

Trabalho apresentado no 25º CBCENF

Título: O uso de jogos para o treinamento cognitivo e incentivo a hábitos saudáveis na população idosa

Relatoria: Felipe Santos Marques

Autores: Sérgio Samuel Castro da Silva

Modalidade: Pôster

Área: Tecnologia, empreendedorismo e inovação no cuidado em Enfermagem

Tipo: Pesquisa

Resumo:

O envelhecimento populacional é uma realidade em muitos países, incluindo o Brasil. Com o aumento da expectativa de vida, maneiras para a promoção do envelhecimento saudável e uma melhor qualidade de vida são essenciais, e o uso de jogos pode desempenhar um papel significativo no desenvolvimento e aprimoramento da cognição. A cognição motora é um conceito que combina os aspectos cognitivos (mente) e motores (movimento) do comportamento humano. Refere-se à capacidade do cérebro de processar informações e coordenar ações motoras para executar tarefas físicas de maneira eficiente e precisa. Essa integração entre a mente e o corpo é essencial para realizar uma ampla variedade de atividades, desde tarefas simples do dia a dia, como caminhar e pegar objetos, até habilidades complexas, como tocar um instrumento musical ou praticar esportes. O objetivo principal deste futuro estudo será investigar como o uso de jogos pode contribuir para o treinamento cognitivo e incentivo de hábitos saudáveis nos idosos proporcionando uma melhor qualidade de vida e autonomia. Será realizada uma revisão de literatura sobre as temáticas envelhecimento, jogos, treinamento cognitivo, hábitos saudáveis e gamificação na Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), Biblioteca Nacional de Medicina dos Estados Unidos (PubMed) e a Brasil Scientific Electronic Library Online (SciELO), utilizando os descritores controlados e não controlados: “jogos, treinamento cognitivo, envelhecimento”; “jogos, hábitos saudáveis, envelhecimento”; e “gamification, cognitive training, aging”. Para alcançar os objetivos propostos, será realizado um estudo de intervenção recrutando uma amostra populacional com a média de 50 pessoas com faixa etária de 60 a 80 anos. Por causa da amostra populacional, o projeto será submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) e por via plataforma Brasil, em conformidade aos preceitos éticos de Pesquisa envolvendo Seres Humanos da Resolução CNS 466/2012. Espera-se que este estudo contribua para o conhecimento sobre o uso de jogos como uma estratégia para o treinamento cognitivo e incentivo de hábitos saudáveis nos idosos. Caso os resultados indiquem benefícios significativos, esse tipo de intervenção pode ser aplicado em instituições de cuidados de saúde e centros comunitários, visando melhorar a qualidade de vida dos idosos e reduzir os impactos negativos do envelhecimento.