

A Ciência e os caminhos do desenvolvimento

Oficina de Memória e Estimulação Cognitiva

Gabriela Souza Silva, Greice Hellen Gonzaga da Silva, Cecília Souza Oliveira

A utilização de jogos, realizados em um ambiente tanto quanto mais próximos das atividades de vida diárias e atividades instrumentais, pode ser uma ferramenta útil para indivíduos das mais diversas faixas etárias para o treino de habilidades cognitivas. O objetivo geral deste projeto é promover a estimulação cognitiva através de jogos lúdicos e da socialização. A oficina contará com a participação de 20 idosos que são alunos na Universidade para a Terceira Idade. A oficina é organizada com a utilização de três momentos por encontro: 1) um deles é a utilização dos conteúdos sociais, econômicos e de saúde do país, 2) o segundo momento constitui a realização de exercícios da apostila e 3) o terceiro momento da utilização de jogos a fim de promover a estimulação cognitiva e a interação entre idosos participantes. Neste momento, um dos jogos é voltado para atividades de “maior exigência cognitiva” cujas atividades são mais relacionadas à utilização de estratégias, raciocínio lógico, capacidade de planejamento, atenção concentrada e dividida ou memorização. Já o outro jogo usualmente consiste em uma atividade mais lúdica. Espera-se que através deste trabalho a oficina de jogos lúdicos, estimulação cognitiva e socialização seja pautada em três pilares: 1) a compreensão das funções cognitivas com desenvolvimento de atividades para estimulação mais adequada, 2) a utilização dos jogos lúdicos como ferramenta para proporcionar a utilização de estratégias, flexibilidade mental, controle inibitório, os processos atencionais, funções de memória e funções executivas e 3) socialização que será influenciada pela condição do encontro na oficina.

Palavras-chave: Jogos, Cognição, Idosos.