

EDUCAÇÃO EM SAÚDE COM IDOSOS: DESAFIOS NA UTILIZAÇÃO DE JOGOSRafael Soares Nogueira¹, João Pedro Oliveira Silva², Fabiana Gonring Xavier³¹E-mail: rafaelnogueira271112@gmail.com; ²E-mail: jopsilva99@gmail.com; ³E-mail: gonring@hotmail.com

Introdução: Segundo o IBGE, em 2055, 30,4% da população brasileira terá 60 anos ou mais. A educação em saúde pauta, primordialmente, em uma educação dialógica e construtivista, valorizando a interação e as indagações acerca das temáticas. Com isso, para obter-se êxito e efetividade na educação em saúde é necessário a utilização de uma ferramenta que possibilita flexibilidade e acessibilidade para o público alvo. Assim, os jogos mostram-se adequados para o propósito da educação em saúde. Objetivo: Observar os desafios encontrados na utilização de jogos como estratégia em educação em saúde e o cuidado de si à pessoa idosa. Material e Método: Trata-se de estudo da Revisão Integrativa da Literatura, utilizando das bases de dados: PubMed, LILACS, BDENF, Embase, SciELO, Scopus, Web of Science, nos últimos 10 anos. A busca ocorreu no dia 06/01/2022 e posteriormente foi exportada a plataforma Rayyan QCRI para o descarte de duplicatas e seleção dos estudos que condizem com os critérios de inclusão. Os critérios de inclusão utilizados foram: 1) texto publicado na íntegra; 2) texto em inglês, português e espanhol; 3) publicados no período de 2011 a 2021; 4) estarem voltados ao uso de jogos como estratégia de educação em saúde e o cuidado de si à pessoa idosa. Os critérios de exclusão: 1) revisão de literatura, estudos secundários, carta-resposta e editoriais; 2) texto incompleto; 3) estudos que não atendessem o objetivo da revisão; 4) dissertação ou tese de pós-graduação. Em suma, o caminho traçado foi: formulação do tema trabalhado, questão norteadora, hipótese e objetivo; definição dos critérios de inclusão e exclusão/busca na literatura; categorização dos estudos; avaliação dos estudos incluídos; interpretação dos resultados e síntese da revisão, conforme o referencial teórico utilizado na pesquisa. Resultados e Discussão: Foram encontrados 675 resultados. Dentre eles, 134 eram duplicatas e 538 não contemplavam os critérios de inclusão. Dessa forma, 3 resultados foram selecionados para leitura completa e todos foram incluídos na revisão. O nível de evidência dos artigos conforme Oxford Centre Evidence-Based Medicine foi de nível 4 (1 artigo) e nível 2C (2 artigos). Nos artigos encontrados, os principais desafios relatados foram: coordenação motora, grau de conhecimento de cada idoso, assimilação e aplicação das regras no decorrer dos jogos por alguns participantes, alguns demonstraram dificuldade de comunicação, outros em armazenar informações e resgatá-las, bem como dificuldades em utilizar algumas ferramentas tecnológicas. Considerações Finais: Embora surgissem algumas dificuldades para implementação dos jogos, os artigos relataram solidariedade por parte dos participantes durante as atividades e a superação dos próprios desafios. Contribuição desta Pesquisa para a Saúde: Demonstrou que a educação em saúde realizada com idosos através de jogos é possível, desde que respeite as limitações do idoso.

Descritores: Jogos, Idosos, Educação em Saúde.