

FUNÇÕES EXECUTIVAS E DEPENDÊNCIA QUÍMICA: ESTIMULAÇÃO COGNITIVA COM DEPENDENTES QUÍMICOS POR MEIO DE ATIVIDADES LÚDICAS

52

Lauren Fagundes^{1,*}, Lorenzo Veber², Jeferson Borges², Bruno Teixeira², Fabiane Caillava³

1,* – Graduanda, Universidade Santa Úrsula-USU, laurenbadaraco@gmail.com

2 - Graduandos, Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP

3 - Ma., Prof^a no Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP, fabianecaillava@urcamp.edu.br

O presente trabalho tem como finalidade, relatar o desenvolvimento de um projeto de intervenção realizado por acadêmicos supervisionado pela professora Fabiane Caillava do curso de psicologia, aplicado no Hospital Universitário Doutor Mário Araújo no município de Bagé, Rio Grande do Sul. Visa proporcionar aos pacientes dependentes químicos internados grupos de estimulação cognitiva por meio de jogos de estimulação das funções executivas durante toda sua passagem pela instituição e processo de desintoxicação, para auxiliar no tratamento e sua futura reabilitação. O trabalho possui características qualitativas e com o acompanhamento de duração de cerca de 6 meses. Os resultados indicam que os pacientes participantes, dos grupos de estimulação cognitiva, apresentam uma melhoria no humor e no exercício cognitivo, avaliado por meio da observação das atividades executadas.

Palavras-chave: Funções Executivas; Dependência Química; Estimulação Cognitiva; Grupos.

INTRODUÇÃO

A psicologia ainda é uma área nova comparada aos demais ramos do conhecimento. Suas aplicações dentro do âmbito hospitalar estão constantemente sendo exploradas por diversos pesquisadores e seus benefícios comprovados com frequência. Neste estudo, o público alvo tais como os pacientes dependentes de substâncias psicoativas, muitas vezes, estão associados também ao uso exagerado de bebidas alcoólicas, depressão e outros quadros psicopatológicos. O efeito do abuso dessas substâncias podem ser catastróficas à saúde mental e cognitiva, sendo mais comuns relacionadas a problemas de memória, aprendizagem, abstração, resolução de problemas, análise e síntese viso-espacial, velocidade psicomotora, velocidade do processamento de informações e eficiência cognitiva. (CUNHA & NOVAES, 2004).

Ademais, os indivíduos dependentes de álcool tendem a apresentar mais erros nas tarefas e levam um tempo maior para completar determinadas atividades. Em relação a essas disfunções neurológicas citadas, segundo os mesmos pesquisadores, O abuso destas substâncias podem causar alterações na tomada e decisão (CUNHA, P.; NOVAES, M.A apud KOLLING, N et al., 2007).

53

Contudo, o plano de intervenção aplicado no Hospital Universitário Doutor Mário Araújo no município de Bagé, Rio Grande do Sul, consistiu em um projeto que visa proporcionar um espaço dentro do hospital, para grupos de estimulação cognitiva, através de jogos, destinado aos pacientes em processo de desintoxicação que se encontram internados na instituição hospitalar.

O processo completo, inicia-se desde o momento da baixa até a alta hospitalar, ocorrendo assim, um acompanhamento integral durante o processo de desintoxicação.

As atividades de intervenção (grupos de estimulação cognitiva) contaram com uma equipe de estagiários da Centro Universitário da Região da Campanha - URCAMP sob orientação e supervisão acadêmica do curso de psicologia e demais profissionais da área que trabalham no hospital, os quais, fundamentam o presente relato com base em suas observações e resultados pós-alta hospitalar.

A pesquisa tem como objetivos, relatar o desenvolvimento dos grupos de estimulação cognitiva, realizados com pacientes com dependência química em tratamento de desintoxicação, do hospital e enfatizar a importância dos mesmos em hospitais para tal público alvo, utilizando jogos para aprimorar as capacidades de resolução de conflitos e das próprias funções cognitivas. Sendo além disso, espaço interativo entre os sujeitos e a sanar dúvidas recorrentes sobre o tratamento.

METODOLOGIA

Este trabalho consistiu na realização de grupos de estimulação cognitiva de cunho terapêutico com pacientes dependentes químicos do hospital universitário Dr. Mário Araújo, buscando proporcionar efetividade no tratamento dos mesmos com foco no desenvolvimento das funções executivas por meio de jogos que exercitam e desenvolvem cada função, tais como planejamento, memória a curto e longo prazo, atenção, flexibilidade cerebral, raciocínio lógico, criatividade, capacidade de resolução de conflitos, controle inibitório e consciência moral além de, ao mesmo tempo, proporcionar mais qualidade para o tratamento durante a internação, motivando-os a continuar entretendo-os. Os grupos que foram realizados eram baseados em 3 encontros de no máximo 2 horas semanalmente, com a aplicação de atividades lúdicas desenvolvidas por uma empresa especializada em materiais de estimulação cognitiva e, por fim, apresentando o feedback do encontro. Os jogos vinham em kits de estimulação cognitiva, alguns dos jogos encontra-se: “conferindo a compra”, “cite alguns”, “controlando reações”, “encontre a solução”, “justo ou injusto”, “pareando cores” entre outros. O método utilizado foi a observação e discussão entre os acadêmicos e pacientes em cada encontro.

54

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades que estimulam os neurotransmissores vinculados às sensações como prazer, atenção e memória são substâncias químicas produzidas pelos neurônios, como a serotonina, acetilcolina; são bastante trabalhadas e estimuladas por meio dos jogos. Ademais, ao exercitar, pensar, raciocinar, estimular tanto a mente bem como o corpo através de atividades lúdicas é essencial para o indivíduo manter o organismo saudável (CARVALHO, 2009).

É importante salientar que os hospitais são instituições com procedimentos e regras também considerando os aspectos físicos e subjetivos do paciente. Para Benatti e Pontes (2012), as pessoas inseridas neste contexto

hospitalar, são geralmente mais sensíveis, podendo se encontrarem sonolentas, sentindo dor e revolta. Isso faz com que a importância da ludicidade, aliada à estimulação cognitiva, se torna uma ferramenta altamente eficaz na luta contra a falta de estímulo mental que muitos dos pacientes sofrem com a internação.

CONCLUSÃO

Ao decorrer do trabalho, houve um significativo desenvolvimento de equipe e respaldo técnico da especialista, o que ajudou na consolidação definitiva da ideia de um projeto com dependentes químicos. Portanto, concluímos nesta parte que nosso trabalho em período curricular fora de evidente qualidade, tanto em âmbito técnico, quanto no relacionamento interpessoal e intrapessoal.

Cabe salientar que posteriormente, o projeto de intervenção com o grupo de estimulação cognitiva, ultrapassando as expectativas de seu objetivo principal, que seria a exclusiva estimulação das funções executivas, pois ao decorrer de cada encontro, observou-se uma série de insights a respeito da consciência moral e ética do indivíduo, ao trabalhar várias situações do cotidiano vivenciadas e discutidas pelos pacientes nos grupos.

Durante as reuniões com os pacientes também tiveram um acréscimo das competências sociais, visto que, o grupo é constituído de outros participantes que possuem vivências e realidades diferentes, gerando conversas extremamente enriquecedoras para todos os presentes.

REFERÊNCIAS

BENATTI, B.; PONTES, S. Atividades de Entretenimento na Hotelaria Hospitalar: Entretenimento, lazer e cultura como promoção de saúde. **Revista Rosa dos Ventos**, 4(1), p.15-24, jan-jun, 2012.

CARVALHO, Noeme Cristina. Dinâmicas para Idosos. Petrópolis-RJ . **Ed. Vozes**. 2009.

Cunha, P. J., & Novaes, M. (2004). Avaliação neurocognitiva no abuso e dependência do álcool: Implicações para o tratamento. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, 26(Supl I), p. 23-27.

KOLLING, N et al. Avaliação Neuropsicológica em Alcoolistas e Dependentes de Cocaína, **Avaliação Psicológica**, 2007, p. 127-137.