



## **LUDICIDADE COMO ALIADA NA PROMOÇÃO DE SAÚDE DA POPULAÇÃO IDOSA: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

ANA CLARA CREPLIVE VIEIRA; ANE LOURDES ALCARRIA ANDRIONI; MARIA  
EDUARDA MANZANO; ISABELA SOUZA ALVES; ALINY DE LIMA SANTOS

**Introdução:** A promoção da saúde e a prevenção de doenças são essenciais para melhorar a qualidade de vida da população idosa. Atividades lúdicas, como gincanas educativas, podem ser realizadas no âmbito da Atenção Primária à Saúde (APS) e são estratégias eficazes para engajar a comunidade na adoção de práticas preventivas e na conscientização sobre saúde. Nesse contexto, alunos do curso de Medicina de uma universidade em Maringá-PR, por meio do projeto de extensão “Integração da vigilância no planejamento da promoção de saúde para o envelhecimento saudável” executaram uma ação lúdica acerca da prevenção de dengue com idosos atendidos em uma Unidade Básica de Saúde (UBS) da região. **Objetivo:** Relatar uma ação educativa voltada para prevenção de dengue realizada com idosos em uma UBS na cidade de Maringá-PR. **Relato de Experiência:** A ação, desenvolvida para conscientizar sobre a dengue, foi conduzida por acadêmicos em uma UBS da região. A gincana foi dividida em três etapas: identificação de possíveis criadouros do mosquito transmissor da doença, práticas preventivas e questionário. Em cada uma das etapas, os grupos de idosos com melhor desempenho acumulavam pontos. Na primeira atividade, os acadêmicos posicionaram previamente alguns materiais e os idosos foram estimulados a identificar e coletar a maior quantidade de “lixos” que seriam focos de desenvolvimento do mosquito *Aedes aegypti*. Em um segundo momento, foram apresentadas algumas práticas preventivas contra a dengue e os idosos foram estimulados a discutir e escolher a melhor delas considerando o objetivo de evitar a proliferação do mosquito. Por fim, os participantes responderam a algumas perguntas sobre o tema para testar a efetividade da ação. Os idosos participaram ativamente de todas as atividades, mostrando-se curiosos e dispostos a aprender mais sobre o tema. **Conclusão:** Diante do presente relato, é possível inferir que a ludicidade tem papel importante no processo de promoção e prevenção em saúde na APS. A partir das respostas das perguntas finais da gincana, considera-se que as atividades lúdicas têm grande capacidade educativa, mesmo em se tratando da população idosa.

**Palavras-chave:** ATENÇÃO PRIMÁRIA À SAÚDE; EDUCAÇÃO EM SAÚDE;  
GINCANA; PREVENÇÃO PRIMÁRIA; DENGUE