

# PROJETO INTEGRADOR I

## PEDAGOGIA SOCIAL

FERREIRA, Giovana Guimarães

MARTINS, Lara Ferrete

QUEIROZ, Maysa Diniz

RAMOS, Ana Flávia Silva

SILVA, Cleiton Belo

TEIXEIRA, Lara Jovino

ORIENTADORA: Patrícia Peluso Condé



PEDAGOGIA

### INTRODUÇÃO

O envelhecimento da população é um fenômeno mundial que vem adquirindo características importantes no Brasil. As doenças crônico-degenerativas são as mais presentes na população, que levam o idoso a incapacidades e dependência, impossibilitando-os de realizar certas atividades.

As atividades de prevenção e promoção de saúde visam a não dependência do idoso, uma vez que elas atuam na promoção do envelhecimento ativo com a tentativa de preservar as capacidades e o potencial do desenvolvimento do indivíduo.

Os jogos educativos enquadram-se como instrumentos utilizados na educação em saúde para que haja a preservação do condicionamento físico e mental do idoso, pois estimula a memória do idoso, gera um sentimento de eficácia, desempenho cognitivo e físico, além de ampliar a rede de sociabilidade.

O déficit de memória em idosos pode acarretar diversos problemas psicológicos e cognitivos. Atividades pedagógicas podem ajudar a conservar e fortalecer as habilidades da memória. Usar jogos para desenvolver as capacidades do cérebro é uma tática aplicada na vida das pessoas desde a infância.

### PESQUISA REALIZADA NO ASILO

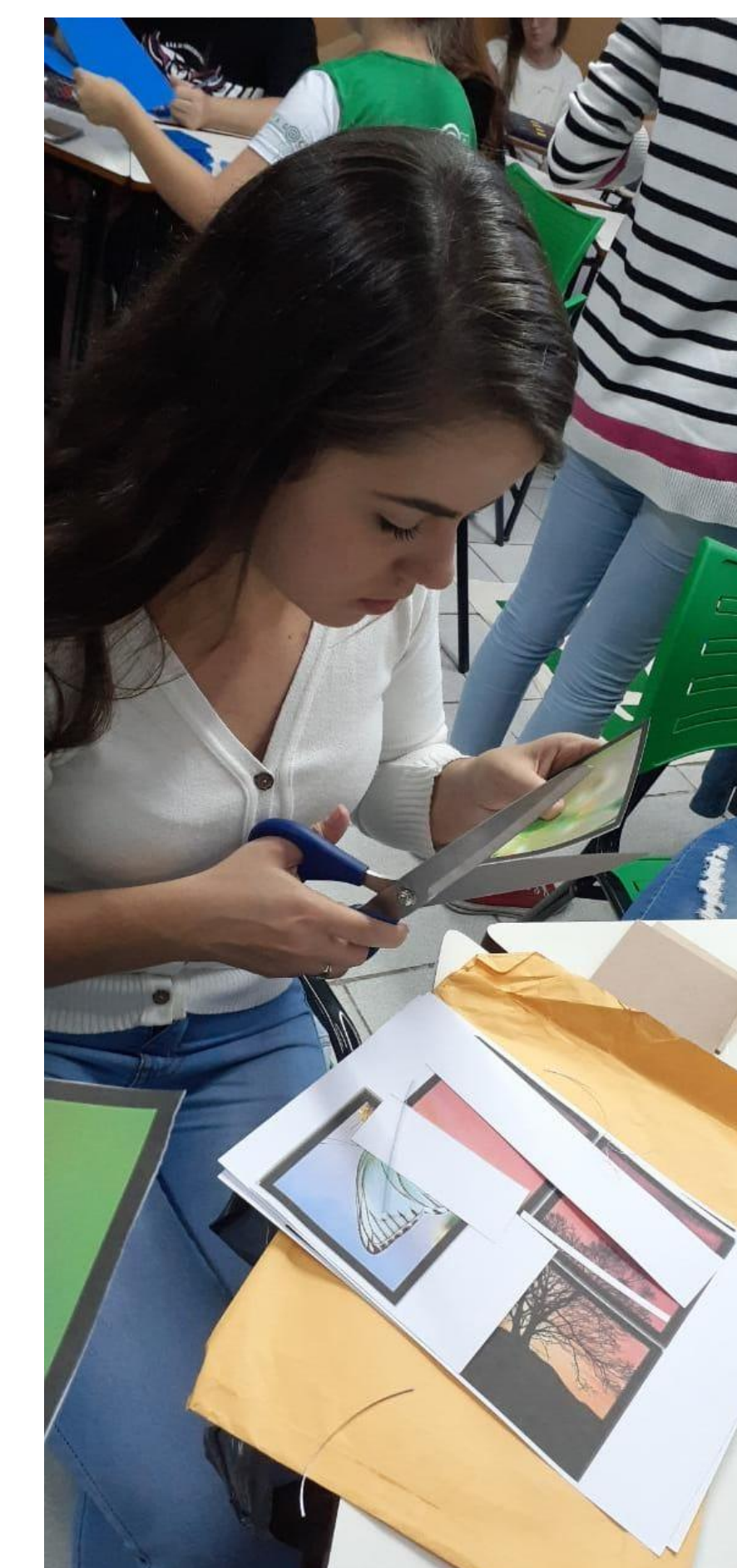
O presente trabalho foi desenvolvido em diversas etapas:

- Escolha do local da pesquisa;
- Visita ao local escolhido;
- Confeção do brinquedo pedagógico.

O local escolhido para a realização da pesquisa foi o Asilo São Vicente de Paulo, localizado na cidade de Ubá – MG. Realizaram-se diversas visitas ao local, para interação com profissionais e moradores. Além disso, foi aplicado questionário aos idosos, a fim de indagar-lhes a respeito do interesse que possuem em atividades pedagógicas e qual tipo de atividade seria de suma importância para eles.

A partir do que foi exposto pelos idosos e suas necessidades apresentadas, chegou-se à conclusão de que seria necessário elaborar um jogo pedagógico que trabalhasse o processo cognitivo e a memória desses idosos, além da socialização e bem-estar.

A visita seguinte ao asilo teve como intuito a aplicação dos jogos e socialização dos alunos com os idosos que residem na instituição escolhida para o projeto.



### RESULTADOS

Constatou-se a necessidade de levar atividades pedagógicas para o local escolhido, pois os idosos encontram-se desmotivados e desinteressados em praticar as atividades que o asilo promove.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

É necessário oportunizar a socialização e uma boa relação entre moradores e funcionários do asilo, para que a rotina desses idosos não se torne cansativa e rotineira. Pequenas atitudes como uma visita para conversar ou realizar uma atividade podem mudar a rotina desses idosos e torná-la melhor.

### REFERÊNCIAS

BRASIL. Estatuto do idoso. 1.ed. Brasília, 2003. Acesso em março, 2019. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/110.741.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm)

CLETO, M. R. Z. Orientações Psicopedagógicas no Processo Cognitivo do Idoso. Revista Terceiro Setor, V5, n.1, 2011.