



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM**

**Andréa Souza Bastos**

**O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA A IDOSOS EM**  
**INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA**

**Florianópolis, 2020**

**Andréa Souza Bastos**

**O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA A IDOSOS EM  
INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a obtenção do Grau de Enfermeiro do Curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Santa Catarina.

Orientadora: Professora Doutora Melissa Orlandi Honório Locks.

**Florianópolis, 2020**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Souza Bastos, Andréa  
O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA A IDOSOS  
EM INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA / Andréa Souza Bastos  
; orientadora, Melissa Orlandi Honório Locks, 2020.  
102 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências  
da Saúde, Graduação em Enfermagem, Florianópolis, 2020.

Inclui referências.

1. Enfermagem. 2. Idoso. 3. Enfermagem. 4. Estimulação  
Cognitiva. 5. Instituição de Longa Permanência. I. Orlandi  
Honório Locks, Melissa . II. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Graduação em Enfermagem. III. Título.

Andréa Souza Bastos

O USO DE TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA A IDOSOS EM  
INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado como requisito parcial para obtenção do Título de “Enfermeiro” e aprovado, e sua forma final pelo Curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 11 de dezembro de 2020.

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Felipa Rafaela Amadigi

Coordenadora do Curso de Graduação em Enfermagem

Banca Examinadora:

Prof.<sup>a</sup>.Dra. Melissa Orlandi Honório Locks

Orientadora

Prof.<sup>a</sup>.Dra. Gisele Cristina Manfrini

Membro

Prof.<sup>a</sup>.Dra. Silvia M. Azevedo dos Santos

Membro

À minha mãe, Roseli Pechibilski, que tanto  
admiro, dedico o resultado do esforço realizado  
ao longo deste percurso.

À minha orientadora Melissa Orlandi Honório  
Locks, sem a qual não teria conseguido concluir  
esta difícil tarefa.

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Sidnei Souza Bastos e Roseli Pechibilski e irmã Ana Paula Souza Bastos, que me incentivaram nos momentos difíceis e compreenderam a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

Ao meu namorado Gabriel Arseno Galiza, melhor amigo e companheiro, pelo carinho, compreensão, amor, que sempre esteve ao meu lado durante meu percurso acadêmico, me oferecendo suporte diante de todas as dificuldades.

Aos amigos do Chuvarada e da Panela, que sempre estiveram ao meu lado, pela amizade incondicional e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período em que me dediquei a este trabalho.

A querida professora Melissa Orlandi Honório Locks, por ser minha orientadora e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade.

A Acalanto ILPI que me recebeu de braços abertos, oferecendo todo o suporte necessário para a realização da minha pesquisa.

Aos meus colegas de curso, com quem convivi intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como pessoa, mas também como formanda.

Aos professores, por todos os conselhos, pela ajuda e pela paciência com a qual guiaram o meu aprendizado, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso.

Agradeço a UFSC pela oportunidade de fazer o curso de enfermagem, por me oferecer excelentes professores.

A todas as pessoas que de alguma forma fizeram parte do meu percurso eu agradeço com todo meu coração.

Futuro, pode vir!

Bastos, Andrea Souza. **O uso de tecnologias de estimulação cognitiva a idosos em instituição de longa permanência.** 2020. 102p. Trabalho de Conclusão de curso (TCC). Departamento de Enfermagem, Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. Orientadora: Profa. Dra. Melissa Orlandi Honório Locks.

## Resumo

O aumento do envelhecimento populacional gera também o aumento dos desafios dos cuidados demandados por essa população, sendo a instituição de longa permanência uma alternativa de cuidado cada vez mais presente. Nesse contexto, a estimulação cognitiva revela-se eficaz na redução de déficit de cognição, resultando progressivamente em benefícios para a memória, no bem-estar, nas atividades da vida diária, na interação social e na autoestima do idoso. O presente estudo traz como objetivo construir um infográfico animado educacional de orientação para o uso de jogos cognitivos a idosos residentes em instituições de longa permanência. Trata-se de um estudo metodológico desenvolvido junto a todos os idosos residentes em uma instituição de longa permanência, localizada em Florianópolis, Santa Catarina, entre novembro de 2019 e novembro de 2020. O estudo foi realizado a partir de duas etapas: pré-produção que contempla o roteiro propriamente dito e a escolha dos elementos necessários à construção do infográfico, como imagens e voz. O conteúdo para esta etapa foi construído a partir dos dados oriundos da revisão integrativa bem como da aplicação de questionário, uso dos jogos e observação participante realizado junto a idosos de instituição de longa permanência selecionada. Ao todo foram utilizados sete jogos sendo eles: Blocos de Encaixe, Códice, Desafio das Cores, Encaixe das Cores, Esconde Formas, Jogo de memória, Rummikub e Sorte Calculada. A segunda etapa constituiu-se da produção do vídeo propriamente dita, a partir dos dados provenientes da primeira etapa. Para isto, o conteúdo teórico produzido a partir da primeira etapa, foi encaminhado para avaliação a 5 enfermeiros atuantes na área da gerontologia, sendo os mesmos selecionados a partir da técnica da bola de neve. A análise dos dados oriundos da revisão da literatura, questionário e observação seguiram a análise descritiva. A caracterização dos idosos ocorreu por estatística descritiva e avaliação do conteúdo teórico do infográfico foi realizada através do Cálculo do Índice de Validade de Conteúdo, considerando-se válido o consenso de 80% (0,8) ou mais entre as avaliações. Como resultados da revisão integrativa, tivemos sete artigos selecionados que auxiliaram na construção teórica do conteúdo do vídeo. No que se refere à aplicação dos questionários e o uso dos jogos em consonância à observação participante, tivemos 12 idosos, dentre esses sete eram mulheres, correspondendo a 58,3%, e cinco eram homens, o que corresponde a 41,6% do total. Quatro idosos não tinham demência, dentre estes apenas um do sexo feminino. E oito idosos possuíam demência, sendo dois do sexo masculino e seis do sexo feminino. Ou seja, 14,3% das mulheres e 60% dos homens não possuíam demência e 85,7% das mulheres e 40% dos homens possuíam demência. A média de idade dos participantes foi de 86,33 anos, variando entre 77 e 93 anos. Entre os idosos sem demência a média de vezes que cada um participou das atividades de jogos foi de 4,75. Já entre os idosos com demência a média de vezes foi de 5,25. A junção das informações possibilitou a produção de um conteúdo teórico, onde cada item obteve o índice de validade de conteúdo oscilando entre 0,8 e 1,0. As sugestões dos experts foram analisadas conforme a literatura pertinente, sendo realizados os ajustes na versão final. Após, o infográfico foi construído com o auxílio de um profissional do designer e ficará disponível para domínio público. O estudo foi aprovado pelo comitê de ética em pesquisa com número de CAAE 17697919.9.0000.0121 e número de

parecer 4.106.430. Espera-se que os resultados do estudo possam contribuir para auxiliar o moderador frente ao uso dos jogos, de forma que essa estimulação possa ter impacto não só no aspecto cognitivo, mas que também possibilite a este idoso uma melhora psicossocial, contribuindo para aspectos mais amplos como a interação e comunicação destes idosos no ambiente em que estão inseridos.

**Palavras-chave:** Idoso. Cuidadores. Envelhecimento. Tecnologias em saúde. Enfermagem.

Jogos recreativos



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Interlocução entre a observação participante e evidência da literatura, 2020	46
Quadro 2 - Avaliação do IVC e modificações propostas no conteúdo teórico para o infográfico, Florianópolis, 2020.	49

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Desafio das Cores	28
Imagem 2 - Blocos de Encaixe	30
Imagem 3 - Códice	31
Imagem 4 - Jogo da Memória	32
Imagem 5 - Encaixe das Cores	33
Imagem 6 - Sorte Calculada	34
Imagem 7 - Esconde Formas	36
Imagem 8 e 9 - Rummikub	37

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas

CNPQ - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ILPI - Instituição de Longa Permanência do Idoso

IVC - Índice de Validade de Conteúdo

MEEM - Mini-exame do estado mental

OMS - Organização Mundial da Saúde

PNSPI - Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa

SBGG - Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b><u>INTRODUÇÃO</u></b>	<b>12</b>
1.1	<u>PERGUNTA DE PESQUISA</u>	14
1.2	<u>JUSTIFICATIVA</u>	14
<b>2</b>	<b><u>OBJETIVO</u></b>	<b>15</b>
2.1	<u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</u>	15
<b>3</b>	<b><u>REVISÃO DE LITERATURA</u></b>	<b>16</b>
3.1	<u>A ENFERMAGEM GERONTOLÓGICA</u>	16
3.2	<u>INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS</u>	18
3.3	<u>ESTIMULAÇÃO COGNITIVA EM IDOSOS</u>	20
<b>4</b>	<b><u>MÉTODO</u></b>	<b>22</b>
4.1	<u>CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO</u>	22
4.2	<u>DESCRIÇÃO DO LOCAL E PARTICIPANTES DO ESTUDO</u>	22
4.3	<u>PRIMEIRA ETAPA- PRÉ-PRODUÇÃO</u>	23
	4.3.1 <u>Revisão de Literatura</u>	24
	4.3.2 <u>Pesquisa de Campo</u>	24
4.4	<u>SEGUNDA ETAPA: PRODUÇÃO</u>	36
4.5	<u>ANÁLISE DOS DADOS</u>	37
4.6	<u>ASPECTOS ÉTICOS DA PESQUISA</u>	37
<b>5</b>	<b><u>RESULTADOS</u></b>	<b>39</b>
5.1	<u>MANUSCRITO: O PAPEL DO MODERADOR FRENTE AO USO DOS JOGOS JUNTO A IDOSOS EM INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA: CONSTRUÇÃO DE INFOGRÁFICO ANIMADO</u>	39
<b>6</b>	<b><u>CONSIDERAÇÕES FINAIS</u></b>	<b>56</b>



## REFERÊNCIAS

### APÊNDICES

<u>APÊNDICE A - PROTOCOLO DE BUSCA SISTEMÁTICA DA LITERATURA</u>	62
<u>APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)- EXPERTS</u>	71
<u>APÊNDICE C - FORMULÁRIO PARA EXPERTS</u>	76
<u>APÊNDICE D - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) FAMILIARES</u>	79
<u>APÊNDICE E - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)</u>	83
<u>APÊNDICE F - QUESTIONÁRIO (RESPONSÁVEL LEGAL)</u>	88
<u>ANEXO A – MINI EXAME DO ESTADO MENTAL (MEEM)</u>	94
<u>ANEXO B - PARECER DA PLATAFORMA BRASIL</u>	95

## 1 INTRODUÇÃO

O envelhecimento é um processo natural e gradual que atinge todas as pessoas de maneira dinâmica, progressiva e irreversível, que pode vir acompanhado por diversos problemas relacionados à saúde física e/ou mental. (ILHA et al., 2016).

O número global de pessoas idosas – com 60 ou mais anos está projetado para aumentar significativamente, podendo alcançar em 2100, cerca de 3,0 bilhões, com uma taxa de crescimento de 3% por ano. Em especial os mais idosos, pessoas com 80 anos ou mais, deverá triplicar em 2050, chegando em 2100 a um número de 909 milhões, quase sete vezes seu valor em 2017. (ONU, 2020).

O aumento do envelhecimento populacional gera também o aumento dos desafios dos cuidados demandados por essa população, que apresenta maior vulnerabilidade por conta de danos e incapacidades. (SANTOS et al., 2013).

Nesse cenário de envelhecimento acelerado pelo qual o Brasil tem passado, não tem sido possível perceber em igual escala o aumento proporcional de serviços e redes de apoio. A família, nesse novo contexto, acaba assumindo o papel de cuidar desses idosos e depara-se com crescentes dificuldades para o desempenho das funções a ela atribuídas. Esse aspecto associado à extensão da longevidade, à ocorrência de doenças crônicas degenerativas e às demências tornam o cuidado ao idoso uma tarefa muito complexa. (BORN; BOECHAT, Tratado de geriatria, 2016).

Esses fatores têm aumentado cada vez mais a demanda por Instituições de Longa Permanência do Idoso (ILPI) no Brasil, embora as políticas priorizem a família como destinados ao cuidado ao idoso. Ainda que imbuídos dessa percepção, há consenso de que, em muitos momentos, a ILPI se torna alternativa importante, devendo assegurar a qualidade de vida das pessoas. (CREUTZBERG et al, 2007).

Tais eventos relacionados em grande parte às grandes síndromes geriátricas, acabam por desencadear maiores números de institucionalização, sendo as demências com maior representatividade (BORN; BOECHAT, Tratado de geriatria, 2016).

As ILPI são definidas pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA) como espaços residenciais para moradia coletiva de pessoas com 60 anos ou mais, com ou sem suporte familiar. Essas instituições podem ser governamentais ou não, devendo por meio dos serviços prestados, zelar pela liberdade, dignidade e cidadania dos seus residentes. (ALVES et al., 2017).

Em algumas realidades as instituições acabam, por diferentes entraves, não conseguindo oferecer programas sistemáticos de promoção da saúde dirigidos a manter a capacidade funcional dos idosos. Os serviços de saúde fornecidos pelas instituições são, em geral, centrados na cura e na reabilitação (CREUTZBERG et al., 2007 apud CAMARANO; BARBOSA, 2016). Entretanto, sabe-se que os cuidados dispensados ao idoso, não somente devem envolver a manutenção das atividades de vida diária. Deve incluir também condutas que busquem manter a integridade física, bem como a moral através do estabelecimento e manutenção de comunicação com esse idoso e da estimulação da sua interação com o seu ambiente e sua família. (VIEIRA, 2011)

No contexto especificamente da estimulação cognitiva, tem-se discutido acerca da possibilidade de capacidade de plasticidade cerebral dos indivíduos tendo em vista que o cérebro pode se remodelar diante de novas situações e aprendizados. Este conceito traz aspectos importantes que envolvem aprendizagem e influência do meio externo diante da exposição a novos desafios e conhecimentos (ROTTA; BRIDI FILHO; BRIDI, 2016).

Sugere-se que a aquisição de novos conhecimentos e o uso de novos estímulos como o uso de jogos, por exemplo, possam trazer ganhos à cognição, ao humor e à diminuição da frequência de queixas de memória. (ORDONEZ et al., 2017).

Entretanto, transcendendo ao aspecto de memória e cognição nota-se que o uso de tecnologias de estimulação aplicadas junto aos idosos, contribuem sobremaneira para a melhoria do bem-estar, das atividades da vida diária, refletindo também na socialização e autoestima do idoso. (ASSED et al., 2016).

Neste contexto, usar os jogos como atividade de estimulação a idosos torna-se um desafio, seja para familiares, cuidadores informais ou até mesmo para profissionais da saúde. Esta atividade tem sua complexidade aumentada quando se trata de idosos com alguma

alteração cognitiva ou uma demência, necessitando de cuidados e condutas adequadas por parte de quem atua como moderador do jogo em questão.

Dentro desta perspectiva, estudos que abordam esse tema tornam-se essenciais sobretudo voltados ao desenvolvimento de tecnologias que possam auxiliar e orientar na aplicação do uso dos jogos junto aos idosos com vistas a novas possibilidades terapêuticas que transcendam às medicamentosas, oportunizando uma melhora na qualidade de vida e sua funcionalidade.

### 1.1 PERGUNTA DE PESQUISA

Para tanto, formulou-se a seguinte pergunta de pesquisa: como construir um material educacional digital, do tipo infográfico animado de orientação para o uso de jogos cognitivos a idosos residentes em instituições de longa permanência?

### 1.2 JUSTIFICATIVA

Considerando o aumento populacional e a nova estruturação familiar, a institucionalização do idoso é uma realidade cada vez mais frequente. Concomitante, é notável a preocupação de familiares e cuidadores acerca da inatividade, estados depressivos e declínios na comunicação que acabam se intensificando nos idosos com o passar do tempo, agravando-se esse quadro naqueles que vivem em ILPI.

Nesse contexto, os usos de ferramentas de estimulação cognitiva tornam-se estratégias viáveis e efetivas para minimizar tais declínios. Entretanto, há que se considerar a necessidade de preparo por parte das dessas pessoas no uso de ferramentas como, por exemplo, o uso de jogos, para que possam atuar de forma efetiva como moderadores diante das especificidades que os idosos possuem, sobretudo diante de idosos com alguma alteração cognitiva ou mesmo quadro de demência já instalados.

O interesse pela referida pesquisa parte então não só de uma necessidade que se aponta no cenário mundial considerando o aumento da população idosa como também associa-se isto ao interesse pessoal por acreditar que os resultados desta pesquisa poderão contribuir para a ampliação do conhecimento acerca do impacto do estímulo cognitivo e uso dos jogos junto aos idosos. Assim, acredita-se que auxiliando os moderadores sejam eles profissionais, cuidadores ou familiares, a atuarem de forma assertiva na condução e moderação do uso de jogos, os resultados serão mais significativos para os idosos e facilitando a condução de quem os implementa. .





## **2 OBJETIVO**

Construir um infográfico animado educacional de orientação para o uso de jogos cognitivos a idosos residentes em instituições de longa permanência.

### **2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Verificar o estado da arte sobre as principais tecnologias e estratégias utilizadas para estimulação cognitiva de idosos;
- Caracterizar os idosos de uma ILPI e identificar junto aos mesmos, estratégias de aplicação do uso dos jogos;
- Elencar as principais estratégias do papel do moderador frente ao uso de jogos de estimulação cognitiva junto a idosos.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

A revisão de literatura é o processo de pesquisar, analisar e descrever sistemas de conhecimento para encontrar respostas para perguntas específicas. Esse processo é essencial para a construção de trabalhos científicos, onde os pesquisadores estruturam suas pesquisas com base na literatura. O termo "Literatura" refere-se a todos os materiais relevantes relacionados a um tópico: livros, artigos de periódicos, artigos de jornais, registros históricos, relatórios governamentais, ensaios e outros tipos (UNESP, 2015).

A fim de elucidar de maneira fundamentada o assunto em estudo, optou-se por gerar um panorama científico a partir da revisão narrativa da literatura. Foram estabelecidos os seguintes enfoques de busca: Enfermagem Gerontológica, ILPI (Instituição de Longa Permanência do Idoso) e Estimulação cognitiva em idosos.

Para a busca, elencaram-se as seguintes bases de dados: Portal Regional da BVS, PubMed, Portal de Periódicos CAPES e Google Acadêmico com o objetivo de encontrar estudos ao nível local e internacional, configurando o ponto de partida da investigação.

Os critérios de inclusão dos artigos foram: artigos com até 5 anos de publicação, com a versão completa disponível e nos idiomas, português, inglês ou espanhol. No caso de não serem encontrados artigos com a temática de interesse em até 5 anos de publicação, estendeu-se o limite temporal para até 10 anos. Além desses, outros documentos foram consultados como políticas públicas e publicações de órgãos oficiais.

Após essa consulta, buscaram-se também livros, dissertações de mestrado, teses de doutorado, documentos institucionais acerca do tema. Esta revisão foi realizada no período de novembro de 2019 a julho de 2020.

#### 3.1 A ENFERMAGEM GERONTOLÓGICA

Entidades internacionais comprometidas com a melhoria da saúde e bem-estar ao longo do ciclo da vida, como a Organização Mundial da Saúde (OMS), reconheceram que o envelhecimento populacional é um dos principais desafios sociais e econômicos do século



XXI (APÓSTOLO; BOBROWICZ-CAMPOS; GIL; SILVA; COSTA; COUTO; CARDOSO; A BARATA; ALMEIDA, 2019).

A enfermagem gerontológica constitui-se em uma especialidade da Enfermagem que, no Brasil, está pautada em um corpo de conhecimento específico, aliado a habilidades práticas apropriadas, já acumuladas pela experiência. O avanço dentro desta especialidade em nosso país, tem sido construído ao longo das últimas quatro décadas coadunando com a influência de estudos e práticas voltadas à população idosa, sobretudo incentivados pela Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia – SBGG e influências da enfermagem, principalmente norte americana, que tem contribuído sobremaneira de modo contínuo e crescente, literatura específica, de publicações em âmbito acadêmico e profissional. (GONÇALVES *et al.*, 2016).

A assistência de enfermagem na gerontologia está centrada ao idoso, família e comunidade, considerando de forma individualizada suas limitações psíquicas, físicas e culturais.

Para o processo de cuidar na enfermagem gerontológica, é necessário conhecer o processo do envelhecimento, identificando as necessidades expressas ou não pelo idoso, facilitando ao máximo sua independência, autonomia e autoestima para benefício na qualidade de vida.

Segundo Brasil e Batista (2015, pg 345) "A gerontologia é definida pela Organização Mundial da Saúde Unidas (OMS) como a área de conhecimento científico voltada para o estudo do envelhecimento em sua perspectiva mais ampla, levados em conta os aspectos clínicos, biológicos, condições psicológicas, sociais, econômicas e históricas”.

E neste cenário, o enfermeiro em sendo peça fundamental e integrante da equipe multidisciplinar pode atuar de forma assertiva para a otimização das funções cognitivas, comportamentais e bem como na melhoria do funcionamento global do idoso. Aliado à enfermagem gerontológica há as tecnologias em saúde, possibilitando o uso de métodos de estimulação cognitiva em idosos. Lembrando que a consulta de enfermagem na gerontologia também é um importante método de avaliação, identificação e planejamento de estratégias de acordo com as demandas do idoso. (BRASIL; BATISTA, 2015).

A enfermagem constitui-se em categoria profissional responsável pela grande demanda de cuidados aos idosos. Diante disso, faz-se necessário incremento quanto à capacitação e preparo dos profissionais para saberem atuar junto a este segmento da população tão específico e que requer cuidados individualizados. Destaca-se, ainda, a necessidade de trabalho multiprofissional na assistência às necessidades dos idosos, visto que como indivíduos, estes apresentam necessidades diversas de cuidado que vão além da assistência de aspectos biológicos e das atividades da vida diária. (MARIANO; CARREIRA; LUCENA; SALCI, 2020).

Nesse cenário da extensão da longevidade associado ao aumento das doenças crônicas degenerativas e das demências, em consonância às mudanças dos novos arranjos familiares, há o aumento da procura das famílias e dos próprios idosos por Instituições de Longa Permanência para Idosos - ILPIs (BORN; BOECHAT, Tratado de geriatria, 2016).

Este fato tem exigido da enfermagem novo olhar para outro cenário de atuação, importante e, em simultâneo, complexo considerando a realidade do cuidado em ILPI.

### 3.2 INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS

A Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa – PNSPI (Portaria Nº 2.528/2006) aponta em suas considerações que deve se priorizar o atendimento aos idosos no seio familiar, em detrimento do asilar, excetuando-se casos especiais, sem condições necessárias para sobrevivência (BRASIL, 1994). Considera-se, então, neste caso, a modalidade asilar como uma alternativa assistencial para suprir a ausência da família e socorrer o idoso em situação de abandono ou de necessidades especiais de cuidado.

Entretanto, considerando o aumento expressivo da população idosa e tendo em vista as grandes mudanças das estruturas familiares, tem-se percebido a crescente procura por instituições que acolham esses idosos. Identifica-se também no Brasil, sobretudo nas regiões Sul e Sudeste, uma procura ainda maior das ILPI, especialmente de entidades voltadas para indivíduos com maior poder aquisitivo. Isto ocorre também nas instituições beneficentes/filantrópicas. Esta realidade em nosso país é bastante divergente considerando a diversidade cultural e grandes desigualdades socioeconômicas, refletindo nos padrões de atendimento das instituições. (BORN; BOECHAT, Tratado de geriatria, 2016).



As ILPI são instituições governamentais ou não-governamentais, de caráter residencial, e foram criadas com a finalidade de servir de domicílio coletivo para pessoas com idade igual ou superior a 60 anos, com ou sem suporte familiar, em condição de liberdade, dignidade e cidadania (SANTA CATARINA, 2009, p. 5).

As ILPIS proporcionam atendimento integral com serviços especializados que visam à promoção e proteção social, manutenção da saúde física e emocional, cuidados pessoais e o convívio sócio familiar à pessoa idosa. Sob a perspectiva dos direitos humanos, as instituições de longa permanência para idosos devem assegurar, sob todas as formas, condições de bem-estar aos seus residentes, através da garantia de todos os seus direitos. Um grande desafio para as instituições é manter-se como um lugar onde a vida é valorizada e a dignidade do idoso é reconhecida. Embora sendo uma instituição de cuidados prolongados, as ILPIS devem continuar a ser uma moradia, uma residência, um lugar para viver, onde o idoso possa continuar a ser respeitado como uma pessoa única, com um nome e uma história, sonhos e desejos (CAMARANO; KANSO, 2010).

A PNSPI preconiza o cuidado integral à pessoa idosa, seja em seu lar ou em ILPI (SILVA et al., 2019). Sendo assim, mesmo institucionalizados, é possível prever nas ILPI ações que melhoram a qualidade de vida desses idosos, aumentando a estima e propiciando momentos de interação e lazer com um custo consideravelmente baixo. Tais ações podem trazer resultados sociais relevantes como maior integração entre os residentes de diversos graus de dependência, favorecer o desenvolvimento de ações conjuntas com pessoas de outras gerações, incentivar e promover a participação da família e da comunidade na atenção ao idoso residente e estímulo da autonomia e independência dos idosos, assim como da autoconfiança e autoestima dos mesmos. (STROPARO; EIDAM; CZAIKOVSKI, 2020).

Além disto, o Estatuto do Idoso de 2003, também prevê em seu texto a intenção de viabilizar uma série de direitos às pessoas com mais de 60 anos e garantir a cidadania destes indivíduos, dentre este o acesso ao lazer como um destes direitos: “O idoso tem direito à educação, cultura, esporte, lazer, diversões, espetáculos, produtos e serviços que respeitem sua peculiar condição de idade”. (BRASIL, 2003, p. 24).

Nesse sentido, para que estas prerrogativas possam beneficiar aos idosos, é necessário que as diferentes esferas da sociedade, incluindo as ILPI, estejam adequadas e preparadas em

todos os aspectos ligados ao aproveitamento do tempo disponível do idoso, que vão desde a estrutura física até profissionais capacitados para poder estimular e proporcionar ações voltadas a um lazer produtivo e benéfico.

No contexto da ILPI, essas questões são especialmente relevantes, pois a institucionalização, em um primeiro momento, pode conotar um maior distanciamento social e redução de atividades e estímulos. Ainda diante de idosos autônomos, o estímulo à interação social é fundamental para a manutenção de sua capacidade física e mental, sendo para os idosos com alguma perda funcional e depressão, o desenvolvimento dessas atividades podem inclusive auxiliar na sua recuperação ou mesmo minimizar agravamentos. (BARBOSA; NORONHA; CAMARGOS; MACHADO, 2020).

Diante da institucionalização, o idoso por vezes pode vivenciar rotinas padronizadas e ficar privado de atividades de estímulo cognitivo e motor. Infere-se assim ser de fundamental importância a inserção de programas de estimulação no contexto da ILPI, com vistas a diminuir o declínio funcional e mesmo a integração e socialização do idoso, respeitando os diferentes graus de fragilização e limitações físicas e mentais. Diante disso, ressalta-se a importância da prática contínua da estimulação, buscando a manutenção das funções saudáveis e, até mesmo, reabilitação das que já apresentam comprometimento. (MARIANO; CARREIRA; LUCENA; SALCI, 2020).

### 3.3 ESTIMULAÇÃO COGNITIVA EM IDOSOS

Com o aumento exponencial da longevidade na sociedade como todo; saúde e qualidade de vida são fatores a serem considerados na população idosa. Sendo assim a estimulação cognitiva revela-se eficaz na redução de déficits de cognição, resultando progressivamente na memória, no bem-estar, nas atividades da vida diária e na autoestima do idoso (ASSED et al., 2016).

Os estudos de estimulação cognitiva têm se mostrado satisfatório revelando aspectos importantes, demonstrando possibilidades de reversão parcial do declínio mental gerado pela idade e/ou o declínio patológico em idosos. Classificados como métodos não farmacológicos

tem como o objetivo investigar diretamente a plasticidade funcional do intelecto no envelhecimento (SANTOS; FLORES-MENDOZA, 2017).

“O treinamento cognitivo pode reduzir deficiências devido a déficits resultantes de lesões cerebrais ou neurodegeneração, e também pode melhorar as funções cognitivas” (SCHULTHEISZ et al., 2018, p. 421) atuando na proteção do aparecimento de demências futuras, proporcionando melhor qualidade de vida, autonomia e bem-estar do idoso.

Estudos apontam que o estímulo cognitivo foi relacionado à melhoria do desempenho de habilidades como memória, raciocínio, concentração e atenção (MARIANO et al, 2020; de Lima et al 2017).

Estudo de coorte realizado ao longo de 20 anos ainda identificou que a intervenção de Estimulação Cognitiva grupal tem efeito benéfico na melhora da função visuoespacial, bem como na melhora de sintomas depressivos e ansiosos (MARIONI; PROUST-LIMA; AMIEVA; BRAYNE; MATTHEWS; DARTIGUES; JACQMIN-GADDA, 2015).

Entende-se que a manutenção da capacidade cognitiva e motora da pessoa idosa em ILPI deve ser vista com atenção, considerando que o idoso institucionalizado se apresenta mais vulnerável à progressão do declínio cognitivo e motor. É fundamental que os profissionais da saúde estejam aptos e adquiram conhecimento necessário para o desenvolvimento de intervenções, com foco na qualidade de vida e no envelhecimento ativo e saudável, que possibilitem a preservação desses aspectos na população idosa (MARIANO et al, 2020).

Além disso, a estimulação cognitiva permite o desenvolvimento das habilidades cognitivas necessárias para controlar e regular os pensamentos, emoções e ações. A regulação das emoções é de suma importância, pois se refere a capacidade de controlar a raiva, os impulsos, os medos, etc (MORTON *et al.*, 2013).

A Estimulação Cognitiva deve estar incluída nos planos de intervenção dos enfermeiros junto aos idosos, de forma a contribuir para a preservação da sua capacidade cognitiva e emocional. Especificamente no que tange às ILPI, deve-se considerar a possibilidade de um programa estruturado, com um protocolo acessível e fácil de aplicar,



incluindo incentivos à mudança e melhoria da prática clínica por parte das instituições.  
(PAROLA; COELHO; NEVES; ALMEIDA; GIL; MOURO; APÓSTOLO, 2019).



## **4 MÉTODO**

### **4.1 CARACTERIZAÇÃO DO ESTUDO**

Trata-se de um estudo metodológico, a partir de uma abordagem qualitativa e quantitativa. Os estudos metodológicos são caracterizados pelo desenvolvimento e validação de métodos de pesquisa adequados à verificação de métodos de obtenção, organização e análise de dados, objetivando a elaboração, validação e avaliação de instrumentos e técnicas em pesquisa. Como resultado espera-se a construção de uma ferramenta que seja confiável, precisa e utilizável, passível de ser aplicada por outros pesquisadores. (POLIT E BECK, 2011).

Para o desenvolvimento do estudo que visa como produto final um infográfico animado, o mesmo percorreu duas das três etapas propostas por Winder e Dowlatbadi (2011), sendo elas pré-produção e produção propriamente dita.

### **4.2 DESCRIÇÃO DO LOCAL E PARTICIPANTES DO ESTUDO**

O estudo foi desenvolvido com idosos em uma ILPI. A escolha do local deu-se por conveniência considerando aspectos de localização, acessibilidade e clientela atendida. A ILPI escolhida fica localizada próxima à Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), foi fundada em 2015 e atende 19 idosos atualmente.

Os residentes têm à sua disposição, acompanhamento médico, enfermagem 24 horas, acompanhamento nutricional com 6 refeições diárias e higienização de roupas. Além disso, contam com atendimentos opcionais de fonoaudiologia, psicologia e fisioterapia.

Os participantes do estudo incluíram todos os idosos residentes, tendo como critério de inclusão ter idade acima de 60 anos e residirem em tempo integral na instituição. Como critérios de exclusão definiram-se aqueles idosos que por motivos de estado de saúde não conseguiram sair do leito e participar das atividades cognitivas planejadas.

Também atuaram como sujeitos do estudo 5 experts atuantes na área da gerontologia que participaram validando o conteúdo previamente a produção do infográfico. A escolha dos mesmos ocorreu pela técnica da bola de neve. Este tipo de amostragem é uma forma de amostra não probabilística, que utiliza cadeias de referência, tornando-se útil para acessar grupos específicos de informantes (VINUTO, 2014).

Desta forma, para atender ao objetivo de desenvolver um infográfico animado de orientação quanto ao uso de jogos com idosos, seguiu as etapas metodológicas associadas ao conhecimento do design, descritas a seguir:

### 4.3 PRIMEIRA ETAPA- PRÉ-PRODUÇÃO

A etapa de pré-produção é a primeira fase da construção do vídeo. Para que esta etapa pudesse ser realizada, alguns aspectos foram elencados e organizados como o conteúdo teórico propriamente dito para a composição do roteiro, bem como a escolha das animações, personagens, voz, teste de gravação de áudio, entre outros aspectos necessários à construção do vídeo (MASCARENHAS, 2017).

Desta forma, para a efetivação da etapa de pré-produção com a definição principalmente do conteúdo teórico a ser utilizado e inserido para a composição do roteiro, foram realizadas algumas etapas:

#### 4.3.1 Revisão de Literatura

A revisão dos conteúdos para auxiliar na construção do roteiro deu-se através de revisão integrativa, nas bases de dados PubMed, Portal Regional da BVS, Portal de Periódicos Capes, e Scielo, com os descritores: Estimulação cognitiva, Idosos, e Instituição de Longa Permanência para Idosos.

Utilizou-se para esta busca os seguintes critérios de inclusão: artigos originais e de revisão, nacionais e internacionais, dos últimos cinco anos, nos idiomas, português, inglês e espanhol. Foram excluídos resumos, cartas, anais, textos incompletos não disponíveis *on-line*, conforme Protocolo de Busca da Literatura (Apêndice A).

### **4.3.2 Pesquisa de Campo**

Após a revisão da literatura, procedeu-se a pesquisa de campo propriamente dita. Para tanto, sentiu-se a necessidade de compreender, a partir da vivência do uso dos jogos com os idosos, como se dá na prática o uso dos mesmos e quais as estratégias e desafios vivenciados por quem media o jogo. Esta etapa foi realizada na ILPI selecionada e já descrita anteriormente.

A utilização dos jogos foi antecedida por uma oficina de capacitação realizada junto a um profissional expert na área bem como participação de eventos científicos que abordaram a temática.

A coleta de dados ocorreu inicialmente através de um questionário contendo variáveis relacionadas a aspectos de caracterização do idoso bem como outras informações relacionadas à história de saúde, diagnóstico e tratamento, além da aplicação de escala de avaliação cognitiva através do Mini-exame do estado mental (MEEM). Estas informações foram investigadas antes da aplicação dos jogos de modo que se pudesse conhecer os idosos e, então escolher os jogos e planejar as atividades, considerando as especificidades de cada um dos participantes.

Em situações onde o resultado do MEEM apontou alteração cognitiva, foi solicitado ao responsável legal a autorização para a pesquisa. Ainda que os responsáveis tenham consentido, a participação do idoso apenas ocorreu quando este esteve disposto e aceitou participar das intervenções propostas.

A aplicação dos instrumentos ocorreu na própria instituição. Os idosos eram convidados a jogar no momento da abordagem, antecedendo a apresentação da proposta de jogos. Outro dia e horário eram combinados dependendo da preferência de cada idoso. A equipe de saúde era comunicada previamente de modo a não interferir na rotina dos idosos. Esta etapa foi importante no sentido de melhor conhecer a realidade e perfil dos idosos que participaram posteriormente das atividades favorecendo o planejamento das ações incluindo a escolha pelos melhores jogos e estratégias para a utilização destes.

A etapa seguinte consistiu em um programa de aplicação de atividades e jogos de estimulação cognitiva associada à observação participante. Os jogos utilizados foram disponibilizados pela UFSC, através do GESPI (Laboratório de Pesquisas e Tecnologia em

Enfermagem, cuidado em saúde a pessoas idosas) uma vez que estes já vinham sendo utilizados pelo projeto de extensão de apoio aos familiares cuidadores de pessoas com Alzheimer.

A realização dos jogos ocorreu em dias pré-estabelecidos e com tempo de duração variável a depender da condição e interesse do idoso. A aplicação dos jogos ocorreu de forma individual e coletiva, ocorrendo no próprio ambiente da instituição, em sala reservada livre de barulhos e outros estímulos externos. Em algumas vezes, o local de aplicação dos jogos ocorreu no próprio quarto do idoso.

Para a aplicação das atividades propostas houve o auxílio de um bolsista, também treinado. Em toda ação foi realizada a observação participante, com o intuito de registrar-se informações acerca do uso dos jogos como tecnologia empregada, tempo de jogo, além de captar reações e expressões dos idosos durante as sessões. Todas as impressões e observações captadas foram registradas nas notas do observador imediatamente após as atividades de modo que não fossem perdidas as informações importantes a serem registradas.

Ao todo foram utilizados sete jogos sendo eles: Blocos de Encaixe, Códice, Desafio das Cores, Encaixe das Cores, Esconde Formas, Jogo de memória, Rummikub e Sorte Calculada conforme fotos abaixo.

Imagem 1 - Desafio das Cores



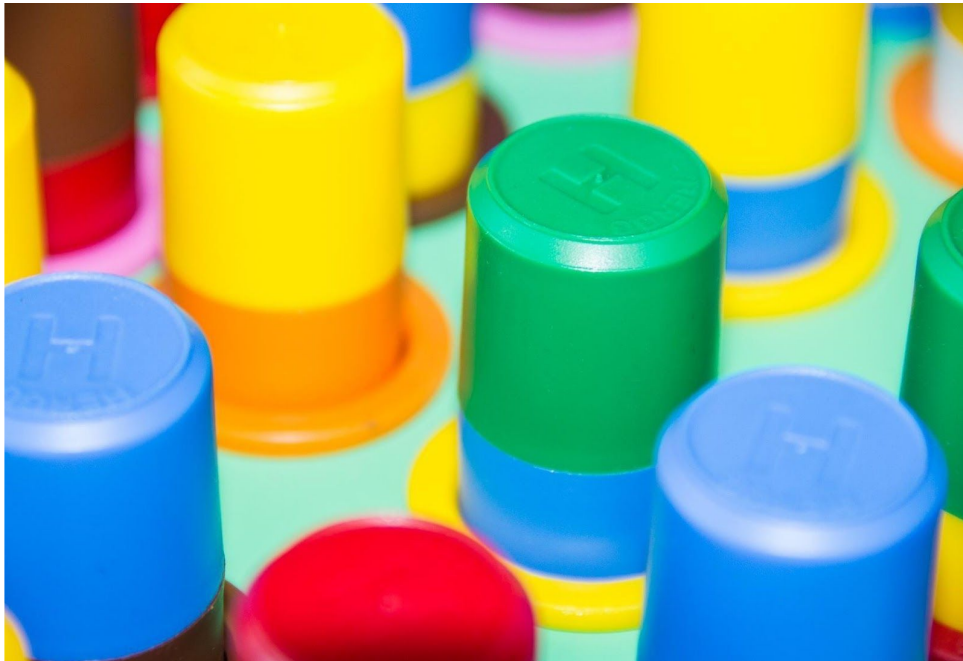


Imagem 2 - Blocos de Encaixe



Fonte: Imagens registrada pela autora

Imagem 3 - Códice

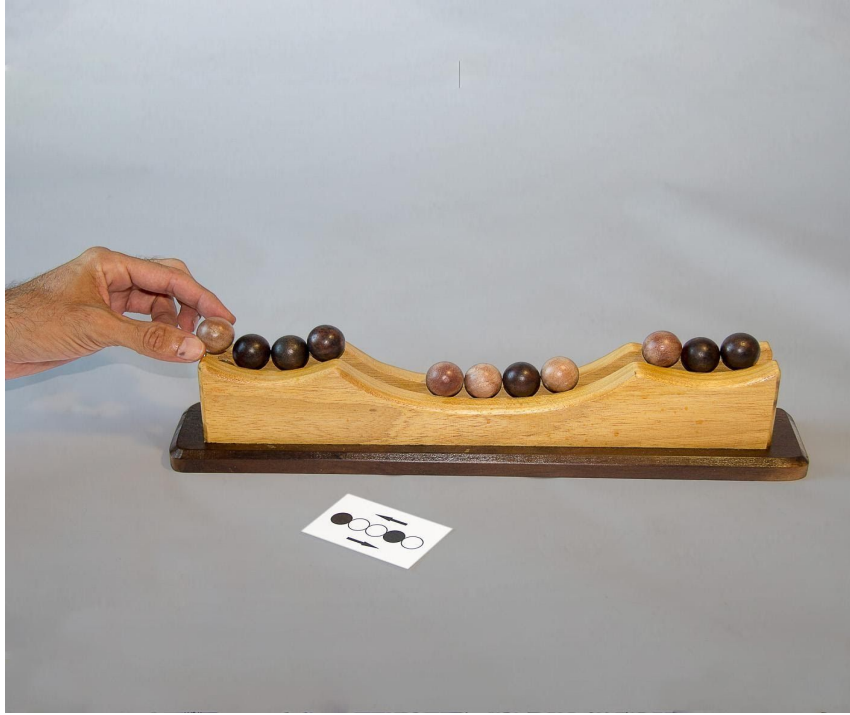
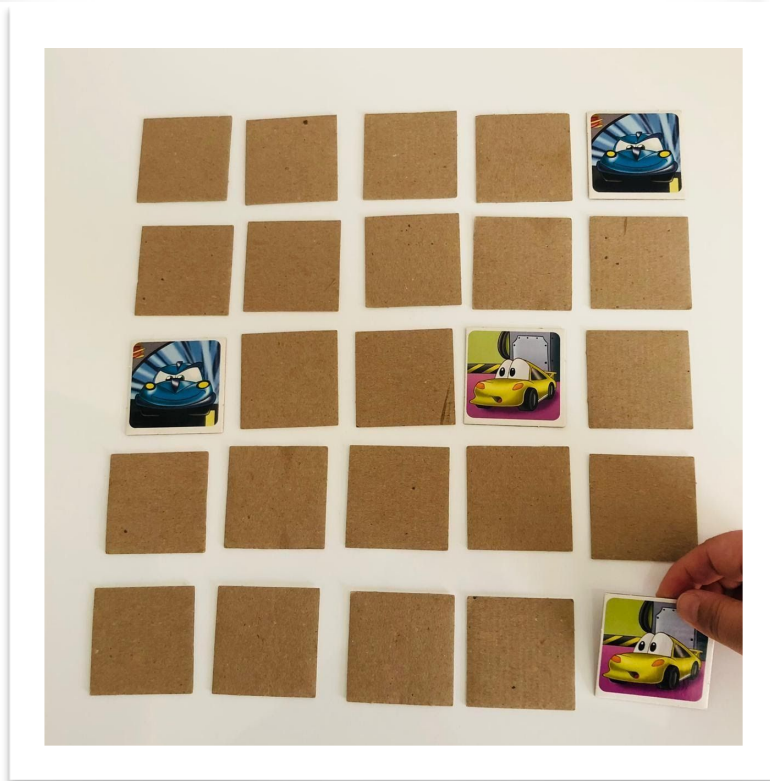




Imagem 4 - Jogo de Memória

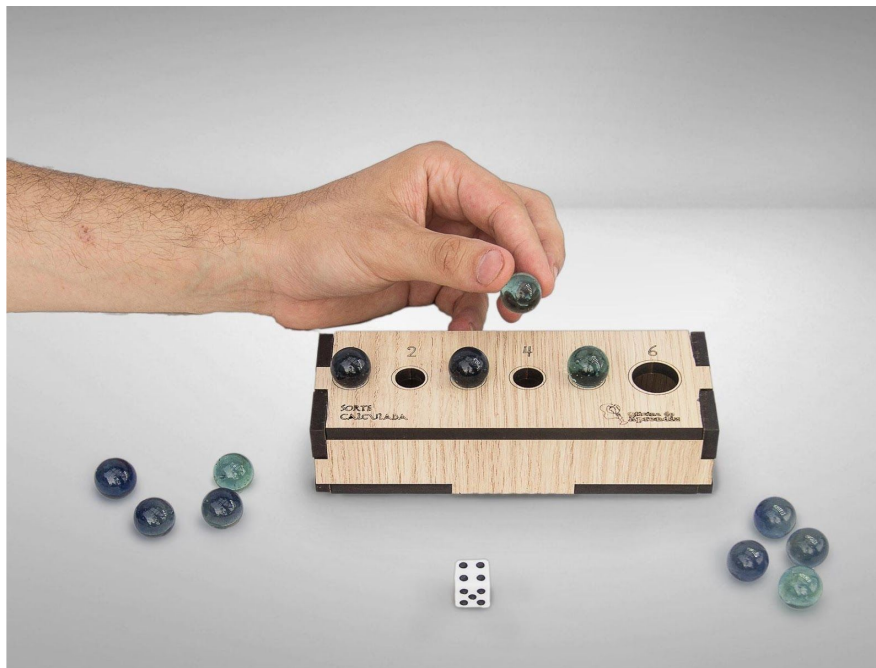


Fonte: Imagens registrada pela autora

Imagem 5 - Encaixe das Cores



Imagem 6 - Sorte Calculada

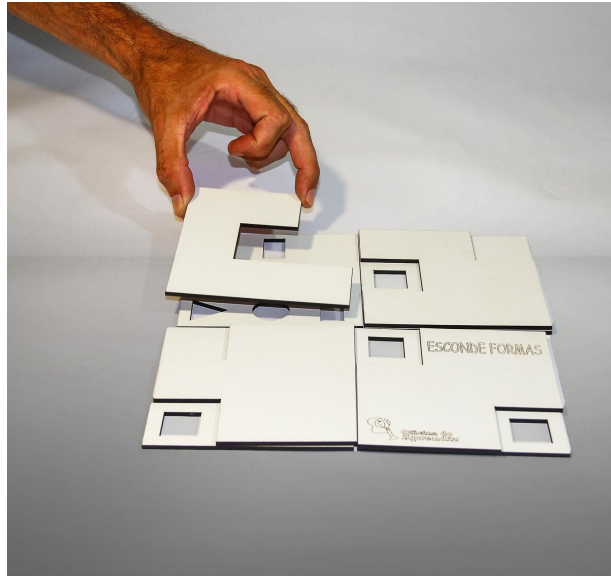


Fonte: mostruário, Oficina do Aprendiz



Fonte: mostruário, Oficina do Aprendiz

Imagem 7 - Esconde Formas



Fonte: mostruário, Oficina do Aprendiz

Imagem 8 e 9 - Rummikub



Fonte: google imagens

Da junção das informações extraídas da revisão da literatura e da observação participante elencou-se os itens necessários para compor o conteúdo teórico a ser utilizado na elaboração do infográfico.

No intuito de completar as lacunas de evidências não identificadas na revisão integrativa, mas que foram aspectos importantes surgidos durante as atividades com os jogos e captadas através da observação participante, procedeu-se também uma busca flutuante na literatura para complementar o conteúdo teórico para a composição do roteiro do infográfico.

O conteúdo teórico produzido foi encaminhado à 5 experts enfermeiros da área da gerontologia para a validação do conteúdo elencado. O material para avaliação foi encaminhado mediante consentimento prévio através do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE (Apêndice B). O documento foi composto de duas partes, sendo a primeira contendo dados para caracterização dos experts e a segunda através de um formulário (Apêndice C) criado no *google forms* com o conteúdo a ser inserido para a referida avaliação que se deu através da utilização da escala do tipo Likert, com 4 pontos (1- discordo totalmente, 2- discordo parcialmente, 3- concordo parcialmente, 4- concordo totalmente) para auxiliar na avaliação do conteúdo. Ao lado de cada item ainda foi inserido espaço para que observações, complementações e/ou sugestões pudessem ser realizadas.

Após a avaliação do conteúdo pelos experts, revisão e adequação final conforme sugestões dos mesmos, definiu-se o conteúdo teórico a ser inserido no vídeo. A seguir foram decididos os personagens, estilo, animação e o cenário a serem usados, bem como a escolha de cores e imagens. Além disso, ocorreu a gravação da voz, onde também foi possível acertar o tempo da animação, gerado pela combinação dos painéis com os áudios já gravados, também chamado de animatic. (WINDER; DOWLATABADI, 2011).

#### 4.4 SEGUNDA ETAPA: PRODUÇÃO

Esta etapa de produção é o momento em que se finaliza a animação unindo os atributos e informações escolhidas na pré-produção. (CATHERINE WINDER E ZAHRA DOWLATABADI, 2011).

Nesta etapa ocorreu a realização da construção do infográfico animado propriamente dito, de forma independente, a partir de plataformas digitais e com o auxílio de um profissional do design contratado, foram utilizados três programas: *Cubase LE AI Elements 9*, *Vegas Pro 17* e *Adobe Photoshop CC 2019*. Para tanto, procedeu-se à união dos conteúdos teóricos oriundos da revisão da literatura associada aos dados obtidos da pesquisa de campo propriamente dita, unindo-se às demais etapas de produção de animação descrita na pré-produção.

#### 4.5 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados oriundos da revisão da literatura e observação participante foram organizados em tabela específica para comparação. A caracterização dos idosos e dos experts deu-se por estatística descritiva, com apresentação de números absolutos e relativos. Em relação à etapa de validação de conteúdo por experts, foram verificadas as pontuações atribuídas a cada 'item', segundo o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) que mede a concordância dos juízes quanto à representatividade dos itens. Ainda para o cálculo do IVC geral do conteúdo, foi realizada a soma de todos os IVC calculados separadamente, dividido pelo número de itens. (PASQUALI, 2010).

Considerou-se válido o consenso de 80% (0,8) ou mais entre as avaliações dos juízes. Os valores abaixo de e 80% (0,8) seriam ajustados, a partir das sugestões dos experts, sendo novamente enviados para uma segunda rodada de avaliação até atingir a confiabilidade desejada mínima de 80%, entretanto isso não foi necessário.

#### 4.6 ASPECTOS ÉTICOS DA PESQUISA

Como cuidados éticos foram observadas as determinações da Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde do Ministério da Saúde, reforçando ainda que o referido projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), com número de CAAE 17697919.9.0000.0121.

Todos os participantes do estudo apenas foram inseridos após a anuência e concordância por parte destes e em caso de aceite foi solicitada a assinatura do TCLE (Apêndice E). Nas situações em que foi comprovada a alteração cognitiva do idoso, a





anuência para a participação no estudo e assinatura do TCLE foi realizada pelo responsável legal do idoso (Apêndice F). Nessa pesquisa buscou-se sempre respeitar o sigilo, a dignidade e autonomia do idoso em decidir pela sua contribuição e permanência ou não, na pesquisa e nas atividades propostas, através de manifestação expressa, clara e livre.

Acrescenta-se ainda que foram observados e ponderados riscos e benefícios, conhecidos e potenciais, individuais ou coletivos, com intuito de alcançar o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos, considerando a beneficência e a não maleficência. O anonimato dos participantes foi garantido pelo uso de pseudônimos escolhidos pela pesquisadora.

## 5 RESULTADOS

Conforme instrução normativa de 2017, do Curso de Graduação em Enfermagem, citado no Art. 18, os resultados desta pesquisa serão apresentados na forma de um artigo.

Como o objetivo final do estudo era a construção do infográfico animado, um dos resultados finais deste estudo foi a construção desta ferramenta que ficará disponível nas plataformas digitais de forma gratuita.

### 5.1 MANUSCRITO: O PAPEL DO MODERADOR FRENTE AO USO DOS JOGOS JUNTO A IDOSOS EM INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA: CONSTRUÇÃO DE INFOGRÁFICO ANIMADO

#### RESUMO

**Objetivo:** descrever o processo de construção de um infográfico animado educacional de orientação para o uso de jogos cognitivos para idosos.

**Método:** estudo metodológico, cuja coleta de dados ocorreu entre novembro de 2019 a novembro de 2020, a partir das seguintes etapas: revisão da literatura, questionário para levantamento de dados sociodemográficos dos idosos, aplicação de jogos e observação participante durante aplicação dos jogos, construção do infográfico e validação do conteúdo do mesmo. A pesquisa de campo ocorreu junto a idosos em uma instituição de longa permanência situada no município de Florianópolis, Santa Catarina. Os dados qualitativos foram organizados na forma de quadro, comparados e analisados de forma descritiva e para os dados quantitativos ocorreu o cálculo de números relativos e absolutos, bem como avaliação do Índice de Validade de conteúdo para os itens que compõem o infográfico.

**Resultados:** Os valores para o Índice Validade de Conteúdo após análise dos experts oscilaram entre 0,8 e 1,0. As sugestões foram analisadas conforme a literatura pertinente, sendo realizados os ajustes e composto a versão final. Em relação ao conteúdo de forma global considerando a soma dos IVC de cada item e dividindo-se pelo número de itens de ações para o cuidado, totalizando em 10 itens, obteve-se o IVC global de 0,97 indicando ótimo nível de concordância entre os especialistas.

**Conclusão:** Espera-se que os resultados do estudo possam contribuir para auxiliar o moderador frente ao uso dos jogos. Acredita-se que o uso de jogos de forma organizada e sistemática possa ter impacto não só no aspecto cognitivo, mas que também possibilite a este idoso uma melhora dos aspectos psicossociais, contribuindo para para interação e comunicação dos mesmos no ambiente em que estão inseridos.

**Palavras-chave:** Idoso. Cuidadores. Envelhecimento. Tecnologias em saúde. Enfermagem. Jogos recreativos.

## **INTRODUÇÃO**

O envelhecimento populacional é uma realidade mundial e em virtude desse crescente incremento de idosos associado aos novos rearranjos familiares e as dificuldades encontradas por estes no cuidado para com o idoso, observa-se um crescimento diretamente proporcional desse público em instituições que oferecem cuidados contínuos, conhecidas como instituições de longa permanência para idosos (ILPI). (LIMA NETO; NUNES; OLIVEIRA; AZEVEDO; MESQUITA, 2017)

Com o aumento da população idosa fez-se necessário pensar em políticas que pudessem ser implementadas no intuito de orientar e estimular ações e programas voltados aos idosos. Neste cenário, a Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa (PNSPI) indica que o cuidado integral à pessoa idosa pode acontecer em seu lar ou mesmo em ILPI (SILVA; FEDOSSE; PASCOTINI; RIEHS, 2019).

Indica-se- assim que, mesmo institucionalizados, os idosos possam receber cuidados e ações que melhorem a qualidade de vida dos mesmos, aumentando a estima e propiciando momentos de interação e lazer com um custo consideravelmente baixo. Tais atividades devem ser planejadas no intuito de estimular interação social, propiciando maior integração entre os residentes independente de sua condição de saúde, incentivando e promovendo a participação da família e da comunidade na atenção ao idoso residente, bem como o estímulo da autonomia dos idosos, assim como da autoconfiança e autoestima dos mesmos. (STROPARO; EIDAM; CZAIKOVSKI, 2020).

Estudos têm apontado os benefícios das atividades que propiciam o estímulo cognitivo, destacando-se melhoria do desempenho de habilidades como memória, raciocínio, concentração e atenção. (MARIANO et al, 2020; de Lima et al 2017). Além de outros aspectos positivos como melhora da interação social, da depressão, ansiedade e capacidade funcional. (CASEMIRO; RODRIGUES; DIAS; ALVES; INOUE; GRATÃO, 2016).

Tendo em vista que os idosos que vivem institucionalizados comumente apresentam-se mais vulneráveis à progressão do declínio cognitivo e motor, torna-se fundamental que os profissionais da saúde estejam aptos e/ou adquiram conhecimento necessário para o desenvolvimento de intervenções, com foco na qualidade de vida e no envelhecimento ativo e saudável, com vistas à preservação desses aspectos na população idosa. (MARIANO et al, 2020).

Nesse contexto, os usos de ferramentas de estimulação cognitiva tornam-se estratégias viáveis e efetivas para minimizar tais declínios. Entretanto, há que se considerar a necessidade de preparo por parte dessas pessoas no uso de ferramentas como, por exemplo, o uso de jogos, para que possam atuar de forma efetiva como moderadores diante das especificidades que os idosos possuem. Assim, torna-se fundamental que os profissionais da saúde estejam aptos e adquiram conhecimento necessário para o desenvolvimento de intervenções, com foco na qualidade de vida e no envelhecimento ativo e saudável, com vistas à preservação desses aspectos na população idosa. (MARIANO et al, 2020).

Nesse sentido, o presente estudo teve por objetivo descrever o processo de construção de um infográfico animado educacional de orientação para o uso de jogos cognitivos. Acredita-se que tal ferramenta possa contribuir para a ampliação do conhecimento acerca do impacto do estímulo cognitivo e uso dos jogos junto aos idosos, auxiliando os moderadores sejam eles profissionais, cuidadores ou familiares, a atuarem de forma assertiva na condução e moderação do uso dessas ferramentas.

## **MÉTODO**

Trata-se de um estudo metodológico, a partir de uma abordagem qualitativa e quantitativa. O estudo foi desenvolvido com idosos em uma ILPI privada. A escolha do local deu-se por conveniência considerando aspectos de localização, acessibilidade e clientela atendida.

Os participantes do estudo incluíram todos os idosos residentes, tendo como critério de inclusão ter idade acima de 60 anos e residirem em tempo integral na instituição. Como critérios de exclusão definiram-se aqueles idosos que por motivos de estado de saúde não conseguiram sair do leito e participar das atividades cognitivas planejadas. Também atuaram

como sujeitos do estudo 5 experts na área de gerontologia que atuaram validando o conteúdo previamente a produção do infográfico.

Para o desenvolvimento do estudo que visa como produto final um infográfico animado, o mesmo percorreu duas etapas, sendo elas a Pré-produção e a produção propriamente dita. (WINDER E DOWLATABADI, 2011).

Na etapa de pré-produção foram elencados e organizados o conteúdo teórico propriamente dito para a composição do roteiro, bem como a escolha das animações, personagens, voz, teste de gravação de áudio, entre outros aspectos necessários à construção do vídeo (MASCARENHAS, 2017).

Desta forma, para a efetivação da etapa de pré-produção com a definição principalmente do conteúdo teórico a ser utilizado e inserido para a composição do roteiro, foi realizado inicialmente a revisão integrativa, nas bases de dados PubMed, Portal Regional da BVS, Portal de Periódicos Capes, e Scielo, com os descritores: Estimulação cognitiva, Idosos e Instituição de Longa Permanência para Idosos. Utilizou-se para esta busca os seguintes critérios de inclusão: artigos originais nacionais e internacionais, dos últimos cinco anos, nos idiomas, português, inglês e espanhol. Foram excluídos resumos, cartas, anais, textos incompletos não disponíveis *on-line*.

Após a revisão da literatura, procedeu-se a pesquisa de campo propriamente dita. Para tanto, sentiu-se a necessidade de compreender, a partir da vivência do uso dos jogos com os idosos, como se dá na prática o uso dos mesmos junto aos idosos e quais as estratégias e desafios vivenciados por quem coordena ou faz o papel de moderador no jogo. Esta etapa foi realizada na ILPI selecionada e já descrita anteriormente.

A coleta de dados ocorreu inicialmente através de um questionário contendo variáveis relacionadas a aspectos de caracterização do idoso bem como outras informações relacionadas à história de saúde, diagnóstico e tratamento, além da aplicação de escala de avaliação cognitiva Mini-exame do estado mental (MEEM- anexo A). Esta etapa foi importante no sentido de melhor conhecer a realidade e perfil dos idosos que participaram posteriormente das atividades favorecendo o planejamento das ações incluindo a escolha pelos melhores jogos e estratégias para a utilização destes. A aplicação dos instrumentos ocorreu na própria instituição em dia e horário acordado com o idoso e combinado com a equipe de saúde previamente de modo a não interferir na rotina dos idosos.

A etapa seguinte consistiu em um programa de aplicação de atividades e jogos de estimulação cognitiva associada à observação participante. A realização dos jogos ocorreu em dias pré-estabelecidos e com tempo de duração variável a depender da condição e interesse do idoso. A aplicação dos jogos ocorreu de forma individual e coletiva, no próprio ambiente da instituição, em sala reservada livre de barulhos e outros estímulos externos. Em algumas vezes, o local de aplicação dos jogos ocorreu no próprio quarto do idoso.

Para a aplicação das atividades propostas houve o auxílio de um bolsista, também treinado. Em todas as ações foram realizadas observação participante, com o intuito de registrar-se informações acerca do uso dos jogos como tecnologia empregada, tempo de jogo, além de captar reações e expressões dos idosos durante as sessões. Todas as impressões e observações captadas foram registradas no diário de campo e nas notas do observador imediatamente após as atividades de modo que não fossem perdidas as informações importantes a serem registradas.

Ao todo foram utilizados sete diferentes jogos com características e graus de dificuldades variados, sendo eles: Blocos de Encaixe, Códice, Desafio das Cores, Encaixe das Cores, Esconde Formas, Jogo de memória, Rummikub e Sorte Calculada.

Da junção das informações extraídas da revisão da literatura e da observação participante elencou-se os itens necessários para compor o conteúdo teórico a ser utilizado na elaboração do infográfico. Entretanto, no intuito de completar as lacunas de evidências não identificadas na revisão integrativa, mas que foram aspectos importantes surgidos durante as atividades com os jogos e captadas através da observação participante, procedeu-se também uma busca flutuante na literatura para complementar o conteúdo teórico para a composição do roteiro do infográfico.

Na sequência, o conteúdo teórico produzido foi encaminhado à 5 experts na área de gerontologia, para a validação do conteúdo elencado. Por se tratar de temática específica, optou-se em utilizar a técnica de bola de neve para o encaminhamento do material. (VINUTO, 2014). O mesmo material foi encaminhado para avaliação dos experts mediante consentimento prévio sendo composto de duas partes, sendo a primeira contendo dados para caracterização dos experts e a segunda com o conteúdo a ser inserido no infográfico para a referida avaliação. Para isso se utilizou uma escala do tipo *Likert*, alternando as respostas entre discordo totalmente a concordo totalmente.

Após então definir-se o conteúdo teórico a ser inserido no vídeo, foram decididos os personagens, estilo, animação e o cenário a serem usados, bem como a escolha de cores e imagens. Além disso, ocorreu a gravação da voz, onde também foi possível acertar o tempo da animação, gerado pela combinação dos painéis com os áudios já gravados, também chamado de animatic (CATHERINE WINDER E ZAHRA DOWLATABADI, 2011).

Na segunda etapa, a de produção, ocorreu a realização da Construção do infográfico animado propriamente dito, com auxílio de um profissional do designer.

Os dados oriundos da revisão da literatura e observação participante foram organizados em tabela específica para comparação. A caracterização dos idosos e dos experts por estatística descritiva, com apresentação de números absolutos e relativos. Em relação à etapa de validação de conteúdo por experts, foram verificadas as pontuações atribuídas a cada item, segundo o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) que mede a concordância dos juízes quanto à representatividade dos itens. Ainda para o cálculo do IVC geral do conteúdo, foi realizada a soma de todos os IVC calculados separadamente, dividido pelo número de itens (PASQUALI, 2010). Considerou-se válido o consenso de 80% (0,8) ou mais entre as avaliações dos juízes. Os valores abaixo de e 80% (0,8) seriam ajustados, a partir das sugestões dos experts, sendo novamente enviados para uma segunda rodada de avaliação até atingir a confiabilidade desejada mínima de 80%, entretanto não foi necessário.

## **RESULTADOS**

Acerca dos resultados oriundos da revisão da literatura foram selecionados a partir da busca em bases de dados o total de 489 artigos, que após leitura dos resumos foram excluídos 352 e após leitura completa foram descartados 129 estudos, permanecendo apenas 7 estudos.

No que se refere à pesquisa de campo, foram entrevistados 12 idosos, dentre esses sete eram mulheres, correspondendo a 58,3%, e cinco eram do sexo masculino, o que corresponde a 41,6% do total. Quatro não tinham demência, sendo uma mulher, e oito possuíam demência, sendo dois homens e seis mulheres. Ou seja, 14,3% das mulheres e 60% dos homens não possuíam demência e 85,7% das mulheres e 40% dos homens possuíam demência. A média de idade dos pacientes foi de 86,33 anos, variando entre 77 e 93 anos. Todos os entrevistados

possuíam filhos. Antes de serem institucionalizados, sete moravam em casa própria correspondendo a 58,3%, quatro moravam em casa de familiares, ou seja, 33,3% e um estava em outra instituição de longa permanência, equivalente a 8,3%. Dentre esses, dois moravam sozinhos, ou seja, 16,6% e dez moravam acompanhados, correspondendo a 83,3%. O motivo da institucionalização de dez pacientes foi por questões clínicas e de dois foi por questões familiares/pessoais. Todos os idosos são visitados pelos filhos, quatro idosos são visitados uma vez por semana, dois são visitados quase todos os dias, três diariamente e o restante varia entre eventualmente, uma vez por mês e várias vezes por semana. Quando foram questionados sobre qual atividade que mais gostam de realizar, a maioria respondeu assistir televisão (sete). Entre os idosos sem demência a média de vezes que cada um jogou é de 4,75. Já entre os idosos com demência a média de vezes que cada idoso jogou é de 5,25. Em relação à observação participante no total foram realizadas 56 intervenções. O tempo médio de jogo foi de 15 a 20 minutos entre os idosos sem demência e cinco a dez minutos entre os idosos com demência.

A partir dos dados de revisão da literatura e pesquisa de campo, procedeu-se à interlocução dos achados, apresentados no Quadro 1.



**Quadro 1.** Interlocução entre a observação participante e a evidência da literatura, Florianópolis, SC, 2020.

<b>Notas do observador</b>	<b>Evidência da literatura</b>	<b>Conteúdo teórico elencado para compor o vídeo</b>
<p>“As atividades propostas foram realizadas ao longo de cinco semanas com regularidade. Devido ao curto período de intervenção não se pode notar mudanças cognitivas porém foi claro o maior envolvimento, interesse e participação à medida que as semanas iam passando”.</p>	<p>O uso de atividades de estimulação cognitiva tem mostrado aspectos positivos frente à melhora de testes de cognição após as intervenções de forma frequente e regular (LIMA NETO; NUNES; OLIVEIRA; AZEVEDO; MESQUITA, 2017), além de outros aspectos positivos como melhora da interação social, da depressão, ansiedade e capacidade funcional (CASEMIRO; RODRIGUES; DIAS; ALVES; INOUE; GRATÃO, 2016).</p> <p>Estudos apontam que estímulo cognitivo foi relacionado à melhoria do desempenho de habilidades como memória, raciocínio, concentração e atenção. (MARIANO et al, 2020; de Lima et al 2017).</p>	<p>O uso de jogos com idosos traz diversos benefícios, incluindo melhorar a cognição, interação social, memória, raciocínio, concentração e atenção. Entretanto, para que os efeitos positivos apareçam é necessário que os jogos tenham uma frequência semanal regular.</p>



<p>“O desinteresse surgia pelo cansaço expressado verbalmente pelo próprio idoso, e era perceptível através da face de sono, quando havia movimentação e inquietação da postura no assento; também questionamentos e assuntos abordados fora do contexto do jogo, e quando a atenção era desviada por movimentos e ruídos de funcionários no residencial, mesmo estando em ambiente calmo, silencioso, e livre de circulação de pessoas.”</p>	<p>É importante manter a concentração do jogador uma vez que se relaciona com o gostar de jogar e a motivação.</p> <p>É importante identificar temas e gêneros de jogos que os idosos gostem e que afetem a sua motivação. (SILVA; ISHITANI, 2017)</p>	<p>O ambiente para jogar deve ser o mais tranquilo possível, livre de ruídos e interrupções. Procurar por jogos que envolvam o seu interesse aumenta o interesse em jogar. Nesse sentido, é fundamental conhecer bem a história de vida do idoso, seus gostos e preferências.</p> <p>Nem sempre o idoso irá verbalizar o cansaço e vontade de parar o jogo. Cabe ao moderador do jogo identificar expressões e atitudes desses indicativos que podem ser percebidos por faces de sono, inquietude, desvio de olhar e atenção.</p>
<p>“O tempo de jogo varia de pessoa para pessoa. Percebeu-se que aqueles que tinham alteração cognitiva alterada ou demência se interessavam pelo jogo por tempo menor”.</p>	<p>Cada tempo de execução precisa ser ajustado individualmente de acordo com diferentes condições. (KAO; KUO; YEU- HUI, 2019)</p>	<p>Não existe tempo a ser pré-estipulado para jogar. Deve ser respeitado a vontade e condições de cada idoso.</p>
<p>“Percebeu-se que os idosos com menor escolaridade e aqueles com alteração cognitiva tinham mais dificuldades em entender o jogo, precisando ser explicado por diversas vezes seu funcionamento e objetivos”</p>	<p>Ao executar tarefas de busca visual, indivíduos com baixo nível educacional necessitam de mais tempo, cometem mais erros e alcançam menos alvos do que indivíduos com maior escolaridade, o que justifica a melhora desse domínio na amostra estudada, uma vez que a maior escolaridade pode estar diretamente relacionada à facilidade de aprendizagem.</p> <p>(CASEMIRO; RODRIGUES; DIAS; ALVES; INOUE; GRATÃO, 2016)</p>	<p>É importante equilibrar desafios e habilidades, bem como condições cognitivas, adequando às regras, para garantir o interesse no jogo.</p>

<p>“Nas vivências com idosos com quadros de demência, os jogos individuais foram preferidos ao invés dos em grupo. A dinâmica dos jogos em grupo funcionou nos cinco primeiros minutos, após esse tempo os idosos mostraram sinais de desorientação em dar sequência ao jogo, muitas vezes em decorrência da conversação entre eles que acabava desviando o foco. Foi notório o desempenho e dedicação do idoso para jogos realizados individualmente, entre jogador e mediador”.</p>	<p>O trabalho em grupo com jogos de tabuleiro tem um efeito proeminente nos sintomas neuropsiquiátricos dos pacientes, indicando que o trabalho em grupo tem um grande efeito na reabilitação dos sintomas neuropsiquiátricos de pacientes com doença de Alzheimer. (PANPAN, 2013)</p>	<p>Tanto os jogos individuais quanto em grupo podem ser propostos aos idosos, cabendo ao moderador observar as preferências individuais. Os jogos em grupo favorecem a interação social, entretanto os sentimentos, conversas paralelas e excesso de barulhos que ocorrem nas atividades em grupo pode diminuir o interesse pelo jogo, dependendo do comprometimento cognitivo do idoso.</p>
<p>“Todos os sete jogos que tínhamos disponíveis puderam ser experimentados a diferentes idosos, independente do seu grau de comprometimento cognitivo, sendo esses apenas adaptados a cada situação”</p>	<p>Em estudo realizado com idosos com e sem comprometimento cognitivo, realizando atividades com o uso aritmético do ábaco identificou que a usabilidade, satisfação e adesão ao programa de estimulação foi alto mesmo em pacientes com declínio cognitivo. (MATÍAS-GUIU; PÉREZ-MARTÍNEZ; MATÍAS-GUIU, 2016)</p>	<p>Os jogos, mesmos os mais complexos, podem ser usados a idosos com diferentes perfis e estados cognitivos, cabendo ao moderador adaptar as regras.</p>

Fonte: dados da pesquisa

No que se refere ao processo de validação do conteúdo com experts, foram selecionados cinco profissionais, sendo a profissão destes: enfermeiras doutoras, fonoaudiólogas e doutoras atuantes na docência e em projetos com idosos. A idade dos mesmos variou de 30 a 60 anos. Das cinco experts selecionadas, cinco têm o título de doutorado e duas possuem pós-doutorado.

Os valores para o IVC oscilaram entre 0,8 e 1,0. As sugestões foram analisadas conforme a literatura pertinente, sendo realizados os ajustes e composto a versão final. Em relação ao conteúdo de forma global considerando a soma dos IVC de cada item e dividindo-



se pelo número de itens de ações para o cuidado, totalizando em 10 itens, obteve-se o IVC global de 0,97 indicando ótimo nível de concordância entre os especialistas.

Dos 7 itens inicialmente construídos, todos foram mantidos, porém os itens 1, 2, 3 e 6 foram complementados conforme sugestões, os itens 4, 5 e 7 foram mantidos na íntegra e ainda foram acrescentados mais outros 3 itens, totalizando em 10.

**Quadro 2.** Avaliação do IVC e modificações propostas no conteúdo teórico para o infográfico. Florianópolis, SC, 2020.

<b>ITEM</b>	<b>IVC APÓS RODADA COM EXPERTS</b>	<b>AVALIAÇÃO (INCLUÍDO, MODIFICADO OU MANTIDO)</b>	<b>ITEM APÓS MODIFICAÇÕES</b>
1. O uso de jogos com idosos traz diversos benefícios incluindo melhora da cognição, interação social, memória, raciocínio, concentração e atenção. Entretanto, para que os efeitos positivos apareçam é necessário que os jogos tenham uma frequência semanal regular.	0,8	Mantido, porém, complementado conforme sugestão.	Através do uso regular de jogos é possível estimular todas as funções cognitivas e trazer diversos benefícios incluindo melhora da cognição, interação social, memória, raciocínio, concentração e atenção. A frequência regular promove uma estimulação contínua, o que pode potencializar os benefícios citados, além da capacidade de criar estratégias para a compreensão e solução dos desafios apresentados nos jogos (e/ou nas experiências de vida).



<p>2 - O ambiente para jogar deve ser o mais tranquilo possível, livre de ruídos e interrupções. Procurar por jogos que envolvam o interesse, aumenta o interesse do mesmo em jogar. Nesse sentido, é fundamental conhecer bem a história de vida do idoso, seus gostos e preferências.</p>	1	<p>Mantido, porém dividido em dois itens e complementado conforme sugestão</p>	<p>O ambiente para jogar deve ser o mais tranquilo possível, livre de ruídos e interrupções. Porém, com o passar do tempo, a estimulação cognitiva poderá desenvolver a capacidade de atenção, de modo mais consciente e seletiva, mesmo que num ambiente com estímulos diversos.</p>
<p>3- Não existe tempo pré-estipulado para jogar. Deve ser respeitado a vontade e condições de cada idoso.</p>	1	<p>Mantido, porém, complementado conforme sugestão.</p>	<p>Não existe tempo pré-estipulado para jogar. Deve ser respeitado a vontade e condições de cada idoso. Respeitar o tempo de cada pessoa é importante, entretanto, observar ( e definir) o tempo de execução pode contribuir para avaliar o desempenho da pessoa idosa e redefinir as estratégias de estimulação.</p>
<p>4 - É importante equilibrar desafios e habilidades, bem como condições cognitivas, adequando às regras, para garantir o interesse do idoso no jogo.</p>	1	<p>Mantido</p>	<p>Mantido</p>



<p>5- Tanto jogos individuais quanto em grupo podem ser propostos aos idosos, cabendo ao moderador observar as preferências individuais. Os jogos em grupo favorecem interação social, entretanto, conversas paralelas e excesso de barulhos que ocorrem nas atividades em grupo podem diminuir interesse pelo jogo, a depender do comprometimento cognitivo do idoso.</p>	1	Mantido	Mantido
<p>6 - Os jogos, mesmo os mais complexos, podem ser jogados por idosos com diferentes perfis estados cognitivos, cabendo ao moderador adaptar as regras.</p>	1	Mantido, porém, complementando conforme sugestão	Os jogos, regras e procedimentos devem ser sempre adequados à pessoa idosa, considerando a sua vontade e condição cognitiva, cabendo ao moderador realizar a avaliação e as adaptações necessárias em cada caso.
<p>7 - Nem sempre o idoso irá verbalizar o cansaço e vontade de parar o jogo. Cabe ao moderador do jogo identificar nas expressões e atitudes esses indicativos que podem ser percebidos por face de sono, inquietude, desvio de olhar e atenção.</p>	1	Mantido	Mantido



8 - Novo item		Nova inclusão a partir das sugestões	Os jogos cooperativos, que favorecem a participação e não necessariamente a disputa, são indicados principalmente idosos com alteração cognitiva.
9 - Novo item			Procurar por jogos que envolvam o interesse do idoso, aumenta o interesse do mesmo em jogar. Nesse sentido, é fundamental conhecer bem a história de vida do idoso, seus gostos e preferências.
10 - Novo item		Nova inclusão a partir das sugestões	Lembre-se sempre: todas as atividades devem ser acompanhadas de muito carinho, tranquilidade e paciência.

Fonte: dados da pesquisa.

Após a validação do conteúdo, o infográfico foi construído e sumarizado em dez principais itens, contendo imagens animadas e narração. Além disso, pensando na maior acessibilidade, o material contém legendas e ficará disponível em plataformas digitais gratuitas.

## **DISCUSSÃO**

No que se refere aos itens avaliados pelos experts apesar de todos terem recebido concordância por parte dos profissionais, os mesmos foram adequados ou complementados onde se sugeriram inclusões acerca sobretudo dos benefícios que os jogos podem trazer. Neste contexto, estudos de intervenção utilizando atividades cognitivas de lazer, como jogos de tabuleiro, têm apontado resultados positivos diante do declínio cognitivo, tanto em pessoas idosas cognitivamente saudáveis ou mesmo com declínio cognitivo. (IIZUKA; SUZUKI; OGAWA; KOBAYASHI-CUYA; KOBAYASHI; TAKEBAYASHI; FUJIWARA, 2018).

Porém, além dos aspectos cognitivos a literatura aponta benefícios em outros seguimentos, sendo também mencionado aspectos envolvendo melhora de quadros de

depressão, ansiedade e capacidade funcional (CASEMIRO; RODRIGUES; DIAS; ALVES; INOUE; GRATÃO, 2016), além do engajamento social. (MILTIADES; THATCHER, 2017)

Nesta perspectiva, o uso das tecnologias pode facilitar o processo de educação além de possibilitar a facilidade de acesso e o protagonismo dos participantes envolvidos, além de facilitar o processo de ensino-aprendizagem. (FARIAS; ROCHA; CAVALCANTE; DINIZ; PONTE NETO; VASCONCELOS, 2017).

Dorneles, Martins, Morelato, Goes, Fonseca e Camargo (2020) mencionam que dentre os recursos tecnológicos que podem ser usados com o objetivo de orientação e ensinamentos, os infográficos animados disponibilizados on-line se destacam por tornar acessíveis diferentes conteúdos aos diversos perfis de pessoas, pois utilizam diferentes estratégias para apreender a atenção, a partir do uso de ferramentas atrativas como a inserção de imagem, áudio, texto, fotografias com movimento, vídeos e animações, entre outros.

Outro benefício dos infográficos é que se constituem em estratégia capaz de permitir, a qualquer pessoa, conduzir seu acesso nos dispositivos que possui, como *smartphone*, *tablet*, computador, *notebooks*, entre outros, e se adaptar ainda ao tempo e ao contexto. Além de tornar-se uma ferramenta mais dinâmica, atrativa e agradável para quem assiste, com grande potencial para contribuir com a aprendizagem significativa. (DORNELES; MARTINS; MORELATO; GOES; FONSECA; CAMARGO, 2020).

Diante de um cenário onde o distanciamento social e a redução dos contatos junto aos idosos é uma realidade, é fundamental pensar em estratégias de apoio aos cuidadores e familiares para que mantenham os idosos ativos e estimulados, sendo o infográfico uma ferramenta de auxílio remoto neste contexto.

Aponta-se como limitação do estudo a não utilização de jogos e ferramentas com o uso da tecnologia, sendo esta uma realidade cada vez mais comum entre os idosos, sendo fundamental encorajar novos estudos e produções que auxiliem também na condução de estímulos que utilizem essas ferramentas.





## CONCLUSÃO

A tecnologia proposta a partir da construção de um infográfico foi validada quanto ao conteúdo, podendo ser entendida dentro do contexto de estimulação cognitiva a partir do uso de jogos junto a idosos, como um instrumento capaz de orientar o moderador diante da condução das atividades propostas.

Infere-se assim que os resultados deste estudo, apesar de terem sido construídos a partir da realidade de idosos em uma ILPI, poderá também ser aplicado no contexto domiciliar, sendo um apoio não apenas para profissionais da saúde como também a familiares e cuidadores informais.

Sugere-se ainda para estudos futuros que a etapa de pós-produção com a avaliação do infográfico propriamente dito com o intuito de melhor compreender os benefícios da tecnologia produzida.

## REFERÊNCIAS

CASEMIRO, Francine Golghetto; RODRIGUES, Isabela Azevedo; DIAS, Juliane Cristine; ALVES, Ludmyla Caroline de Sousa; INOUE, Keika; GRATÃO, Aline Cristina Martins. Impact of cognitive stimulation on depression, anxiety, cognition and functional capacity among adults and elderly participants of an open university for senior citizens. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, [S.L.], v. 19, n. 4, p. 683-694, ago. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1809-98232016019.150214>.

DE LIMA NETO, Alcides Viana; Medeiros de Araújo Nunes, Vilani; Andrade de Oliveira, Kamilla Sthefany; de Azevedo, Lívia Maria; Barbalho Mesquita, Gabriella Xavier. Estimulação em idosos institucionalizados: efeitos da prática de atividades cognitivas *Revista de Pesquisa Cuidado é Fundamental Online*, vol. 9, núm. 3, julho-septiembre, 2017, pp. 753-759, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil)

DORNELES, Letícia Lopes; MARTINS, Vivian do Prado; MORELATO, Caroline Silva; GOES, Fernanda dos Santos Nogueira de; FONSECA, Luciana Mara Monti; CAMARGO, Rosangela Andrade Aukar de. Development of an animated infographic on Permanent Health Education. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, [S.L.], v. 28, p. 1-13, 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1518-8345.3536.3311>.



IIZUKA, Ai; SUZUKI, Hiroyuki; OGAWA, Susumu; KOBAYASHI-CUYA, Kimi Estela; KOBAYASHI, Momoko; TAKEBAYASHI, Toru; FUJIWARA, Yoshinori. Pilot Randomized Controlled Trial of the GO Game Intervention on Cognitive Function. *American Journal Of Alzheimer'S Disease & Other Dementias*, [S.L.], v. 33, n. 3, p. 192-198, 18 jan. 2018. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1533317517753362>.

KAO, Wei-Ch; KUO, Li-Min; YEU-HUI, Hu Li Za Zhi. Introduction to Games for People With Dementia. *Journal Of Nursing*, Taipei, v. 66, n. 22, p. 101-106, fev. 2019.

LIMA NETO, Alcides Viana de; NUNES, Vilani Medeiros de Araújo; OLIVEIRA, Kamilla Sthefany Andrade de; AZEVEDO, Livia Maria de; MESQUITA, Gabriella Xavier Barbalho. Revista de Pesquisa Cuidado é Fundamental Online. *Fund. Care Online*, [S.L.], p. 753-759, 2017. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro UNIRIO. <http://dx.doi.org/10.9789/2175-5361>.

MARIANO, Pâmela Patricia; CARREIRA, Lígia; LUCENA, Ane Caroline Rodrigues Miranda; SALCI, Maria Aparecida. Desenvolvimento de atividades de estímulo cognitivo e motor: perspectiva de idosos institucionalizados. *Escola Anna Nery*, [S.L.], v. 24, n. 3, p. 01-08, 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2019-0265>.

MATÍAS-GUIU, J.A.; PÉREZ-MARTÍNEZ, D.A.; MATÍAS-GUIU, J.. Estudio piloto de un nuevo método de estimulación aritmética empleando el ábaco en ancianos sanos y con trastorno cognitivo. *Neurología*, [S.L.], v. 31, n. 5, p. 326-331, jun. 2016. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.nrl.2015.02.002>.

PANPAN, Chen. *Pesquisa sobre o papel do grupo de trabalho em jogos de tabuleiro no tratamento da doença de Alzheimer*. 2013. 59 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Serviço Social, Serviço Social, Universidade Huazhong de Ciência e Tecnologia, Provincia de Hubei, 2013.

PASQUALI, Luiz. *Instrumentação psicológica: fundamentos e práticas*. Porto Alegre: Artmed, 2010. 560 p.

SILVA, Rômulo Batista; ISHITANI, Lucila. Estratégias para melhorar a experiência de jogo do jogador idoso. *Revista Brasileira de Computação Aplicada*, [S.L.], v. 9, n. 4, p. 120-135, 13 dez. 2017. UPF Editora. <http://dx.doi.org/10.5335/rbca.v9i4.6777>.

SILVA, Rosane Seeger da et al. Condições de saúde de idosos institucionalizados: contribuições para ação interdisciplinar e promotora de saúde. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, [s.l.], v. 27, n. 2, p.1-12, 2019. Editora Cubo Multimidia. <http://dx.doi.org/10.4322/2526-8910.ctoao1590>.



STROPARO, Telma Regina; EIDAM, Fabiele; CZAIKOVSKI, Maria Luiza. Custos em instituições de longa permanência de idosos (ILPI): significações e repercussões na qualidade de vida dos idosos institucionalizados. *Brazilian Journal Of Development*, [S.L.], v. 6, n. 7, p. 47956-47970, 2020. Brazilian Journal of Development. <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv6n7-440>.

TAGLIABUE, CF, GUZZETTI, S., GUALCO, G. *et al.* Um estudo em grupo sobre os efeitos de um treinamento cognitivo de múltiplos domínios em idosos italianos saudáveis. *BMC Geriatr* 18, 321 (2018). <https://doi.org/10.1186/s12877-018-1014-x>

VINUTO, Juliana. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. *Temáticas*, Campinas, v. 44, n. 22, p. 203-220, dez. 2014.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. 2. ed. Estados Unidos: Elsevier, 2011. 368 p.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conhecimento acerca do uso de estimulação cognitiva e de jogos aos idosos institucionalizados, é de grande valia uma vez que proporciona novas perspectivas de cuidado aos idosos institucionalizados que transcendam aos voltados à higiene e conforto. Infere-se que tais conhecimentos servirão também como estímulo aos cuidadores e familiares dentro de novas possibilidades cuidativas, além de servir como incentivo ao desenvolvimento de novas tecnologias voltadas ao idoso.

Espera-se ainda que os resultados do estudo possam contribuir diretamente para os profissionais da saúde, a medida em que possibilitará o ensino dos cuidadores e familiares acerca do uso de tais ferramentas também no cuidado ao nível domiciliar.

A pesquisa ainda pode me proporcionar enquanto aluna pesquisadora no estímulo e oportunidade no desenvolvimento de competências e habilidades de: liderança; princípios organizativos do trabalho em grupo e em equipe multiprofissional e de interação interpessoal e, principalmente, no desenvolvimento de pesquisa, pois entendo que esta experiência é ímpar na formação e permitirá que adquirir conhecimentos mínimos para o uso e desenvolvimento de pesquisa no exercício da profissão, além de maior preparo ao cuidado voltado ao idoso, sobretudo aos que vivenciam processos demenciais ou institucionalizados.

Apesar das dificuldades e limitações em virtude da pandemia que impossibilitou maior acesso a validadores e aplicação, conseguimos atingir o objetivo proposto da validação do conteúdo do infográfico.

Sugere-se ainda para estudos futuros que seja aplicada a etapa de pós-produção com a avaliação do infográfico propriamente dito com o intuito de melhor compreender os benefícios da tecnologia produzida.



## REFERÊNCIAS

ALVES, Manuela Bastos et al. Long-stay institutions for the elderly: physical-structural and organizational aspects. *Escola Anna Nery*, [s.l.], v. 21, n. 4, p.1-9, 17 ago. 2017. GN1 Genesis Network. <http://dx.doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2016-0337>.

APÓSTOLO J, Bobrowicz-Campos E, Gil I, et al. Cognitive Stimulation in Older Adults: An Innovative Good Practice Supporting Successful Aging and Self-Care. *Transl Med UniSa*. 2019;19:90-94. Published 2019 Jan 6.

ASSED, Mariana Medeiros et al. Memory training and benefits for quality of life in the elderly: A case report. *Dementia & Neuropsychologia*, [s.l.], v. 10, n. 2, p.152-155, jun. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1980-5764-2016dn1002012>.

BARBOSA, Lara de Melo; NORONHA, Kenya; CAMARGOS, Mirela Castro Santos; MACHADO, Carla Jorge. Perfis de integração social entre idosos institucionalizados não frágeis no município de Natal, Rio Grande do Norte, Brasil. *Ciência & Saúde Coletiva*, [S.L.], v. 25, n. 6, p. 2017-2030, jun. 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1413-81232020256.19652018>.

BERALDO YM. A importância do cuidador. In: Caovilla VP, Canineu PR. *Você não está sozinho: nós estamos com você*. 2º ed. Barueri (SP): Novo Século; 2013. p. 144-58.

BORN, Tomiko; BOECHAT, Norberto Seródio. *Tratado de geriatria e gerontologia: a qualidade dos cuidados ao idoso institucionalizado*. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan Ltda., 2016. 1820 p.

BRASIL. Congresso. Senado. Constituição (1994). Lei nº 8.842, de 04 de janeiro de 1994. Dispõe sobre a política nacional do idoso, cria o Conselho Nacional do Idoso e dá outras providências. Lei Nº 8.842, de 4 de Janeiro de 1994.. Brasília, BR, Seção 1.

BRASIL. Constituição (2003). Lei nº 10741, de 01 de outubro de 2003. Estatuto do Idoso e dá outras providências. Lei no 10.741, de 1º de Outubro de 2003. Brasília, BR, n. 50, Seção 9.

BRASIL, Vitor Jorge Woytuski; BATISTA, Nildo Alves. O Ensino de Geriatria e Gerontologia na Graduação Médica. *Revista Brasileira de Educação Médica*, [S.L.], v. 39, n. 3, p. 344-351, set. 2015. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1981-52712015v39n3e01052013>.

CAMARANO, Ana Amélia; BARBOSA, Pamela. INSTITUIÇÕES DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS NO BRASIL: DO QUE SE ESTÁ FALANDO? In: IPEA. *Política Nacional do Idoso: velhas e novas questões*. Brasil: Ipea, 2016. Cap. 20. p. 480-514.



CAMARANO, Ana Amélia; KANSO, Solange. As instituições de longa permanência para idosos no Brasil. *Revista Brasileira de Estudos de População*, [s.l.], v. 27, n. 1, p.232-235, jun. 2010. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-30982010000100014>.

CASEMIRO, Francine Golghetto; RODRIGUES, Isabela Azevedo; DIAS, Juliane Cristine; ALVES, Ludmyla Caroline de Sousa; INOUE, Keika; GRATÃO, Aline Cristina Martins. Impact of cognitive stimulation on depression, anxiety, cognition and functional capacity among adults and elderly participants of an open university for senior citizens. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, [S.L.], v. 19, n. 4, p. 683-694, ago. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1809-98232016019.150214>.

DORNELES, Letícia Lopes; MARTINS, Vivian do Prado; MORELATO, Caroline Silva; GOES, Fernanda dos Santos Nogueira de; FONSECA, Luciana Mara Monti; CAMARGO, Rosangela Andrade Aukar de. Development of an animated infographic on Permanent Health Education. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, [S.L.], v. 28, p. 1-13, 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1518-8345.3536.3311>.

FARIAS, Quitéria Larissa Teodoro; ROCHA, Sibeles Pontes; CAVALCANTE, Ana Suelen Pedroza; DINIZ, Janylle Lucas; PONTE NETO, Osmar Arruda da; VASCONCELOS, Maristela Inês Osawa. Implicações das tecnologias de informação e comunicação no processo de educação permanente em saúde. *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde*, [S.L.], v. 11, n. 4, p. 1-11, 31 dez. 2017. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde. <http://dx.doi.org/10.29397/reciis.v11i4.1261>.

GANONG, Lawrence H. Integrative reviews of nursing. *Nursing Health*, v. 10, n. 1, p. 1-11, 1987

GONÇALVES, Lucia Hisako Takase *et al.* *Tratado de geriatria e gerontologia: o cuidado na enfermagem gerontogeriatrica: conceito e prática*. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2016. 2360 p.

IIZUKA, Ai; SUZUKI, Hiroyuki; OGAWA, Susumu; KOBAYASHI-CUYA, Kimi Estela; KOBAYASHI, Momoko; TAKEBAYASHI, Toru; FUJIWARA, Yoshinori. Pilot Randomized Controlled Trial of the GO Game Intervention on Cognitive Function. *American Journal Of Alzheimer'S Disease & Other Dementias*, [S.L.], v. 33, n. 3, p. 192-198, 18 jan. 2018. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1533317517753362>.

ILHA, Silomar *et al.* Alzheimer's disease in elderly/family: Difficulties experienced and care strategies. *Escola Anna Nery - Revista de Enfermagem*, Rio Grande, v. 20, n. 1, p.138-146, 2016.

KAO, Wei-Ch; KUO, Li-Min; YEU-HUI, Hu Li Za Zhi. Introduction to Games for People With Dementia. *Journal Of Nursing*, Taipei, v. 66, n. 22, p. 101-106, fev. 2019.



KÜCHEMANN, Berlindes Astrid. Envelhecimento populacional, cuidado e cidadania: velhos dilemas e novos desafios. *Sociedade e Estado*, [s.l.], v. 27, n. 1, p.165-180, abr. 2012. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-69922012000100010>

LIMA NETO, Alcides Viana de; NUNES, Vilani Medeiros de Araújo; OLIVEIRA, Kamilla Sthefany Andrade de; AZEVEDO, Livia Maria de; MESQUITA, Gabriella Xavier Barbalho. Revista de Pesquisa Cuidado é Fundamental Online. *Fund. Care Online*, [S.L.], p. 753-759, 2017. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro UNIRIO. <http://dx.doi.org/10.9789/2175-5361>.

MARIANO, Pâmela Patricia; CARREIRA, Lígia; LUCENA, Ane Caroline Rodrigues Miranda; SALCI, Maria Aparecida. Desenvolvimento de atividades de estímulo cognitivo e motor: perspectiva de idosos institucionalizados. *Escola Anna Nery*, [S.L.], v. 24, n. 3, p. 01-08, 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2019-0265>.

MARIONI, Riccardo E.; PROUST-LIMA, Cecile; AMIEVA, Helene; BRAYNE, Carol; MATTHEWS, Fiona E.; DARTIGUES, Jean-Francois; JACQMIN-GADDA, Helene. Social activity, cognitive decline and dementia risk: a 20-year prospective cohort study. *Bmc Public Health*, [S.L.], v. 15, n. 1, p. 1-8, 24 out. 2015. Springer Science and Business Media LLC. <http://dx.doi.org/10.1186/s12889-015-2426-6>.

MATÍAS-GUIU, J.A.; PÉREZ-MARTÍNEZ, D.A.; MATÍAS-GUIU, J.. Estudio piloto de un nuevo método de estimulación aritmética empleando el ábaco en ancianos sanos y con trastorno cognitivo. *Neurología*, [S.L.], v. 31, n. 5, p. 326-331, jun. 2016. Elsevier BV. <http://dx.doi.org/10.1016/j.nrl.2015.02.002>.

MILTIADES, Helen B; THATCHER, Wg. Social engagement during game play in persons with Alzheimer's: innovative practice. *Dementia*, [S.L.], v. 18, n. 2, p. 808-813, 9 jan. 2017. SAGE Publications. <http://dx.doi.org/10.1177/1471301216687920>.

MORTON, J.Bruce *et al.* *Funcões Executivas: estimulação cognitiva*. Canadá: University Of Western Ontario, 2013. 42 p.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS, ONU. Disponível em <https://nacoesunidas.org/acao/pessoas-idosas/>. Acesso em 8 de maio de 2020.

ORDONEZ, Tiago Nascimento et al. Actively station: Effects on global cognition of mature adults and healthy elderly program using electronic games. *Dement. neuropsychol*, São Paulo, v. 11, n. 2, p. 186-197, June 2017 . Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1980-57642017000200186&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1980-57642017000200186&lng=en&nrm=iso)> <http://dx.doi.org/10.1590/1980-57642016dn11-020011>.

PANPAN, Chen. *Pesquisa sobre o papel do grupo de trabalho em jogos de tabuleiro no tratamento da doença de Alzheimer*. 2013. 59 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Serviço Social, Serviço Social, Universidade Huazhong de Ciência e Tecnologia, Provincia de Hubei, 2013.



PAROLA, Vítor; COELHO, Adriana; NEVES, Hugo; ALMEIDA, Maria; GIL, Isabel; MOURO, Ana; APÓSTOLO, João. Effects of a cognitive stimulation program on institutionalized older people. *Revista de Enfermagem Referência*, [S.L.], v. , n. 20, p. 47-56, 29 mar. 2019. Health Sciences Research Unit: Nursing. <http://dx.doi.org/10.12707/riv18043>.

PASQUALI, Luiz. *Instrumentação psicológica: fundamentos e práticas*. Porto Alegre: Artmed, 2010. 560 p.

POLIT, Denise F.; BECK, Cheryl Tatano. *Fundamentos de pesquisa em enfermagem: avaliação de evidências para a prática da Enfermagem*. 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ROTTA, Newra Tellechea. T.; BRIDI FILHO, César Augusto; BRIDI, Fabiane De Souza. *Neurologia e aprendizagem: abordagem multidisciplinar*. Porto Alegre: Artmed, 2016.

SANTA CATARINA. Vigilância Sanitária. Secretaria de Estado da Saúde (Org.). *Segurança sanitária para instituições de longa permanência para idosos*. 2. ed. Florianópolis: Estado de Santa Catarina, 2009.

SANTOS, J.G et al. Análise de protocolos com intervenção motora domiciliar para pacientes com doença de Alzheimer: uma revisão sistemática. *Rev. Bras. Geriatria. Gerontol*, v. 16, n. 3, 2013.

SANTOS, Mariana Teles; FLORES-MENDOZA, Carmen. Treino Cognitivo para Idosos: Uma Revisão Sistemática dos Estudos Nacionais. *Psico-usf*, [s.l.], v. 22, n. 2, p.337-349, maio 2017. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1413-82712017220212>.

SANTOS, Rebeca Aranha Arrais e Silva et al. Gerontologia e a arte do cuidar em enfermagem: revisão integrativa da literatura. *Pesquisa em Saúde*, Maranhão, v. 2, n. 14, p.118-123, maio 2013.

SCHULTHEISZ, Thais Sisti de Vincenzo et al. Effect of cognitive stimulation workshops on the self-esteem and cognition of the elderly A pilot project. *Dementia & Neuropsychologia*, [s.l.], v. 12, n. 4, p.421-426, dez. 2018. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1980-57642018dn12-040013>.

SILVA, Rosane Seeger da et al. Condições de saúde de idosos institucionalizados: contribuições para ação interdisciplinar e promotora de saúde. *Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional*, [s.l.], v. 27, n. 2, p.1-12, 2019. Editora Cubo Multimídia. <http://dx.doi.org/10.4322/2526-8910.ctoao1590>.

SILVA, Rômulo Batista; ISHITANI, Lucila. Estratégias para melhorar a experiência de jogo do jogador idoso. *Revista Brasileira de Computação Aplicada*, [S.L.], v. 9, n. 4, p. 120-135, 13 dez. 2017. UPF Editora. <http://dx.doi.org/10.5335/rbca.v9i4.6777>.





STROPARO, Telma Regina; EIDAM, Fabiele; CZAIKOVSKI, Maria Luiza. Custos em instituições de longa permanência de idosos (ILPI): significações e repercussões na qualidade de vida dos idosos institucionalizados. *Brazilian Journal Of Development*, [S.L.], v. 6, n. 7, p. 47956-47970, 2020. Brazilian Journal of Development. <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv6n7-440>.

VIEIRA, Chrystiany Plácido de Brito et al. Práticas do cuidador informal do idoso no domicílio. *Rev. bras. enferm.*, Brasília, v. 64, n. 3, p. 570-579, Jun. 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-71672011000300023&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672011000300023&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 10 abril de 2018.



VINUTO, Juliana. A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. *Temáticas*, Campinas, v. 44, n. 22, p. 203-220, dez. 2014.

UNESP. *Tipos de revisão de literatura*. Faculdade de Ciências Agrônômicas. Botucatu – SP: Biblioteca Prof. Paulo de Carvalho Mattos, 2015. Disponível em: <<https://www.fca.unesp.br/#!/biblioteca/normas-tecnicas/tipos-de-revisao-de-literatura/>>. Acesso em: 28 jul. 2020

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. 2. ed. Estados Unidos: Elsevier, 2011. 368 p.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A - PROTOCOLO DE BUSCA SISTEMÁTICA DA LITERATURA

	<b>UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA</b> <b>BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA</b> <b>SERVIÇO DE REFERÊNCIA</b> <b>PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO</b>	
---	--	---

#### PROTOCOLO PARA BUSCA SISTEMÁTICA DA LITERATURA

##### 1. QUESTÃO OU PROBLEMA DE PESQUISA

Qual o impacto do uso das tecnologias de estimulação cognitiva para idosos residentes em ILPI?

##### OBJETIVOS DA PESQUISA

###### **Objetivo Geral**

Aplicar e avaliar o impacto do uso de tecnologias de estimulação cognitiva a idosos residentes em ILPI (Instituição de Longa Permanência).

###### **Objetivos específicos**

- Verificar o estado da arte sobre as principais tecnologias utilizadas para estimulação cognitiva de idosos;
- Caracterizar os idosos da instituição de longa permanência quanto a características pessoais e de saúde;
- Comparar aspectos cognitivos e psico-sociais antes e após o uso de tecnologias de estimulação nos idosos do estudo;

termos alternativos/ sinônimos	termos alternativos/ sinônimos	termos alternativos/ sinônimos	termos alternativos/ sinônimos
COGNITIVE STIMULATION / ESTIMULACIÓN COGNITIVA	ENVEJECIMIENTO / AGING	OLD MAN / SENIORS/ ANCIANO	INSTITUCIÓN DE LARGA PERMANENCIA DE IDOSO / INSTITUCIÓN DE LARGA PERMANENCIA / LONG TERM INSTITUTION OF THE ELDERLY / LONG-TERM INSTITUTION
USE OF GAMES/ USO DE JOGOS			

##### 2.2 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO/EXCLUSÃO

tipo de estudo	Artigos originais e de revisão	incluir	excluir
área geográfica	Nacional e internacional	incluir	excluir
período de tempo	2015-2019	incluir	excluir
idioma	Qualquer língua	incluir	excluir



## 2.3 FONTES DE INFORMAÇÃO

### 2.3.1 Fontes de informação eletrônica (base de dados, bibliotecas digitais, mecanismos de busca, repositórios, etc.)

<u>Tipo de fonte</u>	Nome
Base de dados	<u>BVS</u>
Base de dados	<u>PUBMED</u>
	PORTAL CAPES

### 2.3.2 Outras fontes de informação

### 2.4 Estratégia de busca de acordo com o recurso utilizado

Estratégia da Fonte A	
Estratégia da Fonte B	
<u>Estratégia da Fonte C</u>	

## 3. AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

## 4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS (RELATÓRIO)

## ESTRATÉGIA DE BUSCA

<a href="http://decs.bvs.br/">http://decs.bvs.br/</a>	<a href="https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh">https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh</a>	
#1	#2	#3
"Estimulação cognitiva" "Uso de jogos"  <u>"Estimulación cognitiva"</u> <u>"Uso de juegos"</u>  <u>"Cognitive stimulation"</u> <u>"Use of games"</u>	<b>"Idoso"</b> "Idosos" "Pessoa Idosa" "Pessoas Idosas" "Pessoa de Idade" "Pessoas de Idade" "População Idosa" "ancião" "anciões" "velho" "velhos" "velhice" "terceira idade"  <b>"Envelhecimento"</b> "senescência" <u>"senência"</u>  <b>"Anciano"</b> "ancianos" <u>"tercera edad"</u> "Persona de Edad" "Personas de Edad" <u>"Envejecimiento"</u>  <b>"Aged" [Mesh]</b> <u>"Aged"</u> <u>"elderly"</u> <u>"aged person"</u> <u>"aged persons"</u> <u>"aged people"</u> <u>"aged adult"</u> <u>"aged adults"</u> <u>"aged population"</u> <u>"old age"</u> <u>"old aged"</u> <u>"older age"</u>	<b>"Instituição de Longa Permanência para Idosos"</b> "Instituições de Longa Permanência para Idosos" "Instituição de Longa Permanência do Idoso" "Instituições de Longa Permanência do Idoso" <u>"Ancianatos"</u> "Asilo para Idosos" "Asilos para Idosos" "Asilo de Idosos" "Asilos de Idosos" "Casas de Repouso para Idosos" "Casa de Repouso para Idosos" <u>"ILPI"</u> "Instituição Asilar" "Instituições Geriátricas de Longa Permanência" "Instituição Geriátrica de Longa Permanência"  <b>"Hogares para Ancianos"</b> <u>"Hogar para Ancianos"</u> "Asilos de Ancianos" "Asilo de Ancianos" "Casas para Ancianos" "Casa para Ancianos"  <b>"Homes for the Aged" [Mesh]</b> "Homes for the Aged"

	<b>"Aging" [Mesh]</b> "Aging" "Senescence" "Adults Aged" "older adult" "older adults"	"Old Age Home"
--	--	----------------

### **BUSCAS NAS BASES**

BUSCAS REALIZADAS EM: 01/07/2019

Período: 2015-2019

Idiomas: -

Tipo de documento: Artigos e revisões



**PubMed/MEDLINE** <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/>

**ESTRATÉGIA DE BUSCA INICIAL:**

(("Cognitive stimulation" OR "Use of games") AND ("Aged"[Mesh] OR "Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging"[Mesh] OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults"))

\*Não foi usado o termo "Use of games" nessa base porque não foi reconhecido como termo válido. Ficou como abaixo, somente para essa base:

(("Cognitive stimulation") AND ("Aged"[Mesh] OR "Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging"[Mesh] OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults"))

**BUSCA NO TÍTULO E RESUMO:**

(("Cognitive stimulation"[Title/Abstract]) AND ("Aged"[Mesh] OR "Aged"[Title/Abstract] OR "elderly"[Title/Abstract] OR "aged person"[Title/Abstract] OR "aged persons"[Title/Abstract] OR "aged people"[Title/Abstract] OR "aged adult"[Title/Abstract] OR "aged adults"[Title/Abstract] OR "aged

population"[Title/Abstract] OR "old age"[Title/Abstract] OR "old aged"[Title/Abstract] OR "older age"[Title/Abstract] OR "third age"[Title/Abstract] OR "Aging"[Mesh] OR "Aging"[Title/Abstract] OR "Senescence"[Title/Abstract] OR "Adults Aged"[Title/Abstract] OR "older adult"[Title/Abstract] OR "older adults"[Title/Abstract]))

ESTRATÉGIA DE BUSCA COPIADA DA BASE, JÁ COM OS FILTROS (PODE COPIAR E COLAR NA BASE):

("Cognitive stimulation"[Title/Abstract] AND ("Aged"[Mesh] OR "Aged"[Title/Abstract] OR "elderly"[Title/Abstract] OR "aged person"[Title/Abstract] OR "aged persons"[Title/Abstract] OR "aged people"[Title/Abstract] OR "aged adult"[Title/Abstract] OR "aged adults"[Title/Abstract] OR "aged population"[Title/Abstract] OR "old age"[Title/Abstract] OR "old aged"[Title/Abstract] OR "older age"[Title/Abstract] OR "third age"[Title/Abstract] OR "Aging"[Mesh] OR "Aging"[Title/Abstract] OR "Senescence"[Title/Abstract] OR "Adults Aged"[Title/Abstract] OR "older adult"[Title/Abstract] OR "older adults"[Title/Abstract])) AND (Journal Article[ptyp] AND ("2015/01/01"[PDAT] : "2019/12/31"[PDAT]))

Referências recuperadas: 160



**SCOPUS - Entrar pelo Portal de Periódicos da CAPES**

**\*Busca avançada**

(("Cognitive stimulation" OR "Use of games") AND ("Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults"))

**ESTRATÉGIA DE BUSCA COPIADA DA BASE, JÁ COM OS FILTROS (PODE COPIAR E COLAR NA BASE):**

TITLE-ABS-KEY (( "Cognitive stimulation" OR "Use of games" ) AND ( "Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults" )) AND ( LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2020 ) OR LIMIT-TO ( PUBYEAR , 2019 ) )

**CINAHL - Entrar pelo Portal de Periódicos da CAPES**

(("Cognitive stimulation" OR "Use of games") AND ("Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults"))

**Filtros utilizados: Revistas Acadêmicas e período de tempo**

**Referências recuperadas: 44**



)OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2018) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2017) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2016) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2015)) AND (LIMIT-TO (DOCTYPE, "ar") OR LIMIT-TO (DOCTYPE, "re"))

Referências recuperadas: 219

TITLE-ABS-KEY (cognitive AND stimulation OR use AND of AND games) AND (aged OR elderly OR aged AND person OR aged AND persons OR aged AND people OR aged AND adult OR aged AND adults OR aged AND population OR old AND age OR old AND aged OR older AND age OR third AND age OR aging OR senescent OR adults AND aged OR older AND adult OR older AND adults) AND (LIMIT-TO (DOCTYPE, "ar") OR LIMIT-TO (DOCTYPE, "re")) AND (LIMIT-TO (PUBYEAR, 2019) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2018) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2017) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2016) OR LIMIT-TO (PUBYEAR, 2015))

**WEB OF SCIENCE - Entrar pelo Portal de Periódicos da CAPES**

\*Pesquisa avançada

TS=(("Cognitive stimulation" OR "Use of games") AND ("Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults"))

**Refinado por: ANOS DE PUBLICAÇÃO:** ( 2019 OR 2018 OR 2017 OR 2016 OR 2015 ) AND **TIPOS DE DOCUMENTO:** ( ARTICLE OR REVIEW )

Referências recuperadas:



**LILACS e BDEFN** <http://bvsaalud.org/?lang=pt>

(("Cognitive stimulation" OR "Use of games" OR "Estimulação cognitiva" OR "Uso de jogos" OR "Estimulación cognitiva" OR "Uso de juegos") AND ("Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults" OR "Idoso" OR "Idosos" OR "Pessoa Idosa" OR "Pessoas Idosas" OR "Pessoa de Idade" OR "Pessoas de Idade" OR "População Idosa" OR "ancião" OR "anciões" OR "velho" OR "velhos" OR "velhice" OR "terceira idade" OR "Envelhecimento" OR "senescência" OR "senência" OR "Anciano" OR "ancianos" OR "tercera edad" OR "Persona de Edad" OR "Personas de Edad" OR "Envejecimiento"))

ESTRATÉGIA DE BUSCA COPIADA DA BASE, JÁ COM OS FILTROS (PODE COPIAR E COLAR NA BASE):

(("Cognitive stimulation" OR "Use of games" OR "Estimulação cognitiva" OR "Uso de jogos" OR "Estimulación cognitiva" OR "Uso de juegos") AND ("Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults" OR "Idoso" OR "Idosos" OR "Pessoa Idosa" OR "Pessoas Idosas" OR "Pessoa de Idade" OR "Pessoas de Idade" OR "População Idosa" OR "ancião" OR "anciões" OR "velho" OR "velhos" OR "velhice" OR "terceira idade" OR "Envelhecimento" OR "senescência" OR "senência" OR "Anciano" OR "ancianos" OR "tercera edad" OR "Persona de Edad" OR "Personas de Edad" OR "Envejecimiento")) AND (instance:"regional") AND ( db:("LILACS" OR "BDEFN") AND year cluster:("2017" OR "2016" OR "2018" OR "2015" OR "2019"))

Referências recuperadas: LILACS (36) e BDEFN (6)





**SCIELO** [scielo.org](http://scielo.org)

(("Cognitive stimulation" OR "Use of games" OR "Estimulação cognitiva" OR "Uso de jogos" OR "Estimulación cognitiva" OR "Uso de juegos") AND ("Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults" OR "Idoso" OR "Idosos" OR "Pessoa Idosa" OR "Pessoas Idosas" OR "Pessoa de Idade" OR "Pessoas de Idade" OR "População Idosa" OR "ancião" OR "anciões" OR "velho" OR "velhos" OR "velhice" OR "terceira idade" OR "Envelhecimento" OR "senescência" OR "senência" OR "Anciano" OR "ancianos" OR "tercera edad" OR "Persona de Edad" OR "Personas de Edad" OR "Envejecimiento"))

ESTRATÉGIA DE BUSCA COPIADA DA BASE, JÁ COM OS FILTROS (PODE COPIAR E COLAR NA BASE):

(("Cognitive stimulation" OR "Use of games" OR "Estimulação cognitiva" OR "Uso de jogos" OR "Estimulación cognitiva" OR "Uso de juegos") AND ("Aged" OR "elderly" OR "aged person" OR "aged persons" OR "aged people" OR "aged adult" OR "aged adults" OR "aged population" OR "old age" OR "old aged" OR "older age" OR "third age" OR "Aging" OR "Senescence" OR "Adults Aged" OR "older adult" OR "older adults" OR "Idoso" OR "Idosos" OR "Pessoa Idosa" OR "Pessoas Idosas" OR "Pessoa de Idade" OR "Pessoas de Idade" OR "População Idosa" OR "ancião" OR "anciões" OR "velho" OR "velhos" OR "velhice" OR "terceira idade" OR "Envelhecimento" OR "senescência" OR "senência" OR "Anciano" OR "ancianos" OR "tercera edad" OR "Persona de Edad" OR "Personas de Edad" OR "Envejecimiento")) AND year cluster:("2017" OR "2016" OR "2018" OR "2019" OR "2015")

Referências recuperadas: 24

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)-  
EXPERTS

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)- EXPERTS**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA  
CATARINA CENTRO DE CIÊNCIAS DA  
SAÚDE DEPARTAMENTO DE  
ENFERMAGEM**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

O uso das tecnologias de estimulação cognitiva a  
idosos

**Prof<sup>a</sup> Dra Melissa Orlandi Honório Locks**

Você está sendo convidado a participar como voluntário de um estudo. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar seus direitos e deveres como participante e é elaborado em duas vias, uma que deverá ficar com você e outra com o pesquisador.

Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houverem perguntas antes ou mesmo depois de assiná-lo, você poderá esclarecê-las com o pesquisador. Se preferir, pode levar para casa e consultar seus familiares ou outras pessoas antes de decidir participar. Se você não quiser participar ou retirar sua autorização, a qualquer momento, não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo. Reforçamos que este termo deverá ser rubricado em todas as vias e assinadas por você e pela pesquisadora principal, sendo que uma das vias ficará com sobre seus cuidados.

**Justificativa e objetivos:**

O presente estudo é um projeto de pesquisa tendo como pesquisadora principal a



professora Dra Melissa Orlandi Honório Locks (Universidade Federal de Santa Catarina). O estudo tem por objetivo aplicar e avaliar o uso de jogos para a estimulação cognitiva de idosos e desenvolver tecnologias educacionais para cuidadores.

### **Procedimentos:**

Após o aceite em participar do estudo você receberá via e-mail questionário estruturado via *google forms*, com avaliação via escala de likert, bem como campo em aberto para suas considerações.

### **Desconfortos e riscos:**

Ao participar da pesquisa você será orientado quanto aos possíveis riscos, sendo ressaltado que você poderá sentir algum desconforto relacionado a questões psíquicas, moral e intelectual devido ao constrangimento ou insegurança ao fato de estar sendo questionado e avaliando o uso das tecnologias junto a idosos. Caso isso ocorra, o preenchimento do questionário poderá ser suspenso e somente será reiniciado de acordo com seu interesse e vontade. A pesquisadora responsável pela pesquisa lhe dará toda a atenção necessária para o cessamento do desconforto e se necessário acionará atendimento de saúde para total redução do desconforto. De qualquer forma, você poderá desistir de participar desse estudo a qualquer momento, bastando para isso contatar a pesquisadora.

No entanto, diante de tais possibilidades os pesquisadores estarão disponíveis para esclarecer quaisquer dúvidas, bem como escutá-los. Caso o seu desconforto persista você poderá desistir a qualquer momento de participar do estudo.

Informamos ainda que sua participação não irá causar-lhes qualquer tipo de despesas, considerando que os mesmos farão a entrevista em seu ambiente de trabalho ou domicílio, conforme a sua escolha, entretanto, caso seja necessário ou solicitado por algum dos participantes, deixar-se-á claro que as despesas que possam surgir, independente da natureza, será custeada pelo pesquisador principal.

### **Benefícios:**

Esta pesquisa terá como benefícios primeiramente à comunidade científica que poderá através deste estudo, ampliar os conhecimentos acerca do uso da estimulação

cognitiva e uso de jogos a idosos.

Além disso, você poderá contribuir para a produção do conhecimento, uma vez que os resultados oriundos do estudo poderão contribuir para a formação de alunos do Curso de Graduação Enfermagem ou outros interessados quando da divulgação dos resultados desta pesquisa no meio científico.

**Acompanhamento e assistência:**

Caso julgue necessário, você terá acompanhamento da pesquisadora responsável após o encerramento ou interrupção da pesquisa. Caso sejam detectadas situações que indiquem a necessidade de uma intervenção, a pesquisadora compromete-se a fazer os encaminhamentos que forem necessários.

**Sigilo e privacidade:**

Quanto ao sigilo e privacidade de sua identidade e das informações que serão passadas a nós sobre você durante a entrevista, faremos o possível para manter o sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas. Na divulgação dos resultados desse estudo, seu nome não será citado. Considerando que se trata de um grupo reduzido de participantes, dados como sexo, idade e profissão, que pudessem de alguma forma identificá-los, também não será exposto.

As informações fornecidas somente serão utilizadas em publicações de artigos científicos ou outros trabalhos em eventos científicos, mas sem que seu nome ou qualquer outra informação que o identifique sejam revelados. Ainda que possa existir a quebra de sigilo, afirmamos que a mesma, se ocorrer, será involuntária e não intencional, onde faremos o possível para garantir que seu nome ou qualquer outro dado que o identifique seja divulgado.

**Ressarcimento:**

Será garantido por parte dos pesquisadores indenização no caso de eventuais danos decorrentes da pesquisa, independentemente de sua natureza. Os sujeitos do estudo serão orientados que sua participação não irá causar-lhes qualquer tipo de despesas, considerando que os mesmos farão a entrevista em seu ambiente de trabalho, entretanto,



caso seja necessário ou solicitado por algum dos participantes, deixar-se-á claro que as despesas que possam surgir como alimentação e/ou transporte serão custeadas pelo pesquisador principal.

**Contato:**

Em caso de dúvidas sobre o estudo, você poderá entrar em contato com a Prof Dra Melissa Orlandi Honório Locks na Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Universitário, Centro de Ciências da Saúde, Departamento de Enfermagem. Florianópolis/SC; CEP 88040- 400; telefone (48) 3721-3437;

e-mail: [melhonorio@hotmail.com](mailto:melhonorio@hotmail.com)

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação no estudo, você pode entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEPSH/UFSC) da Universidade Federal de Santa Catarina: Prédio Reitoria II (Edifício Santa Clara), Rua: Desembargador Vitor Lima, número 222, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC; CEP 88040-400; telefone

(48) 3721-6094; e-mail: [cep.propesq@contato.ufsc.br](mailto:cep.propesq@contato.ufsc.br)

**Consentimento livre e esclarecido:**

Após ter sido esclarecimento sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, aceito participar:

Nome do(a) participante:

Data:        /        /

(Assinatura do participante)

**Responsabilidade do Pesquisador:**

Asseguo que cumprirei todas as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e



suas complementares durante todo o transcurso, execução e possível publicação posterior que possa surgir em decorrência desta pesquisa. Asseguro, também, ter explicado e fornecido uma cópia deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

(Assinatura do pesquisador)

Data:     /     /     .



## APÊNDICE C - FORMULÁRIO PARA EXPERTS

Cópia de FORMULÁRIO TCC O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO

Perguntas Respostas



### O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA A IDOSOS EM INSTITUIÇÃO DE LONGA PERMANÊNCIA

Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Santa Catarina trata-se do resultado de um estudo, onde os cuidados mencionados a seguir foram baseados em uma revisão da literatura somada a observação participante do uso dos jogos com idosos em uma Instituição de Longa Permanência. Este formulário tem como objetivo a validação deste conteúdo através de experts.

Acadêmica: Andréa Souza Bastos  
Orientadora: Professora Doutora Melissa Orlandi Honório Locks.

Endereço de e-mail \*

Endereço de e-mail válido

Este formulário coleta endereços de e-mail. [Alterar configurações](#)

⊕  
📄  
Tt  
📄  
📄  
☰

Cópia de FORMULÁRIO TCC O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO

Perguntas Respostas

O uso de jogos com idosos trazem diversos benefícios incluindo melhora da cognição, interação social, memória, raciocínio, concentração e atenção. Entretanto para que os efeitos positivos apareçam é necessário que os jogos tenham uma frequência semanal regular. \*

Discordo totalmente

Discordo parcialmente

Concordo parcialmente

Concordo totalmente

⊕  
📄  
Tt  
📄  
📄  
☰

Fique a vontade para discorrer sua opinião!

Texto de resposta longa



...

Nem sempre o idoso irá verbalizar o cansaço e vontade de parar o jogo. Cabe ao moderador do \*  
jogo identificar nas expressões e atitudes esses indicativos que podem ser percebidos por  
faces de sono, inquietude, desvio de olhar e atenção.

Discordo totalmente

Discordo parcialmente

Concordo parcialmente

Concordo totalmente

Fique a vontade para discorrer sua opinião!

Texto de resposta longa

?



Cópia de FORMULÁRIO TCC O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO



Enviar



Perguntas Respostas

Os jogos, mesmo os mais complexos, podem ser jogados por idosos com diferentes perfis e  
estados cognitivos, cabendo ao moderador adaptar as regras. \*

Discordo totalmente

Discordo parcialmente

Concordo parcialmente

Concordo totalmente

Fique a vontade para discorrer sua opinião!

Texto de resposta longa

+  
📄  
Tt  
🖼️  
▶️  
☰





Perguntas Respostas

Tanto jogos individuais quanto em grupo podem ser propostos aos idosos, cabendo ao moderador observar as preferências individuais. Os jogos em grupo favorecem a interação social, entretanto o sentimento de disputa, conversas paralelas e excesso de barulhos que ocorrem nas atividades em grupo podem diminuir o interesse pelo jogo, a depender do comprometimento cognitivo do idoso.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente



Fique a vontade para discorrer sua opinião!

Texto de resposta longa

Perguntas Respostas

É importante equilibrar desafios e habilidades, bem como condições cognitivas, adequando às regras, para garantir o interesse do idoso no jogo.

- Discordo totalmente
- Discordo parcialmente
- Concordo parcialmente
- Concordo totalmente



Fique a vontade para discorrer sua opinião!

Texto de resposta longa

APÊNDICE D - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)  
FAMILIARES

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)-  
FAMILIARES**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA  
CATARINA CENTRO DE CIÊNCIAS DA  
SAÚDE DEPARTAMENTO DE  
ENFERMAGEM**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

O uso das tecnologias de estimulação cognitiva a  
idosos

**Prof<sup>a</sup> Dra Melissa Orlandi Honório Locks**

O idoso (a) o qual você está como responsável está sendo convidado a participar como voluntário de um estudo. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar os direitos e deveres dele como participante e é elaborado em duas vias, uma que deverá ficar com você e outra com o pesquisador.

Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houverem perguntas antes ou mesmo depois de assiná-lo, você poderá esclarecê-las com o pesquisador. Se preferir, pode consultar seus familiares ou outras pessoas antes de decidir participar. Se você não quiser participar ou retirar sua autorização, a qualquer momento, não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo.

**Justificativa e objetivos:**

O presente estudo é um projeto de pesquisa tendo como pesquisadora principal a professora Dra Melissa Orlandi Honório Locks (Universidade Federal de Santa Catarina).



O estudo tem por objetivo aplicar e avaliar o uso de jogos para a estimulação cognitiva de idosos e desenvolver tecnologias educacionais para cuidadores.

**Procedimentos:**

Participando do estudo o idoso está sendo convidado a: participar da aplicação de escalas de avaliação e condições de saúde e participar de jogos que estimulam a memória. Para participar o mesmo não precisará se deslocar, pois, a mesma acontecerá na própria instituição em que mora em local e horário previamente acordados com você.

**Desconfortos e riscos:**

Participando desta pesquisa o seu familiar idoso poderá sentir algum desconforto relacionado ou cansaço em responder às perguntas, ou mesmo participar dos jogos. Caso isso ocorra, poderá ser interrompido e somente será reiniciado de acordo com o interesse do mesmo. A pesquisadora responsável pelo questionário e pelos jogos dará toda a atenção necessária para o cessamento do desconforto e se necessário acionará atendimento de saúde para total redução do desconforto. De qualquer forma, o mesmo poderá desistir de participar desse estudo a qualquer momento, bastando para isso contatar a pesquisadora.

**Benefícios:**

Ao participar desta pesquisa o idoso estará tendo a oportunidade de usufruir de momentos de relaxamento e interação com outros idosos durante o uso dos jogos. Além disso, poderá contribuir para a produção do conhecimento uma vez que os resultados oriundos do estudo poderão contribuir para a formação de alunos do Curso de Graduação Enfermagem ou outros interessados quando da divulgação dos resultados desta pesquisa no meio científico.

**Acompanhamento e assistência:**

Caso julgue necessário você terá acompanhamento da pesquisadora responsável após o encerramento ou interrupção da pesquisa. Caso sejam detectadas situações que indiquem a necessidade de uma intervenção, a pesquisadora compromete-se a ouvi-los nas suas necessidades. Você tem direito a indenização, se danos à saúde forem devidamente comprovados.

**Sigilo e privacidade:**

Você tem a garantia de que sua identidade do seu idoso será mantida em sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas. Na divulgação dos resultados desse estudo, nenhum nome não será citado. Por ser uma pesquisa envolvendo seres humanos, garantimos a confidencialidade das informações. Garanto que seu nome é do idoso ou de qualquer outro dado que o identifique não será divulgado. As informações fornecidas somente serão utilizadas em publicações de artigos científicos ou outros trabalhos em eventos científicos, mas sem que seu nome ou qualquer outra informação que o identifique sejam revelados.

**Ressarcimento:**

Como o estudo será realizado durante suas atividades rotineiras e em momento reservado e definido de acordo com as possibilidades e necessidades do idoso, não haverá necessidade de ressarcimento para custear despesas. No entanto, fica garantido o direito ao ressarcimento de custos devidamente comprovados.

**Contato:**

Em caso de dúvidas sobre o estudo, você poderá entrar em contato com a Prof Dra Melissa Orlandi Honório Locks na Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Universitário, Centro de Ciências da Saúde, Departamento de Enfermagem. Florianópolis/SC; CEP 88040- 400; telefone (48) 3721-3437;

e-mail:[melhonorio@hotmail.com](mailto:melhonorio@hotmail.com)

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação no estudo, você pode entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEPSH/UFSC) da Universidade Federal de Santa Catarina: Prédio Reitoria II (Edifício Santa Clara), Rua: Desembargador Vitor Lima, número 222, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC; CEP 88040-400; telefone

(48) 3721-6094; endereço eletrônico: [cep.propesq@contato.ufsc.br](mailto:cep.propesq@contato.ufsc.br)

**Consentimento livre e esclarecido:**

Após ter sido esclarecimento sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos,



métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, aceito participar:

Nome do(a) participante:

Data:     /     /.

(Assinatura do participante ou nome e assinatura do responsável)

**Responsabilidade do Pesquisador:**

Asseguro ter cumprido as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e na obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguro, também, ter explicado e fornecido uma cópia deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

Data:        //

(Assinatura do pesquisador)

APÊNDICE E - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)-  
RESPONSÁVEL LEGAL PELO IDOSO**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA  
CATARINA CENTRO DE CIÊNCIAS DA  
SAÚDE DEPARTAMENTO DE  
ENFERMAGEM**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

O uso das tecnologias de estimulação cognitiva a  
idosos

**Profª Dra Melissa Orlandi Honório Locks**

O idoso (a) o qual você está como responsável está sendo convidado a participar como voluntário de um estudo. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar os direitos e deveres dele como participante e é elaborado em duas vias, uma que deverá ficar com você e outra com o pesquisador.

Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houverem perguntas antes ou mesmo depois de assiná-lo, você poderá esclarecê-las com o pesquisador. Se preferir, pode consultar seus familiares ou outras pessoas antes de decidir participar. Se você não quiser participar ou retirar sua autorização, a qualquer momento, não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo.

Este documento é chamado de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, no qual visa assegurar seus direitos e deveres como participante, para participar da pesquisa é preciso que assine as duas vias deste documento. Informamos que você também



receberá uma das vias numeradas e assinadas e em todas elas constarão a assinatura do pesquisador responsável, com rubricas em todas as páginas. Guarde cuidadosamente a sua via, por no mínimo cinco anos, pois este é um contrato e traz informações que garantem os seus direitos como participante da pesquisa. Se você preferir, pode consultar outras pessoas antes de decidir participar, caso não queira participar ou deseje retirar sua autorização no decorrer do estudo, não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo, principalmente prejuízos relacionados ao tratamento recebido.

### **Justificativa e objetivos:**

O presente estudo é um projeto de pesquisa tendo como pesquisadora principal a professora Dra Melissa Orlandi Honório Locks (Universidade Federal de Santa Catarina). O estudo tem como um dos objetivos conhecer o perfil dos idosos com demência e sua rede de apoio, etapa esta do qual você está sendo convidado a participar.

### **Procedimentos:**

Participando do estudo você está sendo convidado a responder a um questionário contendo informações do idoso no que se refere à demência e seu tratamento, bem como acerca da rede de apoio que o idoso possui, como exemplo respondendo perguntas sobre moradia e cuidados diários recebidos

### **Desconfortos e riscos:**

Participando desta pesquisa você poderá sentir algum desconforto relacionado ou cansaço em responder as perguntas. Caso isso ocorra, poderá ser interrompido e somente será reiniciado de acordo com seu interesse. A pesquisadora responsável pelo questionário dará toda a atenção necessária para o cessamento do desconforto e se necessário acionará atendimento de saúde para total redução do desconforto. De qualquer forma, o mesmo poderá desistir de participar desse estudo a qualquer momento, bastando para isso contatar a pesquisadora.

A participação nesse estudo não acarretará risco ou danos à integridade física, entretanto, mesmo que alheios a nossa vontade a quebra de sigilo é um risco inerente a qualquer procedimento de pesquisa. Garantimos, portanto, que os dados serão guardados



e pelos pesquisadores em local seguro e sem acesso de outras pessoas. Garantimos que durante todo o período da coleta de dados você estará sendo acompanhado por uma das pesquisadoras responsáveis pelo estudo, para a qual você pode manifestar quaisquer desconfortos e ou constrangimentos caso ocorram. Estaremos disponíveis para ouvi-lo e interromper a coleta de dados, só retomando após a sua permissão sendo-lhe prestada a assistência necessária.

**Benefícios:**

Os familiares que aceitarem participar do estudo estarão contribuindo para o reconhecimento da população idosa com doença de Alzheimer e sua rede de apoio para que futuras ações específicas a esta clientela possam ser planejadas a partir de uma necessidade real. Além disso, poderá contribuir para a produção do conhecimento, uma vez que os resultados oriundos do estudo poderão contribuir para a formação de alunos do Curso de Graduação Enfermagem ou outros interessados quando da divulgação dos resultados desta pesquisa no meio científico.

**Acompanhamento e assistência:**

Caso julgue necessário, você terá acompanhamento da pesquisadora responsável após o encerramento ou interrupção da pesquisa. Caso sejam detectadas situações que indiquem a necessidade de uma intervenção, a pesquisadora compromete-se a ouvi-los nas suas necessidades. Você tem direito a indenização, se danos à saúde forem devidamente comprovados.

**Sigilo e privacidade:**

Você tem a garantia de que sua identidade e do seu idoso será mantida em sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas. Na divulgação dos resultados desse estudo, nenhum nome não será citado. Por ser uma pesquisa envolvendo seres humanos, garantimos a confidencialidade das informações. Garanto que seu nome e do idoso ou de qualquer outro dado que o identifique não será divulgado. As informações fornecidas somente serão utilizadas em publicações de artigos científicos ou outros trabalhos em eventos científicos, mas sem que seu nome ou qualquer outra informação que o identifique sejam revelados.





Os resultados obtidos por essa pesquisa poderão ser divulgados e/ou publicados em revistas ou eventos científicos, com a finalidade estritamente acadêmica e científica, de modo a não ser revelado o seu nome, nem qualquer informação ou dado que o identifique, para isso, os participantes serão identificados por nomes fictícios caso seja necessário.

**Ressarcimento:**

Reforçamos que você não receberá nenhum valor financeiro pela sua participação, mas garantimos o direito ao ressarcimento por eventuais despesas comprovadamente vinculadas a sua participação nesse estudo, como também garantimos o direito a indenização por eventuais danos relacionados a sua participação no estudo, devendo ser pago de acordo com a legislação vigente. Vale ressaltar que em dano decorrente do desenvolvimento da pesquisa, os pesquisadores asseguram que este será devidamente ressarcido por meio da assistência necessária conforme determinação da Resolução 466/2012 CNS/MS. Você poderá obter todas as informações que quiser com os pesquisadores e poderá não participar da pesquisa ou retirar seu consentimento a qualquer momento, sem prejuízo no seu atendimento. Além disso, após o término da pesquisa você receberá informações sobre os resultados do estudo.

**Contato:**

Em caso de dúvidas sobre o estudo, você poderá entrar em contato com a Prof Dra Melissa Orlandi Honório Locks na Universidade Federal de Santa Catarina, Campus Universitário, Centro de Ciências da Saúde, Departamento de Enfermagem. Florianópolis/SC; CEP 88040- 400; telefone (48) 3721-3437;

e-mail: [melhonorio@hotmail.com](mailto:melhonorio@hotmail.com)

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação no estudo, você pode entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEPSH/UFSC) da Universidade Federal de Santa Catarina: Prédio Reitoria II (Edifício Santa Clara), Rua: Desembargador Vitor Lima, número 222, sala 401, Trindade, Florianópolis/SC; CEP 88040-400; telefone

(48) 3721-6094; e-mail: [cep.propesq@contato.ufsc.br](mailto:cep.propesq@contato.ufsc.br)



**Consentimento livre e esclarecido:**

Após ter sido esclarecimento sobre a natureza da pesquisa, seus objetivos, métodos, benefícios previstos, potenciais riscos e o incômodo que esta possa acarretar, aceito participar:

Nome do(a) participante:

Data:     /     /     .

(Assinatura do participante ou nome e assinatura do responsável)

**Responsabilidade do Pesquisador:**

Asseguo ter cumprido as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e na obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguo, também, ter explicado e fornecido uma cópia deste.

Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades previstas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

Data:     /     /     .

(Assinatura do pesquisador)

## APÊNDICE F - QUESTIONÁRIO (RESPONSÁVEL LEGAL)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE ENFERMAGEM**

### **QUESTIONÁRIO – RESPONSÁVEL LEGAL**

#### **1. DETERMINANTES SOCIODEMOGRÁFICOS**

**1) Idade do idoso:**        anos.

**2) Gênero:**

Feminino ( )

Masculino ( )

**3) Estado Civil:**

Solteiro ( )

Casado ( )

União estável ( )

Divorciado/Separado ( )

Viúvo ( )

\*Outro:



#### **4) Com quem o idoso mora:**

Cônjuge ( )

Sozinho ( )

Filhos ( ) Netos ( )

Cuidador ( )

\*Outros(s):

#### **5) Grau de escolaridade:**

Não sabe ler nem escrever ( )

Sabe ler e escrever sem possuir nível de escolaridade ( )

Ensino primário (1º ciclo do ensino básico, 1º ao 4º ano) ( )

Ensino primário (2º ciclo do ensino básico, 5º ao 6º ano) ( )

Ensino primário (3º ciclo do ensino básico, 7º ao 9º Ano) ( )

Ensino Secundário (Segundo grau completo) ( )

Ensino Superior (Terceiro grau completo) ( )

Licenciatura ( ) Mestrado ( )

Doutorado ( )

#### **6) Local de Residência**

Casa de Familiares ( ) Casa Própria ( ) Casa de Repouso ( ) Outro\* ( )



**7) Profissão do idoso:**

---

**2. DETERMINANTES CLÍNICOS E DE REDE DE APOIO**

**1) Como avalia o estado Geral de Saúde do idoso:**

Muito Bom ( )

Bom ( )

Nem Bom nem Mau ( )

Mau ( )

Muito Mau ( )

**2) Apresenta algum outro tipo de Patologia(s) significativa(s) além da demência:**

Sim ( )

Não ( )

2)1. Se respondeu “Sim”, indique uma ou mais das patologias nas opções a seguir ou na linha abaixo, caso exista outra situação que não se encontre presente nas opções fornecidas:

Cataratas Osteoartrose ( )

Diabetes Mellitus ( )

Osteoporose ( )

Hipertensão Arterial Sistêmica ( )



Neoplasias ( )

Fibromialgia Artrite reumatoide ( )

\*Outra(s):

2)1.1)Sabe há quanto Tempo tem o diagnóstico de demência?

Sim\* ( )

Não ( )

\*Se respondeu “**Sim**”, há quanto tempo?

2) 1.2) Faz uso de algum tipo de Medicação  
Específica:

Sim ( ) **Quais:**-----

Não ( )

**Não recorda** ( )

**3) Faz acompanhamento médico de rotina?**

( ) sim ( ) não

**4) Qual tipo de especialista?**

Geriatra ( )

Neurologista ( )

Clínico geral ( )

Outro ( ):



**5) Que tipo de atendimento costuma usar:**

- público
- privado
- convênio médico

**6) No geral, o idoso participa regularmente de alguma atividade?**

Sim ( ): quais?-----

Não ( )

**7) Costuma estabelecer contato com a sua família:**

Sim ( )

Não ( )

Às vezes ( )

**7)1. Se respondeu “sim” e/ou “às vezes”, com que frequência:**

Diariamente ( )

Semanalmente ( )

Mensalmente ( )

Anualmente ( )

\*Outro:

**7)1.1) Quais são os familiares com quem estabelece mais contato:**



Esposo e/ou esposa ( )

Filhos ( )

Netos ( )

\*Outro(s):

**8) Que tipo de auxílio costuma necessitar em seu dia a dia:**

( ) banho

( ) vestir-se

( ) Alimentação

( ) limpeza da casa

( ) preparo dos alimentos

( ) cuidados financeiros (pagar contas, banco,..)

( ) medicação

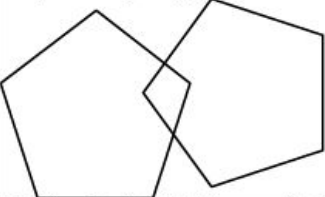
( ) outros: .....

**9) Quem são as pessoas que costumam assumir tais funções:**



## ANEXO A – MINI EXAME DO ESTADO MENTAL (MEEM)

**Quadro 1** – Miniexame do estado mental (MEEM)

Orientação temporal (5 pontos)	Qual a hora aproximada?
	Em que dia da semana estamos?
	Que dia do mês é hoje?
	Em que mês estamos?
	Em que ano estamos?
Orientação espacial (5 pontos)	Em que local estamos?
	Que local é este aqui?
	Em que bairro nós estamos ou qual é o endereço daqui?
	Em que cidade nós estamos?
	Em que estado nós estamos?
Registro (3 pontos)	Repetir: CARRO, VASO, TIJOLO
Atenção e cálculo (5 pontos)	Subtrair: $100-7 = 93-7 = 86-7 = 79-7 = 72-7 = 65$
Memória de evocação (3 pontos)	Quais os três objetos perguntados anteriormente?
Nomear 2 objetos (2 pontos)	Relógio e caneta
REPETIR (1 ponto)	“Nem aqui, nem ali, nem lá”
Comando de estágios (3 pontos)	Apanhe esta folha de papel com a mão direita, dobre-a ao meio e coloque-a no chão
Escrever uma frase completa (1 ponto)	Escrever uma frase que tenha sentido
Ler e executar (1 ponto)	Feche seus olhos
Copiar diagrama (1 ponto)	<p>Copiar dois pentágonos com interseção</p> 

Fonte: Brucki SMD, Nitrini R, Caramelli P, Bertolucci PHF, Okamoto JH. Sugestões para o uso do mini-exame do estado mental no Brasil. Arq Neuropsiquiatr. 2003; 61(3B):777-81.

## ANEXO B - PARECER DA PLATAFORMA BRASIL

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DA EMENDA

**Título da Pesquisa:** O USO DAS TECNOLOGIAS DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA A IDOSOS

**Pesquisador:** MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS

**Área Temática:**

**Versão:** 4

**CAAE:** 17697919.9.0000.0121

**Instituição Proponente:** UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 4.106.430

#### Apresentação do Projeto:

Trata-se de um projeto maior que envolverá diversas etapas dentre elas: estudo quase-experimental, a ser desenvolvido em instituição de longa permanência, com idosos, com e sem demência, com vistas a aplicar e avaliar o uso de tecnologias de estimulação cognitiva aos mesmos.

Além disso, o estudo também compreenderá uma fase de estudo metodológico, através de construção e validação de instrumentos que propiciem a orientação e condução dos jogos, cartilhas educativas e infográficos específicos para a orientação e educação dos familiares cuidadores de pessoas com demências.

Tamanho amostral: 25

#### Objetivo da Pesquisa:

**Objetivo Primário:** aplicar e avaliar o impacto do uso de tecnologias de estimulação cognitiva a idosos - Construir e validar tecnologias educacionais voltadas às famílias cuidadoras.

**Objetivo Secundário:** verificar o estado da arte sobre as principais tecnologias utilizadas para estimulação cognitiva de idosos; caracterizar os idosos da instituição de longa permanência quanto a características pessoais e de saúde; comparar aspectos cognitivos e psicossociais antes e após o uso de tecnologias de estimulação nos idosos do estudo; desenvolver infográficos, tutoriais e cartilhas educacionais voltadas ao cuidador; validar com experts as tecnologias desenvolvidas.

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401

**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400

**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS

**Telefone:** (48)3721-6094

**E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

Continuação do Parecer: 4.106.430

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

**Riscos:**

Ao participar da pesquisa o sujeito poderá sentir algum desconforto relacionado ou cansaço em responder as perguntas ou mesmo em participar dos jogos. Caso isso ocorra, poderá ser interrompido e somente será reiniciado de acordo com o interesse. A pesquisadora responsável pelo questionário e pelos jogos dará toda a atenção necessária para o cessamento do desconforto e se necessário acionará atendimento de saúde para total redução do desconforto. De qualquer forma, poderá desistir de participar desse estudo a qualquer momento, bastando para isso contatar a pesquisadora.

**Benefícios:**

Ao participar desta pesquisa os idosos estarão tendo a oportunidade de usufruir de momentos de relaxamento e interação com outros idosos durante o uso dos jogos. Além disso, estarão contribuindo para a produção do conhecimento uma vez que os resultados oriundos do estudo poderão contribuir para a formação de alunos do Curso de Graduação Enfermagem ou outros interessados quando da divulgação dos resultados desta pesquisa no meio científico.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Realizada emenda, com base na justificativa:

Um dos objetivos primários do projeto original seria o de caracterizar os idosos com demência para conhecer melhor a realidade desses sujeitos, entretanto identificou-se que o quantitativo foi pequeno, impossibilitando fazer inferências e comparações. Neste sentido, a pesquisa amplia o universo na medida em que pretende mapear os idosos que possuem demência na grande Florianópolis, conhecendo o perfil destes e a rede de apoio que estes possuem. O rastreio desses idosos será a partir das famílias (responsável legal) que retira os medicamentos na farmácia escola do SUS situada no campus UFSC.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Apresenta TCLE.

Apresenta carta de anuência da Secretaria Municipal de Saúde.

**Recomendações:**

Nada a recomendar.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

A pendência foi solucionada. A emenda está adequada.

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 4.106.430

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Lembramos que a presente aprovação (versão informações básicas 08/06/2020, projeto 16/04/2020 e TCLE 16/04/2020) refere-se apenas aos aspectos éticos do projeto.

Qualquer alteração nestes documentos deve ser encaminhada para avaliação do CEP/SH. Informamos que obrigatoriamente a versão do TCLE a ser utilizada deverá corresponder na íntegra à versão vigente aprovada.

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_1538760_E1.pdf	08/06/2020 15:03:22		Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	declaracaosms.pdf	08/06/2020 15:02:20	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	questionariorepresentantelegal.pdf	16/04/2020 17:41:33	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEresponsavel.pdf	16/04/2020 17:38:59	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projetocomiteajustado2.pdf	16/04/2020 17:37:28	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMAnovo.pdf	16/04/2020 17:37:02	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
Folha de Rosto	folhaderosto.pdf	13/08/2019 15:04:09	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
Outros	respostasolicitacao.pdf	09/08/2019 09:06:39	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEEXPERT.pdf	09/08/2019 08:57:40	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEFAMILIA.pdf	09/08/2019 08:57:28	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de	TCLEIDOSO.pdf	09/08/2019 08:57:22	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE  
SANTA CATARINA - UFSC



Continuação do Parecer: 4.106.430

Ausência	TCLEIDOSO.pdf	09/08/2019 08:57:22	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	DECLARACAOdaINSTITUICAO.pdf	13/07/2019 15:02:16	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO.pdf	11/07/2019 09:30:26	MELISSA ORLANDI HONÓRIO LOCKS	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

FLORIANOPOLIS, 23 de Junho de 2020

---

**Assinado por:**  
**Maria Luiza Bazzo**  
**(Coordenador(a))**

**Endereço:** Universidade Federal de Santa Catarina, Prédio Reitoria II, R: Desembargador Vitor Lima, nº 222, sala 401  
**Bairro:** Trindade **CEP:** 88.040-400  
**UF:** SC **Município:** FLORIANOPOLIS  
**Telefone:** (48)3721-6094 **E-mail:** cep.propesq@contato.ufsc.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO - TRINDADE  
DEPARTAMENTO DE ENFERMAGEM  
CEP: 88040-970 - FLORIANÓPOLIS - SANTA CATARINA  
Tel. (048) 3721.9480 – 3721.4998

**DISCIPLINA: INT 5182 - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II**  
**PARECER FINAL DO ORIENTADOR SOBRE O TRABALHO DE**  
**CONCLUSÃO DE CURSO**

Tendo em vista o crescente envelhecimento populacional e as alterações que acabaram por impactar a estrutura familiar, notou-se com isto um incremento da institucionalização dos idosos, exigindo por parte dos cuidadores, profissionais da saúde e sociedade como um todo novas estratégias de cuidados de modo a manter a atividade, convívio social e estímulo a esta parcela da população. Neste sentido, o trabalho desenvolvido pela Andrea soma-se a necessidade atual apontada, trazendo importantes contribuições para a estimulação cognitiva ao idoso institucionalizado, podendo ainda os resultados do estudo ser aplicado também a outras realidade de cuidado.

Reafirma-se ainda o compromisso e dedicação da aluna, que apesar das limitações decorrentes da pandemia, desenvolveu o estudo com responsabilidade e ética.

Florianópolis, 17 de dezembro 2020.



Documento assinado digitalmente  
Melissa Orlandi Honorio Locks  
Data: 16/12/2020 08:11:01-0300  
CPF: 006.314.809-94

**Melissa Orlandi Honorio Locks**  
**Orientadora**