

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: JOGOS COGNITIVOS PARA ESTIMULAR FUNÇÃO SENSORIAL E MOTORA DE IDOSOS INSTITUCIONALIZADOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Êmile da Costa Lima
Giovanna Ribeiro dos Santos Negreiros
Mayara Cristina Batista

Autores: Letícia Caroline Dias Freitas Vasconcelos
Nevelyn Martins de Carvalho
Bruna Karen Cavalcante Fernandes

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: Envelhecer faz parte da fisiologia humana, é um processo complexo e traz diversas mudanças no corpo e mente dos seres humanos, dentre elas, podemos citar a redução das funções cognitivas e funcionais. Essas alterações provocam no idoso, diminuição das atividades físicas e redução das interações sociais. Jogos didáticos voltados para a população idosa podem auxiliar muitos profissionais na melhora da qualidade de vida e avaliação da redução das funções sistêmicas dos idosos, principalmente os que residem em Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPI). Além disso, a aplicação dos jogos didáticos pode promover a formação de vínculo, melhora da convivência, humor e saúde dos participantes. **OBJETIVO:** Relatar a experiência de discentes de Enfermagem na elaboração e aplicação de jogos cognitivos para estimular funções sensoriais e motoras em idosos institucionalizados. **METODOLOGIA:** A elaboração do material ocorreu durante a disciplina de Enfermagem Geriátrica e Gerontológica, da Universidade Federal do Piauí. Ao longo das aulas práticas, os discentes puderam observar o perfil dos idosos da instituição e identificar as principais limitações, comorbidades e necessidades de cuidados dos idosos de uma ILPI, no município de Floriano-Piauí. Após esta identificação, por meio da realização de consulta de enfermagem, procedeu-se com a elaboração de três jogos cognitivos com vistas a estimular a função motora e sensorial dos idosos. **RESULTADOS:** O primeiro jogo avaliava a visão e a capacidade de distinguir diferentes tons de cores a partir de uma sequência. O segundo, avaliava a percepção sensorial do idoso, no qual o idoso deveria adivinhar qual elemento continha dentro de alguns balões. Estes balões foram preenchidos com algodão, macarrão, feijão, arroz, milho e areia. O terceiro, avaliava a motricidade do idoso, onde este deveria reproduzir um determinado desenho utilizando massa de modelar e palitos de madeira, a base da reprodução era composta de pequenas esferas. **CONCLUSÃO:** A aplicação dos jogos permitiu que os discentes pudessem compreender melhor as alterações causadas pela senescência, bem como pela senilidade. Além disso, foi possível evidenciar que muitos idosos tiveram bons desempenhos nos jogos, mesmo apresentando alguma comorbidade neuropsíquica, como demência.