



Ferramenta Educativa Gamificada para Prevenção de Quedas: Experiência da URSI Campo Limpo

Willian Severino da Silva Novaes

Daiane Pereira Costa

Luciana Aparecida Oliveira Carvalho

URSI Campo Limpo – São Paulo/SP

EIXO REABILITAÇÃO E CUIDADOS PALIATIVOS

Introdução

O envelhecimento populacional, associado ao avanço das inovações digitais, impulsiona o desenvolvimento de ferramentas que contribuam para a prevenção de doenças, a reabilitação e a autonomia da pessoa idosa.

Nesse contexto, a URSI Campo Limpo desenvolve ações voltadas à prevenção de quedas, utilizando estratégias que estimulam a interatividade e a retenção do conhecimento. A partir desses princípios, iniciou-se um processo de gamificação do ensino-aprendizagem.

A utilização de recursos lúdicos e interativos pode favorecer a participação ativa, tornando a aprendizagem mais dinâmica e significativa e estimulando o reconhecimento de situações de risco e a adoção de medidas preventivas.

Objetivo

Relatar a experiência da URSI Campo Limpo no desenvolvimento de jogos educativos com o objetivo de aumentar o engajamento do paciente e retenção do conhecimento pós intervenção.

Métodos

Trata-se de um relato de experiência, de caráter descritivo, desenvolvido na URSI Campo Limpo. O processo contemplou a elaboração de um painel imantado com a representação de um ambiente domiciliar, contendo diferentes situações de risco para quedas. Durante a atividade, os usuários utilizam ímãs coloridos para identificar e sinalizar os riscos presentes na imagem, estimulando a observação e a reflexão sobre situações semelhantes em seu próprio domicílio.

Conclusão

A diversidade de intervenções que a URSI pode oferecer à pessoa idosa torna-se cada vez mais evidente, considerando a atuação da equipe multiprofissional no desenvolvimento do Projeto Terapêutico Singular.

A gamificação constitui mais um recurso no cuidado à pessoa idosa, favorecendo o reconhecimento dos riscos de quedas e a adoção de medidas preventivas. Ao estimular a reflexão sobre situações do cotidiano, a ferramenta pode contribuir para a preservação da autonomia, independência e segurança da pessoa idosa.

Ao descrever essa experiência, esperamos incentivar a inovação e o desenvolvimento de estratégias educativas em outros serviços de atenção à pessoa idosa.

Resultados

A URSI Campo Limpo concluiu o desenvolvimento do painel educativo gamificado para prevenção de quedas, apresentado no Fórum e Festival da Longevidade 2026. Durante o evento, o público pôde interagir com a ferramenta, proporcionando retorno positivo e interesse de profissionais de diferentes áreas quanto à sua elaboração e possibilidade de utilização em equipamentos como PAI e URSI.

O painel será incorporado como ferramenta de trabalho da equipe multiprofissional da URSI Campo Limpo, podendo ser utilizado tanto em abordagens individuais quanto coletivas, de acordo com as necessidades dos usuários e os objetivos das atividades propostas. Sua utilização possibilitará abordar, de forma interativa, a identificação de situações de risco para quedas no ambiente domiciliar, favorecendo a reflexão e a adoção de estratégias de prevenção.

Após a intervenção, os dados obtidos serão organizados e tabulados em planilhas, possibilitando analisar a contribuição da ferramenta para a aprendizagem e para o processo de prevenção de quedas.

A experiência poderá subsidiar o desenvolvimento de projetos futuros, com delineamentos que possibilitem ampliar a avaliação dos resultados da ferramenta, incluindo a utilização de grupo controle e avaliadores cegos.

Acesse o trabalho
na íntegra!

