

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: CRIAÇÃO DE BARALHO COMO TECNOLOGIA AUXILIAR NA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL DE IDOSOS RIBEIRINHOS: RELATO EXPERIMENTAL

Relatoria: Zidane Lima Baia
Glória Letícia Oliveira Gonçalves Lima

Autores: Laura Batista e Silva de Brito
Eduarda Luiza Oliveira Monteiro
Silas Luan Quadros da Silva

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

Introdução: O processo de envelhecimento é natural e implica em uma série de modificações no ser humano. A realidade social, econômica, cultural e a precariedade da saúde e da nutrição registrado na região amazônica contrastam com a riqueza em recursos naturais. Assim, a criação de uma tecnologia educativa voltada para o idoso ribeirinho, respeitando seus hábitos e costumes é essencial, pois o processo de alimentação deve ser propagado pela enfermagem, para que o paciente tenha um envelhecimento saudável. Objetivo: Construir uma tecnologia educativa baseada no jogo baralho para esclarecer dúvidas sobre a alimentação saudável dos idosos ribeirinhos. Metodologia: Trata-se de um relato de experiência cujo tema central foi a criação e aplicação de tecnologia educacional visando esclarecer dúvidas sobre a alimentação saudável da pessoa idosa. A escrita foi baseada nos Descritores em Saúde: saúde do idoso, tecnologia educacional e consumo alimentar. Foram usadas as bases de dados eletrônicas: SciELO e PubMed, nas quais foram encontrados 59 artigos. Os trabalhos incluídos foram: artigos publicados nos últimos 15 anos, gratuitos e na íntegra, escritos em português e inglês, que abordavam o tema escolhido. Artigos antigos, diferentes do eixo da pesquisa e pagos foram excluídos. Após leitura e aplicação dos critérios descritos chegou-se a 7 trabalhos para discussão. O jogo foi intitulado: Baralho Nutricional e é composto por 52 cartas contendo informações e imagens de alimentos com valor nutricional para os idosos. As cartas foram confeccionadas no Microsoft Word e o editor online Canva. Logo, estas foram distribuídas para os idosos presentes e estes puderam observar, bem como, ler, jogar e aplicar as informações obtidas no baralho educativo. Resultado e Discussão: O hábito alimentar da população ribeirinha tem relação com o ciclo das águas (enchentes e vazantes) pois a agricultura e criação de animais podem ser comprometidos no período de cheia dos rios. Através da pesquisa e aplicação da tecnologia, percebeu-se que ainda são escassas as discussões e achados científicos com enfoque na alimentação saudável dos idosos, principalmente os pertencentes as comunidades ribeirinhas. Conclusão: Após a aplicação do jogo, houve absorção das informações e compreensão do método de jogo, o repasse de informações foi satisfatório e aceito pelo público alvo.