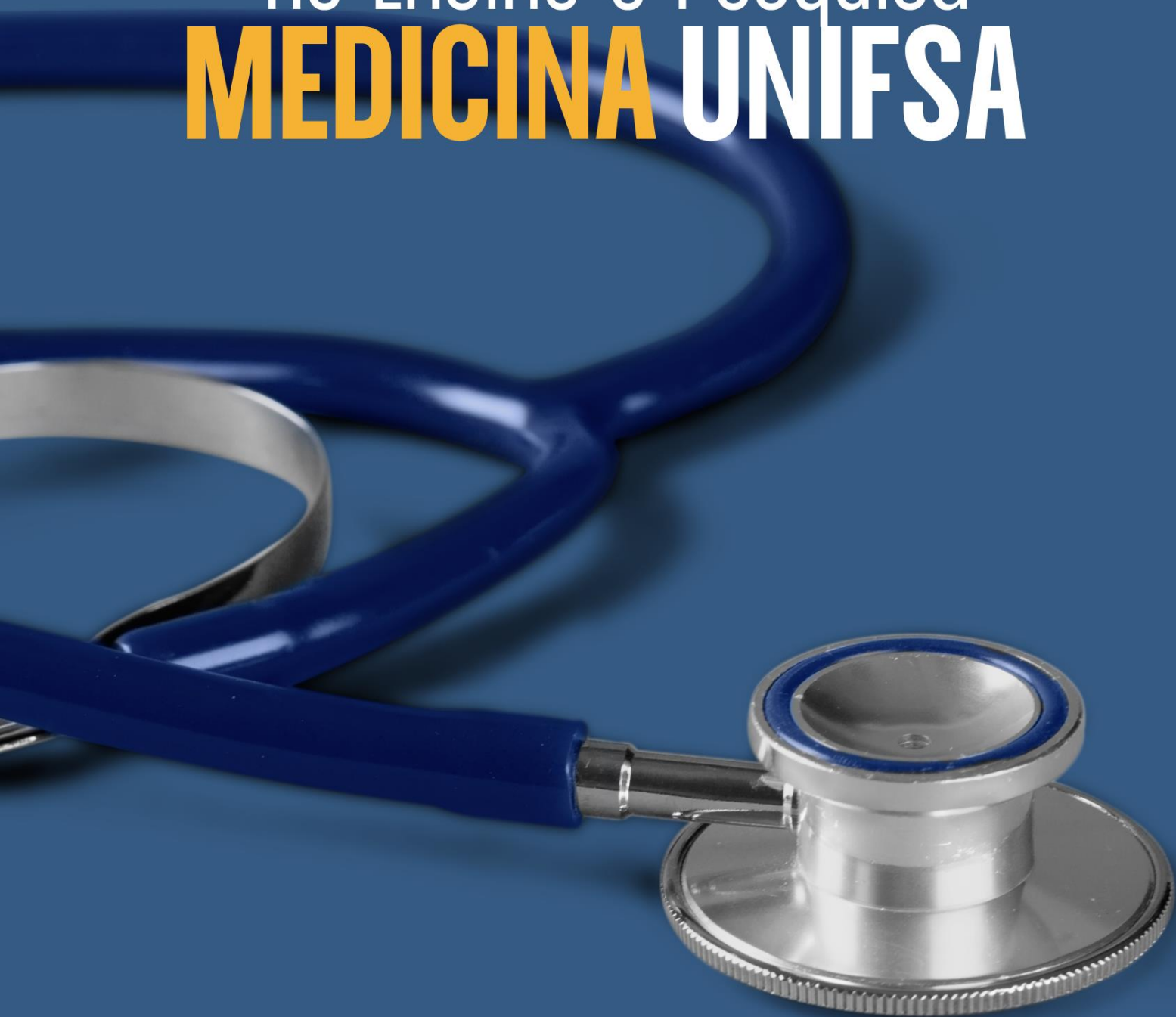


ALISSON DIAS GOMES
IZABEL HERIKA GOMES MATIAS CRONEMBERGER

Práticas Exitosas no Ensino e Pesquisa **MEDICINA UNIFSA**





ALISSON DIAS GOMES
IZABEL HERIKA GOMES MATIAS CRONEMBERGER

Práticas Exitosas no Ensino e Pesquisa **MEDICINA UNIFSA**





CENTRO UNIVERSITÁRIO SANTO AGOSTINHO – UNIFSA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIRETORIA DE ENSINO
NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES ACADÊMICAS

Este livro é uma produção © NPA / UNIFSA

Publicação digital pela Editora Lestu

Supervisão Editorial: Ana Kelma Cunha Gallas

Artes e Capa: Odrânio Rocha

Diagramação: Edson Rodrigues Cavalcante

EDITORA LESTU



Editora, Gráfica e Consultoria
Ltda

Contato: editora@lestu.org

site: www.lestu.com.br

Livraria: www.lestu.org



Este título é publicado sob a licença *Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0* (CC BY-NC-ND 4.0) e segue o modelo de Acesso Aberto (*Open Access*), que disponibiliza artigos e livros acadêmicos gratuita e irrestritamente na internet. Disponível em: www.lestu.org

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Biblioteca Antônio de Pádua Emérito

Elaborada por Lílian Farias Pinto - CRB-3/1271

AN532 Práticas exitosas no ensino e pesquisa – Medicina UNIFSA / organizado por Alisson Dias Gomes; Izabel Herika Gomes Matias Cronemberger; Edjôfre Coelho de Oliveira; Antonieta Lira e Silva; Indira Maria de Melo Lira Pereira da Silva. – Teresina : Centro Universitário Santo Agostinho – UNIFSA / Editora Lestu, 2025.

180 p. : il. ; recurso eletrônico (PDF).

ISBN: 978-65-983771-3-7

DOI: 10.51205/lestu.978-65-983771-3-7

1. Medicina. 2. Educação médica. 3. Pesquisa científica. 4. Inovação em saúde. 5. Ensino superior. I. Gomes, Alisson Dias (org.). II. Cronemberger, Izabel Herika Gomes Matias (org.). III. Oliveira, Edjôfre Coelho de (org.). IV. Lira e Silva, Antonieta (org.). V. Silva, Indira Maria de Melo Lira Pereira da (org.). VI. Título. VIII. UNIFSA

CDD: 610

Índices para catálogos sistemáticos

Medicina. Educação médica. Pesquisa científica. Inovação em saúde. Ensino

RENASCER SÊNIOR: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O LÚDICO COMO CUIDADO EMOCIONAL*

André Luiz Ibiapina Leite
Erdenyse Scott Maia
Izadora Moita
Laurimary Caminha Veloso
Maria Alice Silva
Kauã Maranguape Brito
Alisson Dias Gomes
Izabel Herika Gomes Matias Cronemberger

* Relato de Experiência construído nas disciplinas “Projeto Extensão, Pesquisa e Ensino I” e “Método Científico e Medicina baseada em evidências I”, ministradas em 2025, pelos professores doutores Alisson Dias Gomes e Izabel Herika Gomes Matias Cronemberger, no Curso de Medicina do Centro Universitário Santo Agostinho, Teresina (PI).

RESUMO

Este relato de experiência apresenta os resultados do "Projeto Renascer Sênior", uma intervenção lúdica realizada na ILPI "Nosso Lar" (Teresina, PI) com o objetivo de fomentar a saúde emocional de pessoas idosas institucionalizadas. Reconhecendo os desafios enfrentados por essa população, como o isolamento social e a falta de estímulo cognitivo, o projeto buscou promover o bem-estar e a qualidade de vida através de atividades lúdicas, participativas e criativas. Metodologias participativas foram empregadas para garantir o engajamento dos idosos, tal como atividades artística, cognitiva e sensorial foram desenvolvidas. A avaliação dos resultados permitiu identificar o potencial da ludicidade como ferramenta terapêutica e social para a população idosa. O relato detalha o planejamento, a implementação e a avaliação do projeto, descrevendo as atividades desenvolvidas, os métodos de avaliação utilizados e os resultados alcançados. Além disso, discute desafios como a adaptação das atividades às limitações físicas e cognitivas dos participantes e as lições aprendidas ao longo do projeto e para a promoção de um envelhecimento mais ativo e saudável.

Palavras-chave: Instituição de Longa Permanência; pessoa idosa; Saúde Emocional.

1 INTRODUÇÃO

O envelhecimento populacional é um fenômeno global que tem gerado um crescente interesse em estratégias que promovam a saúde e o bem-estar na terceira idade. A Organização Mundial da Saúde (OMS, 2015) define o envelhecimento saudável como um processo contínuo de desenvolvimento e manutenção da capacidade funcional, permitindo o bem-estar na idade avançada. Essa capacidade funcional, por sua vez, é entendida como a interação entre os recursos físicos e mentais do indivíduo e os ambientes em que ele está inserido, visando a realização de atividades consideradas importantes para sua sobrevivência e qualidade de vida.

Nesse contexto, a atividade lúdica emerge como uma ferramenta promissora para estimular a saúde mental, emocional e física de idosos, especialmente daqueles que residem em Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPIs). O aumento da expectativa de vida, uma grande conquista da humanidade, tem proporcionado maior longevidade, tornando a velhice a fase da vida que mais cresce (Brasil, 2023). No entanto, o processo de envelhecimento acarreta transformações físicas, psicológicas e sociais que exigem atenção especial, à medida que a saúde, o estilo de vida e as perspectivas dos indivíduos se modificam.

Diante desse cenário, o projeto de intervenção foi realizado no dia 15 de maio, na Instituição de Longa Permanência para Idosos "Nosso Lar", localizada em Teresina, Piauí. O objetivo principal foi investigar o impacto da atividade lúdica na saúde emocional de idosos institucionalizados. Acredita-se que a atividade lúdica representa um recurso valioso na promoção da saúde mental, emocional e física dos idosos, desempenhando um papel importante na manutenção das capacidades cognitivas e motoras (Freire *et al.*, 2012). Ao promover a interação social, a construção de laços e a revalorização pessoal, as atividades lúdicas podem contribuir para a criação de um ambiente mais acolhedor, reduzindo sentimentos de tristeza, ansiedade e depressão, e promovendo uma vivência mais digna e significativa na terceira idade.

2 METODOLOGIA

Este relato de experiência descreve a vivência dos alunos do 1º período do curso de Medicina do Centro Universitário Santo Agostinho durante uma atividade realizada com pessoas idosas residentes em uma Instituição de Longa Permanência para Idosos (ILPI), localizada na cidade de Teresina, Piauí. A ILPI "Nosso Lar", é vinculada à Fundação Municipal de Saúde, acolhe atualmente 48 idosos em situação de vulnerabilidade social, todos com idade superior a 60 anos.

A atividade foi desenvolvida com base na metodologia participativa, visando promover o engajamento ativo dos idosos e dos discentes. O projeto, intitulado *Renascer Sênior*, foi cuidadosamente estruturado para proporcionar momentos de acolhimento, interação e estímulo às dimensões cognitivas, sensoriais e artísticas dos participantes.

Inicialmente, realizamos um momento de acolhimento, no qual os idosos foram recebidos ao som de música ambiente, criando um ambiente acolhedor e receptivo. Durante esse momento, os participantes foram identificados individualmente. Em seguida, apresentamos a proposta da atividade lúdica e sua importância para a saúde emocional, com o apoio de um recurso visual e interativo denominado "varal do conhecimento", que facilitou a comunicação das informações de forma clara, dinâmica e acessível.

Com o cenário previamente organizado, desenvolvemos três estações temáticas rotativas, com foco na estimulação cognitiva, sensorial e artística. Os idosos foram divididos em grupos para que todos pudessem vivenciar cada uma das estações. Nós, os estudantes presentes, fomos responsáveis por recepcionar os participantes, acompanhá-los durante o percurso e auxiliar na realização das atividades.

As oficinas contaram com a utilização de materiais diversos, como tinta guache, pincéis, folhas A4 e uma “caixa mágica” contendo objetos com diferentes texturas, proporcionando estímulos multissensoriais aos idosos.

Ao final das atividades, promovemos um café da tarde como forma de encerramento e avaliação da ação. Nesse momento, realizamos uma roda de conversa com os idosos, em que foi solicitado que cada participante expressasse, por meio de uma palavra, como definia a experiência vivenciada. Nesta ocasião registramos cada respostas.

Para garantir o respeito à autonomia dos participantes, foi solicitado o consentimento livre e esclarecido, de forma verbal e/ou escrita, conforme o regulamento institucional. A participação foi voluntária, assegurando o direito de adesão ou recusa à atividade proposta.

3 DESENVOLVIMENTO

O relato desta experiência destaca a relevância de cada etapa da ação realizada com os idosos da Instituição de Longa Permanência “Nosso Lar”. Desde o início da atividade, observamos interesse, curiosidade e receptividade atribuídas pelas pessoas idosas, o que contribuiu significativamente para o êxito da proposta.

Na estação artística, criamos um espaço voltado à livre expressão, o qual revelou aspectos particularmente significativos, como a espontaneidade com que os idosos se dedicaram à escrita e ao desenho de seus próprios nomes. Essa manifestação autônoma indicou um possível desejo intrínseco de autoafirmação e de preservação da identidade, especialmente em um ambiente institucional, onde a autonomia pode, por vezes, ser limitada. Compreendemos que chamar os idosos

pelos seus nomes fortalece a identidade e a autoestima, pois os reconhece como indivíduos únicos. A espontaneidade na escrita dos nomes mostrou-se, portanto, um catalisador para a expressão da identidade e para o resgate da própria história de vida. Ainda nesta estação, além da escrita do nome, foi recorrente o desenho de casas, o que pode refletir memórias afetivas ou a representação simbólica do lar.

Segundo Paulo Freire (2005), a autonomia só pode ser vivida pelo próprio sujeito, reforçando a ideia de que pequenos gestos (como escrever o próprio nome ou ser chamado por ele) são expressões dessa capacidade de decisão e afirmação do eu.

Na estação cognitiva, foi apresentada uma sequência de objetos coloridos, organizados por cores, com o objetivo de serem memorizados pelos participantes. Em seguida, os objetos eram retirados de sua linha de visão, e os idosos eram convidados a relatar, na ordem correta, a sequência anteriormente apresentada. Avaliamos que a preservação da memória de curto prazo estava preservada na maioria dos integrantes, porém alguns dos presentes, observamos que a atenção e a concentração pareceram diminuída o que reflete uma performance reduzida em tarefas que exigem foco. Essa atividade teve como propósito estimular a mente, exercitando funções como memória, atenção e raciocínio lógico, fundamentais para a manutenção das capacidades cognitivas na terceira idade.

A importância do uso de atividades que estimulam memória e atenção como ferramentas importantes para promoção da qualidade de vida na velhice é citado por Neri (2007), que aponta a necessidade de manter o idoso cognitivamente ativo por meio de desafios adequados o que pode retardar o declínio das funções mentais e fortalecer a autonomia e autoestima.

Na estação sensorial, disponibilizamos uma “caixa mágica” contendo objetos com diferentes texturas, a fim de explorar a percepção tátil dos idosos. No decorrer dessa atividade, observamos que os participantes não apresentaram dificuldades em reconhecer o conteúdo disponibilizado na caixa. Acreditamos que essa estimulação é uma parte importante da avaliação multidimensional do idoso, podendo auxiliar na identificação precoce de alterações sensoriais ou problemas de sensibilidade, comuns com o avanço da idade.

O uso da “caixa mágica”, expressa o valor do estímulo tátil para atenção, integração sensorial e bem-estar, pois a estimulação multissensorial, incluindo o tato, é uma estratégia eficaz para promover a atenção, a consciência corporal e o bem-estar entre idosos institucionalizados (Lopes, R. O. C. *et al.* 2012).

Ao final das atividades, promovemos um café da tarde coletivo, com o objetivo de celebrar o momento e, simultaneamente, avaliar a experiência. Durante esse encerramento, realizamos uma roda de conversa na qual solicitamos que cada idoso expressasse, em uma única palavra, como definiria a vivência proporcionada. As respostas foram registradas pelos discentes responsáveis: 15 participantes classificaram a experiência como “excelente”, 9 como “maravilhosa”, 4 como “boa”, e apenas 2 disseram não ter gostado.

Durante a ação vivenciamos alguns desafios na transição entre as estações pois alguns participantes demonstraram resistência em mudar de estação; diante disso, optamos por permitir que continuassem na mesma atividade, respeitando seu tempo de adaptação e engajamento o que impactou o ritmo da atividade. Vale ressaltar que a presença de limitações físicas e cognitivas, foram outros obstáculos encontrados. Essas dificuldades geraram um pequeno desequilíbrio no cronograma previsto, comprometendo a rotatividade esperada e exigindo flexibilidade por parte da equipe facilitadora.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto Renascer Sênior alcançou seu objetivo primordial ao evidenciar o impacto positivo da ludicidade na saúde emocional de idosos residentes na ILPI “Nosso Lar”. As atividades cuidadosamente planejadas, abrangendo estímulos artísticos, cognitivos e sensoriais, proporcionaram um ambiente propício para a expressão da individualidade, o resgate de memórias afetivas e a promoção do bem-estar geral, promovendo a autonomia e o protagonismo da pessoa idosa nas atividades propostas.

A avaliação final, realizada por meio da roda de conversa, corroborou a eficácia da intervenção, com a maioria dos participantes expressando satisfação e classificando a experiência como “excelente” ou “maravilhosa”. Além disso,

observamos que o projeto contribuiu para a redução do isolamento social, o estímulo da criatividade e o fortalecimento dos laços afetivos entre os participantes.

Embora o Projeto Renascer Sênior tenha apresentado desafios na transição entre as estações e em relação às limitações físicas e cognitivas dos participantes, seus resultados são promissores e servem como um ponto de partida para futuras intervenções. Recomenda-se que outras ILPIs implementem atividades lúdicas semelhantes, adaptando as atividades às necessidades específicas de seus residentes. Em suma, o “Projeto Renascer Sênior” demonstra o potencial da ludicidade para transformar a vida dos idosos institucionalizados, promovendo um envelhecimento mais ativo, saudável e feliz.

5 REGISTROS VISUAIS

Figura 34 – Equipe completa



Fonte: Autoria própria.

Figura 35 – Desenvolvimento da realidade



Fonte: Autoria própria.

Figura 36 - Logomarca – Renascer Sênior



Fonte: Autoria própria.

REFERÊNCIAS

ALVES, M.B et al. **Instituições de longa permanência para idosos**: aspectos físico estruturais e organizacionais. Escola Anna Nery.21(4). 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/ean/v21n4/pt_1414-8145-ean-2177-9465-EAN-2016-0337.pdf. Acesso em: 22 de abr. de 2025.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção Primária à Saúde. Departamento de Gestão do Cuidado Integral. **Guia de cuidados para a pessoa idosa** [recurso eletrônico] / Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção Primária à Saúde, Departamento de Gestão do Cuidado Integral. — Brasília: Ministério da Saúde, 2023.

FREIRE, S. H. S. et al. A importância das atividades lúdicas no processo de envelhecimento. **Revista Kairós: Gerontologia**, São Paulo, v. 15, n. 4, p. 79–92, 2012.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

LOPES, R. O. C. *et al.* Estimulação cognitiva em grupos: um relato de experiência com idosos. **Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia**, v. 15, n. 4, p. 805-812, 2012.

NERI, A. L. **Qualidade de vida na velhice**: enfoque multidisciplinar. Campinas: Alínea, 2007.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Relatório mundial de envelhecimento e saúde**. Genebra: OMS, 2015. Disponível em: <https://www.who.int/es/initiatives/decade-of-healthy-ageing>. Acesso em: 22 abr. 2025

