

*A look at the use of technologies in the care of elderly people
with cognitive disabilities in times of pandemic*

**Um olhar para o uso de tecnologias no cuidado de idosos com
deficiência cognitiva em tempos de pandemia**

**Flavia Ernesto de Oliveira da Silva Alves¹, Denise Cristina Alvares Oliveira¹, José
Antonio dos Santos Borges¹**

¹ Programa de Pós-graduação em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia,
Universidade Federal do Rio de Janeiro

flaviaernesto@gmail.com, denisecaoliveira@hotmail.com, _antonio2@nce.ufrj.br

Recebido: 27/04/2021 Aceito: 29/04/2021 Publicado: 04/05/2021

DOI: 10.51919/revista_sh.v1i0.315

Abstract. *This article focuses on elderly people with cognitive disabilities in times of pandemic, presenting the paths taken and the strategies used to continue the health monitoring of this population. It highlights the movement of federal councils towards employment of information and communication technology, informs about the modalities of teleconsultation and telemonitoring assistance, and presents electronic games as facilitating tools. Finally, it highlights the importance of using different technologies for treatment and monitoring of elderly people with cognitive deficits, concluding this new approach adds value and resignifies possibilities for monitoring the elderly people.*

Keywords. *Seniors. Cognitive disability. Technology. Pandemic times.*

Resumo. Este artigo dirige o olhar para as pessoas idosas com deficiências cognitivas em tempos de pandemia, apresentando os caminhos percorridos e as estratégias utilizadas para a continuidade do acompanhamento de saúde desta população. Destaca o movimento dos conselhos federais no sentido do emprego da tecnologia da informação e da comunicação, informa sobre as modalidades de assistência teleconsulta e telemonitoramento, e apresenta os jogos eletrônicos como ferramentas facilitadoras. Destaca ao final a importância da utilização das diferentes tecnologias para o tratamento e acompanhamento de idosos com déficits cognitivos, concluindo que esta nova abordagem agrega valores e ressignifica possibilidades de acompanhamento dos idosos.

Palavras-chave. Idosos. Deficiência cognitiva. Tecnologia. Tempos de Pandemia.

1. Introdução

A pandemia ocasionada pela Covid-19 tem afetado o nosso país desde 25 de fevereiro de 2020, quando o primeiro caso foi registrado pelo Ministério da Saúde do Brasil (MS-Brasil), envolvendo a população de uma maneira até então diferente de tudo que já vivemos. Diante deste cenário, o Ministério da Saúde implementou um plano com orientações técnicas e estratégias visando a contenção da contaminação pelo novo coronavírus.

Dentre as inúmeras ações adotadas, foi implementado o isolamento social, visando conter e/ou controlar o grande avanço de contaminação pela doença. O isolamento social por sua vez interrompeu o curso natural das ações cotidianas da população, impossibilitando ou adiando atividades necessárias ao bem-estar das pessoas, inclusive muitas ações voltadas para o cuidado com a saúde, tais como o tratamento de doenças pré-existentes.

A preocupação com o contágio, principalmente em relação ao público considerado de risco, reforçou a importância do isolamento social da população idosa, mais vulnerável às complicações da COVID-19. Contudo, a abrupta modificação da rotina diária e a interrupção dos cuidados com a saúde, ocasionados pelo isolamento social, acarretaram graves prejuízos aos tratamentos em andamento desta população, especialmente para os idosos com deficiência cognitiva. Uma enorme preocupação envolveu os profissionais de saúde, familiares e cuidadores deste público, gerando a necessidade de novas estratégias para a continuidade do cuidado, em condições de segurança para esta população. O presente artigo pretende apresentar algumas ações que vêm sendo desenvolvidas para a continuidade da atenção de idosos com deficiência cognitiva, mencionando as estratégias, ferramentas e tecnologias utilizadas nessas ações.

2. Um olhar para as pessoas idosas em tempo de pandemia

É considerado idoso todo indivíduo com 60 anos ou mais. O Brasil, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), tem atualmente mais de 28 milhões de pessoas nessa faixa etária, percentual que representa 13% da população do país ¹. De acordo com a Pesquisa Nacional de Saúde, as pessoas de 60 anos ou mais de idade apresentaram as maiores proporções de deficiência intelectual adquirida por doença ou acidente (0,8%), sendo que 30,4% das mesmas frequentam algum serviço de reabilitação em saúde, dentre estas, a reabilitação intelectual ².

Interrupções dos tratamentos de saúde, associadas a mudanças da rotina e, presentemente, às circunstâncias relacionadas ao isolamento social, permitem prever o agravamento dos déficits cognitivos desses idosos, com consequências muitas vezes irreversíveis. Diante deste quadro, os profissionais de atenção a este grupo se viram pressionados a buscar por soluções que pudessem garantir continuidade do cuidado, num esforço para impedir e/ou

¹ - Censo2021.ibge.gov.br

² - Censo demográfico de 2020 e o mapeamento das pessoas com deficiência no Brasil – Pesquisa Nacional de Saúde 2013 - pág. 09.

minimizar as perdas cognitivas. Após encontros, debates e discussões, novas possibilidades foram se apresentando, destacando-se a utilização de diferentes tecnologias, incluindo aplicativos e jogos eletrônicos de utilização em telefone celular. Estas se revelaram ferramentas acessíveis e facilitadoras para a continuidade do atendimento aos idosos em questão.

3. Tecnologia da Informação e da Comunicação como ferramenta

A Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) é um grande campo de pesquisa e criação que reúne recursos tecnológicos utilizados para prover e tratar a informação, auxiliando a comunicação em diferentes contextos humanos. Requer uma estrutura de *hardware* (computadores, *tablets* e *smartphones*) e de *software*, através de sistemas operacionais que permitam a utilização de programas, aplicativos etc. Portanto, implica no acesso a uma rede de ferramentas e a conquista de uma certa familiaridade com objetos em constante atualização e suas aplicações.

Em tempos da presente pandemia de COVID-19, a autorização dos Conselhos Federais de diversas profissões da área da Saúde para a prestação de serviços por meio de Tecnologia da Informação e da Comunicação respondeu à demandas urgentes por atendimento remoto, ampliando as possibilidades de cuidado da população, favorecendo a proteção da saúde e prevenindo o contágio pelo novo coronavírus. Normativas como a do Conselho Federal de Psicologia (CFP - Resolução CFP nº 04/2020), do Conselho Federal de Enfermagem (Resolução Nº 634/2020), do Conselho Federal de Fisioterapia e Terapia Ocupacional (Resolução Nº 516/2020) e do Conselho Federal de Fonoaudiologia (Recomendação CFFa nº 18-B, de 17 de março de 2020), autorizaram seus profissionais a prestarem assistência terapêutica por meio de teleconsulta³ e telemonitoramento⁴. Tendo os conselhos ligados à área da saúde liberado a teleconsulta e o telemonitoramento, as TIC's passaram a ser uma possibilidade de comunicação, tanto através de canais síncronos (em tempo real), como também assíncronos (comunicação através de ferramentas) para o cuidado dos idosos com deficiência cognitiva. Tornaram-se, assim, desafios para os profissionais atuarem nesta nova modalidade.

4. Trilhando novos caminhos

Trata-se agora de dar continuidade a um processo de uma pessoa que evolui ou regride num contexto que é completamente novo para a mesma quando se anunciou a pandemia e suas formas de enfrentamento, caracterizado por: situação de confinamento domiciliar, alteração ou supressão do trabalho regular em ambiente fora do domicílio, alteração das tarefas envolvidas em um dado papel ocupacional, enfim, as alterações em termos de ambiente, tempo e pessoas presentes na vida ocupacional dos indivíduos de qualquer idade, em todas as classes socioeconômicas, na presença ou ausência de doenças ou deficiências em tratamento. (CORDEIRO,2020)

³ - Consulta clínica registrada e realizada à distância.

⁴- Acompanhamento à distância, por meio de dispositivos tecnológicos, de pacientes que tenham sido previamente atendidos presencialmente.

A partir da autorização dos Conselhos Federais nas áreas de Saúde, os profissionais deram início às ações visando o atendimento *online*, buscando a continuidade do cuidado em tempos de pandemia. A teleconsulta permitiu que as ações voltadas para os cuidados fossem oferecidas nas diferentes especialidades no campo da saúde. No que tange o atendimento de idosos com déficits cognitivos, a participação do cuidador se torna necessária na maior parte das vezes, por causa da dificuldade dos idosos em operar as ferramentas tecnológicas propostas.

Familiares e cuidadores, juntamente aos idosos em acompanhamento, passaram a receber orientações acerca das ações possíveis a serem realizadas no ambiente doméstico. As orientações contemplam necessidades específicas de cada idoso em acompanhamento, destacando-se uma continuidade de exercícios e atividades realizadas no período anterior à pandemia, mantendo o idoso ativo dentro das suas possibilidades, a manutenção dos horários, auxiliando no planejamento de atividades cotidianas, na interação entre os familiares e amigos, mesmo que de forma virtual, no reconhecimento da importância de se dar continuidade à estimulação cognitiva do idoso em atendimento.

5. Jogos como estratégia de estimulação cognitiva

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA 2012, p. 33 apud CUSTÓDIO; DE SOUZA, 2019)

“Jogos sérios, em inglês *serious games*, são jogos utilizados com propósito de ensino aprendizagem ou treinamento e não apenas de entretenimento” (ALDRICH, 2005 apud DA SILVA, 2019) e têm como proposta simular problemas do mundo real. Estes têm como objetivo a estimulação de funções cognitivas, tais como memória, atenção e concentração.

A utilização dos jogos sérios surge como uma das alternativas para a para a estimulação cognitiva de idosos, durante o período de isolamento social em tempos de pandemia, sendo visto como uma atividade bem aceita devido às suas características motivacionais e lúdicas, o qual propicia também momentos de convívio com a família e/ou pessoas mais próximas.

Os profissionais diretamente envolvidos realizam as devidas orientações sobre a escolha dos melhores jogos a serem utilizados, considerando as funções prejudicadas, sendo então a proposta conduzida por um familiar, ou cuidador, sempre que necessário. Em geral, as atividades envolvem o estímulo da memória, do raciocínio, da orientação de tempo e espaço, dentre outras. É importante ressaltar que não existe uma padronização dessas atividades, sendo a escolha dos jogos relacionada às necessidades e capacidades individuais do idoso, juntamente com sua receptividade. Diante das necessidades específicas do idoso em questão, uma possibilidade acessível são os jogos eletrônicos projetados para telefone celular, pela disponibilidade da utilização, gratuidade e variedade de modelos, visto que normalmente não há a disponibilidade de jogos no domicílio do paciente. A partir da avaliação das necessidades da pessoa idosa, o profissional responsável seleciona e indica o jogo a ser utilizado, orientando e dando suporte ao acompanhante ou cuidador para o uso, caso o idoso não consiga realizar a ação por si. Os

profissionais envolvidos devem estar atentos para a necessidade da inclusão digital prévia dos idosos, ou mesmo de seus cuidadores, que porventura não possuam habilidades com jogos tecnológicos. As atividades propostas, desse modo, serão criteriosamente selecionadas para que possam atender à proposta terapêutica.

O planejamento adequado e a escolha de atividades que se apresentem gradualmente irão auxiliar os idosos, dando a estes e aos seus cuidadores condições para o entendimento progressivo da estrutura e do funcionamento das tecnologias de maneira interativa e dinâmica. São inúmeros aplicativos que podem ser utilizados como estratégia no acompanhamento de idosos com déficit cognitivo. Como exemplos, pode-se citar o Wood Block, Brain Games, Caça Palavras, Memory Games, Treine o seu cérebro, Dominó etc. Estes e outros jogos estão disponíveis de forma gratuita no Play Store dos *smartphones*.

6. Reflexões finais

Diante do quadro de uma pandemia, como a COVID-19, assolando o mundo, as bases do cuidado de pessoas idosas com deficiência cognitiva também precisaram ser revistas. Na busca por soluções, o uso de diferentes tecnologias presentes no dia a dia se apresenta como ferramental facilitador do cuidado continuado dessa população. As estratégias utilizadas na modalidade de teleconsulta e telemonitoramento, para o acompanhamento da saúde e a aplicação de jogos eletrônicos de maneira remota podem ser consideradas como novas formas de repensar o tratamento/acompanhamento de idosos com déficits cognitivos, mesmo após o término da pandemia, já que têm se revelado práticas não só possíveis, mas satisfatórias e seguras para o cuidado, agregando valor e ressignificando possibilidades de acompanhamento e tratamento de pessoas idosas com deficiência cognitiva.

Financiamento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Referências bibliográficas

BRASILPREV. Aumento da expectativa de vida demanda melhor planejamento financeiro. 2018. Disponível em: <<http://www2.brasilprev.com.br/Empresa/SalaDeImprensa/Releases/Paginas/Aumentodaexpectativadevidademandamelhorplanejamentofinanceiro.aspx#:~:text=A%20expectativa%20de%20vida%20do,%2C%20at%20C%29%2081%2C%20anos>>. Acesso em 7 nov 2020.

BERTOLDI, J. T.; BATISTA, A. C.; RUZANOWSKY, S. **Declínio cognitivo em idosos institucionalizados: revisão de literatura**. Cinergis, v. 16, n. 2, 2015. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/cinergis/article/view/5411/4351>>. Acesso em 07 nov 2020.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Censo Demográfico de 2020 e o mapeamento das pessoas com deficiência no Brasil. 2019. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/atividade>>

legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cpd/arquivos/cinthia-ministerio-da-saude>. Acesso em 15/11/2020.

CORDEIRO, J. J. R. A comunicação dos terapeutas ocupacionais durante a pademia da Covid-19/Occupational therapist's communication during Covid-19's pandemic. Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional-REVISBRATO, v. 4, n. 3, p. 438-450,2020.

CUSTÓDIO, J. A. L.; DE SOUZA A. P. O Ethos Religioso Na Antiguidade: A Origem Ritualística Dos Jogos De Tabuleiro. Revista Científica/FAP, v. 20, n. 1, 2019.

DA SILVA, F. E. O. . Jogos Sérios – Uma Estratégia para Auxiliar o Processo de Aprendizagem de Alunos com Deficiência Intelectual. Revista Scientiarum Historia, v. 1, n. 1, 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Idosos indicam caminhos para uma melhor idade. IBGE, 2019. Disponível em: <<https://censo2021.ibge.gov.br/2012-agencia-de-noticias/noticias/24036-idosos-indicam-caminhos-para-uma-melhor-idade.html>>. Acesso em 09/11/2020.

SECRETARIA DE GESTÃO DO TRABALHO E DA EDUCAÇÃO EM SAÚDE E ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PSIQUIATRIA. Influência da COVID-19 na Saúde Mental de Profissionais de Saúde. SGTES/ABP, 2020. Disponível em: <https://pt.surveymonkey.com/r/Covid-19_SaudeMental_SGTES>. Acesso em 10/11/2020.