos-estimulam-a-memoria-do-idoso. Acesso em: 23 mar. 2023.

OS BENEFÍCIOS dos jogos da memória para a terceira idade. In: *Audium BRASIL*. [S. l.], 18 jul. 2019.

Disponível em: <https://www.audiumbrasil.com.br/blog/audicao-e-deficiencia-auditiva/jogos-da-memoria-para-a-terceira-idade/>. Acesso em: 23 mar. 2023.