



III Semana de Biologia

Meio ambiente e a perda da biodiversidade:
Qual o papel da sociedade diante da crise ambiental?

De 05 a 08 de novembro de 2025

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB
Campus Juvino Oliveira – Itapetinga, BA

LAÇOS QUE ACOLHEM: ATIVIDADES LÚDICAS PARA A ESTIMULAÇÃO COGNITIVA DE IDOSOS NO LAR LAURA CARVALHO - UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Lucas Silva Rocha²; Murilo Marques Scaldaferrri³; Fábيا Giovanna
Guimarães⁴; Bernardo Pereira Cirqueira⁵;

¹ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB; ² Graduando do curso de Bacharelado em Ciências Biológicas, UESB, Campus Itapetinga. Email: Lucasilvarocha01@gmail.com; ³ Docente UESB, Campus de Itapetinga. E-mail: muriloscaldaferri@uesb.edu.br; ⁴ Graduanda do curso de Bacharelado em Ciências Biológicas, UESB, Campus de Itapetinga. E-mail: fabiagiovanna17@gmail.com; ⁵ Graduando do curso de Bacharelado em Ciências Biológicas, UESB, Campus de Itapetinga. E-mail: 202220662@uesb.edu.br;

RESUMO: O envelhecimento é um processo natural e multifatorial que envolve transformações biológicas, cognitivas, emocionais e sociais, podendo impactar significativamente a autonomia e a qualidade de vida dos indivíduos. O projeto de extensão “Laços que Acolhem”, vinculado à Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), atua nesse sentido ao estabelecer uma ponte entre a universidade e a comunidade, fortalecendo vínculos afetivos e promovendo ações voltadas ao bem-estar dos residentes do Lar Laura de Carvalho. O presente trabalho tem como objetivo relatar uma experiência extensionista de estimulação por meio de jogos lúdicos, como ferramenta de integração, socialização e exercício mental. A prática foi desenvolvida durante uma visita ao abrigo, na qual foram aplicadas atividades coletivas, incluindo o jogo da memória com figuras de animais e frutas, o quebra-cabeça e o jogo da velha. Foi possível observar diversidade nas reações dos idosos diante das propostas: enquanto alguns demonstraram entusiasmo e engajamento ao participar das partidas, outros apresentaram certa dificuldade de compreensão ou execução das tarefas, devido a limitações cognitivas, motoras ou a timidez. Ainda assim, mesmo aqueles que não participaram ativamente demonstraram interesse e curiosidade, acompanhando as jogadas e interagindo de outras formas com o grupo. Essa dinâmica revelou o valor dos jogos como instrumentos de estimulação cognitiva, inclusão e convivência. A proposta contribuiu para a criação de um ambiente acolhedor e dinâmico. A experiência revelou-se significativa não apenas para os idosos, mas também para os extensionistas, que puderam vivenciar de forma prática os princípios da empatia, do respeito e da escuta. Conclui-se que o uso de jogos simples e acessíveis pode ser uma estratégia eficaz na promoção da saúde como um todo, unindo estimulação cognitiva e emocional, e reafirmando o papel social dos projetos de extensão universitária como agentes transformadores na valorização e inclusão. Contudo, considerando que a prática ocorreu em período limitado, é importante ressaltar o incentivo a sua continuidade, por meio de ações regulares conduzidas pelos cuidadores, equipe técnica e voluntários da instituição, de modo que as atividades possam ocorrer com maior frequência e se consolidem como parte permanente da rotina dos residentes.

PALAVRAS-CHAVE: Afetividade; Envelhecimento; Lúdico.