CONBRASEH
ANAIS DO II CONGRESSO BRASILEIRO ONLINE DE SAÚDE E ENVELHECIMENTO HUMANO
ISBN: 978-65-86861-80-8

# AS NARRATIVAS NA DOENÇA DE PARKINSON – OS SERIOUS GAMES COMO SISTEMAS DE AVALIAÇÃO NA DOENÇA CRÓNICA.

III Congresso Brasileiro Online de Saúde e Envelhecimento Humano, 2ª edição, de 22/02/2021 a 23/02/2021
ISBN dos Anais: 978-65-86861-80-8

**ROSA; Marlene [1], SOUSA; Micael [2], BRAÚNA; Mônica [3], LEAL; Inês [4], SILVA; Flávia [5], STRELOW; Marcio [6]**

**RESUMO**

Introdução: O desenho de programas com base em jogos narrativos tem sido amplamente recomendado na gestão da doença crónica. O seu efeito positivo na adoção de novos comportamentos em saúde, na melhoria do conhecimento sobre um tópico em discussão e na melhoria da autoeficácia está já reportado. Não se conhecem estudos que descrevam a utilidade de jogos narrativos como sistemas de avaliação na doença crónica. Objetivo: Testar os jogos narrativos na avaliação de necessidades e estratégias de enfrentamento dos cuidadores formais e informais na prestação de cuidados em pessoas com doença de Parkinson. Método: Foram realizadas 3 sessões em formato de grupos de ajuda mútua com cuidadores formais e informais. Cada sessão teve a duração de 1h/cada utilizando a plataforma zoom. As sessões decorrem no 1º trimestre da pandemia por COVID-19 (abril-junho 2019). Participaram 6 cuidadores formais, 8 cuidadores informais com experiência em prestação de cuidados na doença de Parkinson, recrutados através da Associação de Doentes Parkinsónicos da região centro de Portugal. Dois moderadores guiaram as sessões, utilizando jogos narrativos (Dixit e Imagine) com o propósito de gerar dinâmicas de storytelling em temas reportados pela literatura na área da doença de Parkinson, segundo um Modelo Biopsicossocial de prestação de cuidados. As sessões foram gravadas e transcritas na íntegra. Dois investigadores analisaram o seu conteúdo e classificaram as interações, identificando subtemas de relevância na discussão. Resultados: Da análise das partilhas, emergiram 4 temas significativos: (i) a sobrecarga do cuidador (cansaço, alterações de sono, exaustão pelos problemas da vida diária – "estou deserta que chegue a hora de deitar, estou exausta realmente, e é para descansar "); (ii) as restrições sentidas devido à pandemia (limitações nas atividades físicas, impedimento de sair de casa para convívio com outros - "porque sentimos presos não conseguimos fazer certas coisas e isso altera um bocado a nossa vida…"); (iii) estratégias face ao isolamento (conversar; jardinagem e agricultura; leitura; manutenção de rotinas - ""vamos um bocadinho ao jardim tirar as folhas velhas, coisa que ele não fazia"); (iv) competências que ajudam no cuidado à pessoa com Doença de Parkinson (equilíbrio emocional; ajudas/dicas por profissionais; entreajuda - "tem a ver com o equilíbrio nós temos de estar bem, para fazer com que os outros também fiquem bem"). A medicação e as terapias foram também referidas como determinantes no controlo de sintomas associados à Doença de Parkinson pelos cuidadores informais - "porque tinha

[1] Center for Innovative Care and Health Technology – citechcare, marlene.rosa@ipleiria.pt
[2] Escola Superior de Saúde, micaelssousa@gmail.com
[3] Politécnico de Leiria, monica.leao@ipleiria.pt
[4] Departamento de Engenharia Civil, 5160233@my.ipleiria.pt
[5] Universidade de Coimbra, 5170433@my.ipleiria.pt
[6] Center for Innovative Care and Health Technology – citechcare, marcio.strelow@gmail.com

dificuldade em comer sozinho... isso tudo com as terapias ... melhorou bastante". Considerações Finais: A utilização adaptada de jogos narrativos num grupo de cuidadores formais e informais revelou ser uma ferramenta de interesse na identificação de necessidades e de estratégias de enfrentamento para a prestação de cuidados à pessoa com doença de Parkinson (ex., descanso/sono de qualidade; ajuda profissional / não profissional; equilíbrio emocional; gestão da medicação; atividades físicas, etc.). Conclui-se, portanto, que os jogos narrativos podem ser recomendados como um critério de avaliação na gestão da doença crónica.

**PALAVRAS-CHAVE**: Cuidadores, Doença Crónica, Jogos Narrativos,



[1] Center for Innovative Care and Health Technology – citechcare, marlene.rosa@ipleiria.pt
[2] Escola Superior de Saúde, micaelssousa@gmail.com
[3] Politécnico de Leiria, monica.leao@ipleiria.pt
[4] Departamento de Engenharia Civil, 5160233@my.ipleiria.pt
[5] Universidade de Coimbra, 5170433@my.ipleiria.pt
[6] Center for Innovative Care and Health Technology – citechcare, marcio.strelow@gmail.com