|  |  |
| --- | --- |
|  | ATIVIDADE DE OCUPAÇÃO TERAPÊUTICA |
| Título | *“Vamos jogar bingo!”* |
| Finalidade | Promover o bem-estar dos doentes internados no serviço de Psiquiatria B do Centro Hospitalar e Universitário de Coimbra |
| Local | Sala de Terapia Ocupacional |
| Data & hora | 19 de setembro de 2022, às 11:00h |
| Duração | 60 minutos |
| Justificação da atividade | Esta atividade consiste no jogo “bingo”, que é um jogo que estimula a atenção, a audição, a visão, a paciência, a interação social e a coordenação motora, capacidade cognitiva e de concentração e o raciocínio lógico.  Os jogos são considerados importantes potencializadores terapêuticos, permitindo a estimulação do funcionamento neuronal e a organização de habilidades comprometidas, tais como: memória, atenção e capacidade de resolução de problemas. (Muragaki et al, 2006).  Um aspeto fulcral para a eleição desta atividade prendeu-se com o fato de ser uma atividade realizada em grupo. Desta forma, os utentes necessitam de interagir não só entre eles, como também com os dinamizadores, promovendo o relacionamento e a competição saudável. |
| Participantes | **Critérios de Inclusão:**   * Utentes internados no serviço de Psiquiatria B que não tenham critérios de exclusão e que demonstrem interesse e motivação em participar na atividade;   **Critérios de Exclusão:**   * Utentes com comportamentos desadequados, tais como agressividade e agitação psicomotora; * Utentes que apresentem compromissos cognitivos que interfiram na compreensão e execução do jogo; * Utentes que apresentem compromisso audiovisual moderado ou elevado. |
| Objetivos específicos | **Pretende-se que os participantes sejam capazes de:**   * Participar no jogo com satisfação; * Respeitar as regras do jogo; * Manifestar controlo das emoções perante os resultados obtidos. |
| Recursos necessários | Jogo o “Bingo” e Questionário de Avaliação da AOT |
| Metodologias | Método explicativo: explicação verbal da atividade;  Método interativo: estimular a interação entre participantes. |
| Estratégias | * Questionar os utentes sobre a sua vontade de participação no jogo, após a promoção da mesma no dia anterior; * Explicação das regras do jogo: Cada jogador pode usar dois cartões com 20 números aleatórios de 1 a 90. A cada rodada, um jogador diferente sorteia e lê um número em voz alta e os jogadores verificam se ele está no seu cartão. O jogador que completar primeiro o seu cartão com os números sorteados ganha e grita “BINGOOO!”. * Proporcionar inclusão de alguns utentes cuja dificuldade em participar no jogo seja superada com auxílio mínimo. |
| Indicadores de avaliação | Compreender as regras do jogo; Respeitar as regras do jogo; Manter a concentração e foco durante o jogo; Manter o interesse e motivação durante o jogo; Reter informação acerca dos números já saídos; Manter uma interação social com todos os participantes e dinamizadores; Entender e aceitar a derrota com uma atitude positiva (se for o caso); Manter-se até ao términus da atividade. |
| Aspetos éticos a considerar | * Assegurar que apenas os utentes que apresentem os critérios de inclusão selecionados, participam na atividade; * Respeitar a vontade do participante, se este não pretender participar; * Respeitar a vontade do participante, se este pretender abandonar a atividade antes do términus da mesma; * Garantir a manutenção do respeito e aceitação entre os participantes; |
| Responsáveis pela atividade | Dinamizadores: Camila Soares, Daniela Gomes, Inês Geral e Paulo Matos |

**Referências Bibliográficas**

Muragaki, C.S.; Okamoto, K.H.; Furlan, L., Toldrá, R.C. (2006). *A utilização de jogos pela terapia ocupacional: contribuição para a reabilitação cognitiva.* Recuperado de <http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2006/epg/03/EPG00000538-ok.pdf>

**GRELHA DE REGISTO DOS INDICADORES DE AVALIAÇÃO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nomes:**  **O utente**  **conseguiu:** | |  |  |  |  |  |  |
| **Compreender as regras do jogo** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |
| **Respeitar as regras do jogo** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |
| **Manter a concentração e foco durante o jogo** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |
| **Manter o interesse e motivação durante o jogo** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |
| **Estabelecer um raciocínio lógico durante as jogadas** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |
| **Manter uma interação social com todos os participantes e dinamizadores** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |
| **Entender e aceitar a derrota com uma atitude positiva** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |
| **Manter-se até ao términus da atividade.** | **SIM** |  |  |  |  |  |  |
| **NÃO** |  |  |  |  |  |  |