

# CUIDADO É FUNDAMENTAL

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro Escola de Enfermagem Alfredo Pinto

Anais do VII fórum nacional de mestrados profissionais em enfermagem

## RESUMO

**Construção de jogos educativo-pedagógicos para pessoa idosa: uma abordagem de estimulação cognitiva e interação social**

Kaligia Deininger de Oliveira<sup>1</sup>; Maria de Lourdes de Farias Pontes<sup>2</sup>

**Linha de Pesquisa:** Políticas e Práticas na Atenção à Saúde e Envelhecimento.

**Introdução:** O envelhecimento, antes considerado um fenômeno, hoje, faz parte da realidade da maioria das sociedades. O mundo está envelhecendo. Tanto isso é verdade que se estima para o ano de 2050 que existam cerca de dois bilhões de pessoas com sessenta anos e mais no mundo, a maioria delas vivendo em países em desenvolvimento (BRASIL, 2006). O Brasil acompanha esta mudança do perfil populacional mundial em relação ao crescente número de pessoas idosas, que a cada ano tem uma maior expectativa de vida. No período de 2001 a 2011, o crescimento do número de idosos de 60 anos ou mais de idade, em termos absolutos, passou de 15,5 milhões de pessoas para 23,5 milhões. A participação relativa deste grupo na estrutura etária populacional aumentou de 9,0% para 12,1% no período. São diversas as questões que emergem com o envelhecimento populacional: mercado de trabalho, previdência social, sistema de saúde e de assistência social dos idosos

<sup>1</sup> Enfermeira. Diretora de Distrito Sanitário da Secretaria Municipal de Saúde (SMS) do Município de João Pessoa. João Pessoa, Paraíba. Brasil. Programa de Mestrado Profissional em Gerontologia do Centro de Ciências da Saúde (CCS) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Grupo Internacional de Estudos Pesquisa sobre Envelhecimento e Representações Sociais (GIEPERS) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). kaligiadeininger@gmail.com.

<sup>2</sup> Docente do Programa de Mestrado Profissional em Gerontologia do Centro de Ciências da Saúde (CCS) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutora em Ciências. Grupo Internacional de Estudos Pesquisa sobre Envelhecimento e Representações Sociais (GIEPERS) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). profa.lourdespontes@gmail.com.

(IBGE, 2012). O envelhecimento tem um grande impacto na vida dos indivíduos, não só pelas transformações características desta fase que perturbam o bem-estar e a Qualidade de Vida (QV), mas também pelas alterações que ocorrem nas estruturas físicas e nas relações sociais (PARENTE et al, 2006). Avalia-se que esse crescimento populacional aumentará as demandas sociais e econômicas, levando a necessidade de implantar e/ou implementar ações e medidas que visem promover e incentivar as pessoas mais idosas a inserirem-se de forma ativa e saudável na sociedade. E estimular os idosos a adotarem rotina saudável é uma estratégia da Atenção Básica (AB), especificamente das equipes de Saúde da Família (eSF), fortalecidas pelo Núcleo de Apoio à Saúde da Família (NASF). No Brasil, a Atenção Básica é desenvolvida com o mais alto grau de descentralização e capilaridade, ocorrendo no local mais próximo da vida das pessoas. Ela deve ser o contato preferencial dos usuários, a principal porta de entrada e centro de comunicação com toda a Rede de Atenção à Saúde. Por isso, é fundamental que ela se oriente pelos princípios da universalidade, da acessibilidade, do vínculo, da continuidade do cuidado, da integralidade da atenção, da responsabilidade, da humanização, da equidade, da participação social (BRASIL, 2012). Segundo Silveira, Sena e Oliveira (2011), o foco de atuação da eSF é a família em seu contexto social, histórico e cultural, onde os profissionais buscam identificar e qualificar os problemas de saúde e na elaboração de planejamento conjunto, estabelecer planos de intervenção e acompanhamento. Nessa perspectiva, a população idosa é alvo da atuação desta equipe de saúde o que pede dos profissionais a elaboração de estratégias de cuidado que atendam não apenas as necessidades de saúde, mais também que contribuam com a qualidade de vida dessas pessoas. É extremamente importante valorizar estratégias que visem à melhoria da qualidade de vida da população idosa. Cabendo a eSF e ao NASF, promover ações que atendam às necessidades específicas do idoso. Dentre as diversas atividades desenvolvidas nos grupos de convivências de idosos, a utilização de jogos educativo-pedagógicos permite exercitar o raciocínio lógico interligando-os a outras áreas do conhecimento. É através do jogo que se vivenciam as alegrias, habilidades, coordenação, agilidade, destreza entre tantas outras vantagens que o jogo pode proporcionar. No entanto, quanto mais se joga cooperativamente mais se aprende a dividir, compartilhar, saber ser solidário com os demais. Com o jogo cooperativo e sistema emocional, afetivo e cognitivo só tende a crescer, pois é ali que o indivíduo, a criança, irá aprender a dar o valor para os outros e também sentir-se valorizada (COMPARIN e MENEGETTI, 2012). Os jogos constituem uma ação educativa baseada no diálogo, permitindo o aprendizado e a interação, estimulando a concentração e o pensamento, e ao mesmo tempo proporcionam diversão. Atuam

como instrumentos de comunicação, expressão e aprendizado, favorecem o conhecimento e intensificam as diversas trocas de saberes, que constituem a base do aprendizado (TORRES; HORTALE; SCHALL, 2003). Neste cenário as atividades nos grupos de convivências conseguem ser enriquecidas através dos jogos recreativo/pedagógicos, uma vez que passam a ser espaços de diálogo, aprendizado e conseqüentemente construção e fortalecimento de vínculos entre os idosos e os trabalhadores da eSF e do NASF. Além de ser uma forma de estimular os integrantes de desempenho, ampliar o repertório de atividades, melhorar a qualidade de vida e conseqüentemente promover a saúde e a sua prevenção. **Objetivos:** Construir jogos educativo-pedagógicos, com a participação dos idosos de grupos de convivências e analisar os efeitos da construção dos jogos, na cognição e interação social dos idosos. **Método:** Trata-se de um estudo tipo metodológico, com abordagem de análise qualitativa, tendo como universo os idosos que participam das atividades dos grupos de convivências das Unidades de Saúde da família (USF). A pesquisa será desenvolvida no Distrito Sanitário III (DS III), localizado na zona sul no município de João Pessoa, capital da Paraíba e foi escolhido por ser o espaço de atuação profissional da pesquisadora tanto na atual função de gestora de saúde, quanto de enfermeira da ESF há mais de 15 anos. A referida pesquisa será desenvolvida com os 14 grupos de convivências, onde há 459 idosos cadastrados, a partir de oficinas que se dará da seguinte forma: seis oficinas com encontros semanais, tendo aproximadamente duas horas de duração, com o objetivo de construir, com os idosos, jogos educativo-pedagógicos fazendo uso de materiais de fácil acesso e baixo custo. As oficinas serão estruturadas com as seguintes características: ser um grupo aberto e não possuir nenhum critério de exclusão. Ou seja, qualquer idoso integrante dos grupos de convivências poderá participar das oficinas. Destarte, não terá um número fixo de participantes. Para realização das oficinas, para construção de jogos educativo-pedagógicos, a pesquisadora contará com a cooperação dos coordenadores dos grupos de convivências que são integrantes das eSF, dos trabalhadores do NASF que compõem o Grupo de Trabalho (GT) de Saúde do Idoso, de uma Terapeuta Ocupacional e de estudantes universitários. E para tal, faz-se importante relatar que todos passarão por um momento preparatório, onde será apresentada à técnica da Observação Simples a ser utilizada para coleta de dados. Em todas as oficinas, também serão aplicados instrumentos de avaliação contendo as opiniões dos participantes em relação a todas as atividades realizadas, bem como sobre a percepção dos mesmos em relação ao impacto da atividade desenvolvida em sua cognição e interação social. Quanto os dados, serão analisados qualitativamente, utilizando os relatórios oriundos das oficinas e consolidados através de planilha

utilizando o Programa Microsoft Excel. Proposta do projeto: Incentivar a construção e a utilização dos jogos educativopedagógicos, nos grupos de idosos. **Conclusão:** Espera-se que a conclusão do estudo traga implicações reflexivas sobre a importância e os efeitos da construção e da utilização dos jogos educativo-pedagógicos, na cognição e interação social dos idosos. Além de confirmar ser uma forma de estimular o desempenho dos integrantes, ampliar o repertório de atividades, melhorar a qualidade de vida e conseqüentemente promover a saúde e a sua prevenção.

## Referências

1. BRASIL. Ministério da Saúde. **Envelhecimento e Saúde da Pessoa Idosa**. Caderno de Atenção Básica nº 19. Brasília: Ministério da Saúde, 2006.
2. BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Política Nacional de Atenção Básica**. Brasília: Ministério da Saúde, 2012.
3. IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Síntese de Indicadores Sociais: Uma análise das condições de vida da população brasileira**. Rio de Janeiro, 2012.
4. PARENTE, M. A. M. P.; Júnior, A. A. O.; JAEGER, A. et al. Qualidade de vida dos idosos. In.: TRENTINI, C.M.; XAVIER, F.M.F.; FLECK M.P.A. (Orgs). **Cognição e envelhecimento**. São Paulo: Artmed Editora, 2006. p.18-29.
5. SILVEIRA, R.; SENA, R. R; OLIVEIRA, S.R. O processo de trabalho das equipes de saúde da família: implicações para promoção da saúde. **Revista Mineira de Enfermagem**. v.15, n.2 p. 196-204, 2011.
6. COMPARIN, E.; MENEGHETTI, A. **Jogos Cooperativos como fator de Motivação e Socialização**. 2012. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wpcontent/uploads/2015/02/Artigo-Elaine-Comparin.pdf>. Acesso: 16 out 2016.
7. TORRES, H.C.; HORTALE, V.A.; SCHALL, V.A. Experiência de jogos em grupos operativos na educação em saúde para diabéticos. **Cad. Saúde Pública**. 2003;19(4):1039 -1047.