

## UTILIZAÇÃO DE JOGO DOS CÔMODOS PARA ESTIMULAÇÃO COGNITIVA DE IDOSOS

Autor (1) Joyce Pereira da Silva; Co-Autor (1) Marília Lopes Fonseca; Co-Autor (2) Yury Dynallyson Ferreira Oliveira; Orientador (3) Luciana Silva do Nascimento

*1-Universidade Federal de Pernambuco, Joycep\_s@outlook.com ; 1-Universidade Federal de Pernambuco Marilia\_lopes-fonseca@hotmail.com ; 2-Universidade Federal de Pernambuco. Yuryferreira.to@outlook.com; 3-Terapeuta Ocupacional. NascimentoLuciana@hotmail.com ;*

1

**Resumo:** Algumas habilidades cognitivas são afetadas durante o processo do envelhecimento. Devido isso, a manutenção da estimulação cognitiva torna-se de extrema importância para a promoção e o desempenho da independência e autonomia do indivíduo. A utilização de jogos visuais com o foco na estimulação cognitiva para idosos, quando usados na população de baixa escolaridade pode potencializar os ganhos quando realizada a análise detalhada da atividade por um profissional da Terapia Ocupacional que irá focar a idealização e graduação do jogo baseado nos objetivos, escolaridade e características culturais do indivíduo a ser estimulado. O estudo objetiva relatar a experiência da criação e uso de um recurso terapêutico de uma casa de cômodos com seus devidos móveis, idealizado para estimulação cognitiva de idosos com comprometimento cognitivo leve, moderado ou grave. Foi feita uma análise da atividade detalhada, por um terapeuta ocupacional, onde visou descrever as habilidades e objetivos que podem ser estimulados com o uso do jogo no do contexto ambulatorial. No entanto realizar a análise da atividade para o público descrito mostra-se importante devido a adequação do material as necessidades e interesses do indivíduo, já que a terceira idade quando associada à baixa escolaridade potencializa os níveis de dificuldade para realização de alguns treinos cognitivos, ou também para prevenir o alto índice de frustrações, pois por vezes o recurso pode exigir habilidades complexas que, com análise prévia tornam-se situações evitáveis, favorecendo então um maior engajamento dos idosos na atividade e conseqüentemente poderá trazer um melhor resultado na evolução cognitiva e funcional de idosos que possuem uma dificuldade cognitiva, principalmente associada a baixa escolaridade.

**Palavras-chave:** Disfunção cognitiva; Ensino de Recuperação; Terapia Ocupacional.

### INTRODUÇÃO:

Compreende-se sobre a Terapia Ocupacional o uso de atividade (ocupações) com o objetivo de aperfeiçoar ou possibilitar a atuação de pessoas em suas atividades cotidianas, como, lazer, hábitos ou rotinas, sendo estas em diversos contextos ambientais, utilizando de suas funções do corpo e habilidades (motoras, processuais e de interação social) para promover uma participação satisfatória para o cliente (1).

Embora os processos estejam relativamente separados, estão intrinsecamente unidos, pois o ser humano é fruto de uma relação constante onde suas funções e estruturas do corpo estão interligadas no processo de aprimoramento das ocupações utilizando do processo da singularidade

do cliente para fortalecer o envolvimento na atividade e possivelmente efetivação do desempenho ocupacional, da competência em papéis e da participação da vida diária (1).

Algumas habilidades cognitivas são afetadas durante o processo do envelhecimento e a manutenção da estimulação cognitiva se torna importante para a promoção e desempenho da independência e autonomia do indivíduo. Estudos indicam que a plasticidade cognitiva permanece nos idosos, portanto, estimulações mostram-se eficientes obtendo um melhor desempenho nas atividades e habilidades, como, velocidade de raciocínio e orientação espacial (2; 3; 4).

Para o contexto de idosos com baixa escolaridade, dados disponíveis sugerem um treino cognitivo que partam de atividades que relacionem o contexto cultural e social dos participantes, com ênfase em treinos ecológicos baseado em atividades instrumentais de vida diária. Documentos, por mais que sejam escassos, afirmam que o treino beneficia habilidades como, leitura, escrita e memória episódica (5).

Ao analisar a atividade pode-se identificar os potenciais e habilidades necessárias para realização e quais pontos serão considerados para uma melhor estimulação do usuário, além de oferecer sentido ao recurso durante o processo terapêutico levando em conta aspectos relacionados ao significado pessoal e social, indo além do fazer sem significação para o cliente (6).

O estudo objetiva relatar a experiência da criação e uso de um recurso terapêutico idealizado para estimulação cognitiva de idosos com comprometimento cognitivo leve, moderado ou grave.

## **METODOLOGIA:**

Trata-se de um estudo descritivo-exploratório, realizado a partir da experiência da prática do Estágio em Terapia Ocupacional 1 no ambulatório de geriatria, onde houve a confecção de um jogo para ser utilizado como recurso terapêutico a partir das demandas levantadas nas intervenções.

O material utilizado como jogo é um tabuleiro que simula uma residência dividida em quatro cômodos, sendo esses sala, cozinha, quarto e banheiro em uma folha de tamanho A3 plastificada e foram utilizadas figuras de móveis e utensílios em impressão colorida, recortados e plastificados de tamanho médio de 10cm como propósito de ser alocado dentro dos cômodos.

O recurso foi confeccionado e utilizado como método interventivo de estimulação de 4 pacientes de sexo feminino que frequentam o ambulatório de estimulação cognitiva, sendo estas

com comprometimento cognitivo leve-moderado, onde as intervenções duraram cerca de 40 minutos, respeitando os limites e interesse do idoso.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO:**

3

Com o uso do jogo como estratégia para estimulação cognitiva viu-se a importância de realizar uma análise da atividade, por se tratar de uma estratégia inovadora para diversos usos, em vários contextos e com inúmeros objetivos.

No contexto de estimulação cognitiva, tem-se como principais objetivos a serem trabalhados além do fator memória em isolado, são esses relacionados às funções mentais, tais como: atenção, linguagem, memória, capacidade viso-espacial, e associação de ideias (7).

E o recurso utilizado como objeto para estimulação, exigia que os jogadores inicialmente identificassem o tabuleiro (casa e cômodos), sendo auxiliados se necessário e logo em seguida solicitados a identificar os objetos. Quando alguma dificuldade na identificação era observada, era feita a graduação e adaptação da atividade, utilizando dicas para facilitar a evocação, as pistas geralmente eram relacionadas a função do objeto mostrado, pois além de facilitar a evocação, trabalhava-se também a função dos objetos no cotidiano. O designer do material também foi pensado para atingir públicos de baixa ou alta escolaridade, sem que seja necessária a leitura, devido ao dinamismo e praticidade do material.

Ressalta-se que na fase inicial das doenças que levam ao declínio cognitivo o paciente apresenta uma baixa significativa na execução das Atividades Instrumentais de vida diária (AIVD), como por exemplo, estabelecimento e gerenciamento do lar, que comporta obter e manter bens pessoais, da casa e do ambiente, incluindo manutenção e reparo e saber como procurar ajuda ou com quem entrar em contato. Já na fase moderada, torna-se necessário a ajuda tanto nas AIVD, quando nas atividades básicas de vida diária (AVD) (1; 8).

O jogo a todo momento buscava para que o jogador evocasse além da localização, a função dos objetos solicitados, pois durante o dia-a-dia se faz necessário a funcionalidade para uma melhor independência, bem-estar e autonomia.

Partindo para a análise da atividade em si, é visto que além de funções cognitivas, podem ser trabalhadas outras habilidades que serão descritas a partir do documento que define o Domínio e o

processo da Terapia Ocupacional: Fundamentação e prática, já que a Análise da atividade é um domínio próprio da profissão para compreender as demandas específicas de um cliente (1).

**Tabela 1.** Análise da atividade: Jogo dos cômodos.

Atividade	Jogo dos cômodos			
Funções do Corpo	Funções Mentais	Funções Mentais Específicas		Atenção
				Memória
		Funções Mentais Globais		Pensamento
				Consciência
	Funções Sensoriais	Função Visual		
		Função Proprioceptiva		
		Função tátil		
	Funções Neuromusculo-esqueléticas	Funções articulares e ósseas	Mobilidade articular	
		Funções de movimento	Controle do movimento voluntário.	
	Funções do sistema cardiorespiratório	Funções e sensações adicionais dos sistemas		
	Funções da voz de da fala.			
Estruturas do corpo	Estrutura do sistema nervoso			
	Olhos, ouvidos e estruturas relacionadas			
	Estruturas relacionadas ao movimento			
Habilidades de Desempenho	Habilidades motoras	Estabilidade		
		Alcance		
		Inclinar		
		Preensão		
		Manipulação		
		Coordenação		
		Mover		
		Resistência		
	Habilidades processuais	Foco		
	Atenção			

		Aplicabilidade
		Iniciativa
		Sequenciamento
		Organização
	Habilidades de interação social	Prestar Atenção

**Fonte:** Autores da pesquisa. Jul, 2017.

## CONCLUSÃO

Por fim nota-se a multifuncionalidade do recurso como uma estratégia para intervenção terapêutica em idosos. O designer do material, pensado para escolaridades diversificadas, favorece um bom uso do jogo e proporciona uma maior eficácia. É necessário ressaltar a importância da criação de recursos que estimule a interação do idoso com o ambiente, pois, nos declínios cognitivos esta habilidade deve se fazer presente dentre os objetivos idealizados.

Realizar a análise da atividade para o público descrito mostra-se importante devido a adequação do material as necessidades do indivíduo, já que a terceira idade associada a baixa escolaridade potencializa os níveis de dificuldade para realização de algumas habilidades, ou também para prevenção de possíveis frustrações, pois por vezes o recurso pode exigir habilidades complexas que, com análise prévia tornam-se situações evitáveis.

## REFERENCIAS:

- 1- Cavalcanti A, Dutra FCMS, Elui, VMC. Estrutura da prática de Terapia Ocupacional: Domínio e Processo –Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo. 2015; 3(26): 1 – 49.
- 2- Silva TBL, Oliveira ACBT, Paulo DLV, Malagutti MP, Danzini VMP, Yassuda MS, Treino cognitivo para idosos baseado em estratégias de categorização e cálculos semelhantes a tarefas do cotidiano. Rev. bras. geriatr. Gerontol. 2011;14(1) 65-74.
- 3- Wood GMO, Carvalho MRS, Rothe-Neves R, Haase VG, Validação da Bateria de Avaliação da Memória de Trabalho (BAMT-UFMG). Psicologia: Reflexão e Crítica, 2001;14(2) 325-341.
- 4- Yassuda MS, Lasca VB, Neri AL, Meta-memória e Auto-eficácia: Um Estudo de Validação de Instrumentos de Pesquisa sobre Memória e Envelhecimento. Psicologia: Reflexão e Crítica, 2005;18(1) 78-90.

5- Silva HS, Silva TBL. Treino cognitivo no contexto dos idosos de baixa escolaridade. Rio de Janeiro. Editora Atheneu, 2013.

6- Lima EMFA. A análise de atividade e a construção do olhar do terapeuta ocupacional. Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo, 2004; 15(2) 42-48.

7- Camara VD, Gomes SS, Ramos F, Moura S, Duarte R, Costa AS, et al. Reabilitação Cognitiva das Demências. Rev Bras Neurol, 2009; 45(1) 25-33.

8- Bottino CMC, Carvalho IAM, Alvarez AMMA, Avila R, Zukauskas PR, Bustamante SEZ, et al. Reabilitação cognitiva em pacientes com doença de Alzheimer. Arq Neuropsiquiatr, 2002;60(1) 70-79.