

# Fonoaudiologia na comunidade em período de pandemia: relato de experiências de estudantes de graduação

Speech Language Therapy in the community during pandemic: report of experiences of undergraduate students

Terapia del lenguaje en la comunidad en periodo de pandemia: informe de experiencias de estudiantes de pregrado

*Gilberto da Cruz Leal\** 

*Andréa Gracindo da Silva\** 

*Laura Lima Costa\** 

*Gabriela Gomes Prado de Almeida Vita\** 

*Bruna Marques Maran\** 

*Tatiane Martins Jorge\** 

## Resumo

**Introdução:** A pandemia de Covid-19 tem exigido adaptações e planejamentos constantes das instituições de ensino para a manutenção das atividades acadêmicas. Houve a substituição das disciplinas presenciais por remotas, através das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Como as atividades de cunho prático (como estágios acadêmicos) são fundamentais para os estudantes da Saúde, elas também migraram para a forma remota. Diante disso, modelos assíncronos de fornecimento de serviço foram sugeridos e regulamentados nesse período pandêmico. **Objetivo:** Relatar a experiência de estagiários do curso de Fonoaudiologia da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo na aplicação de atividades remotas direcionadas a escolares e idosos usuários de serviços de Atenção Primária

\* Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo, SP, Brasil.

### Contribuição dos autores:

GCL: concepção e delineamento do estudo; esboço, redação e revisão crítica do relato de experiência; aprovação da versão final. AGS, LLC, GGPAV, BMM: redação e revisão crítica do relato de experiência; aprovação da versão final.

TMJ: concepção e delineamento do estudo; esboço, redação e revisão crítica do relato de experiência; aprovação da versão final; orientação.

**E-mail para correspondência:** Gilberto da Cruz Leal - gilbertoleal@usp.br

**Recebido:** 24/06/2021

**Aprovado:** 04/02/2022



à Saúde, durante a pandemia. **Métodos:** Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência. **Resultados:** Foram elaboradas ações passíveis de realização no ambiente domiciliar, segmentadas em atividades físicas, de linguagem e de memória, todas com abordagem lúdica, fornecendo oportunidades de interação e estimulação/aprimoramento dessas habilidades. Para os estudantes, as experiências foram fundamentais para o desenvolvimento dessa nova metodologia, estimulando sua criatividade. **Conclusão:** As atividades remotas dirigidas às crianças e idosos permitiram que essas populações fossem amparadas durante a restrição social. O estabelecimento de contato com o público-alvo e a possibilidade de interação com a comunidade foi muito importante para os estudantes. É possível a replicação das ações propostas a qualquer grupo, desde que sejam adequadas à faixa etária.

**Palavras-chave:** Atenção primária à saúde; Aprendizagem; Educação; COVID-19.

### **Abstract**

**Introduction:** Covid-19 pandemic has required constant adaptations and planning by educational institutions to preserve academic activities. In-person classes were replaced by remote courses through Information and Communication Technologies (ICTs). Since practical activities (such as academic internships) are essential for students in the Health Areas, they also migrated to remote classes. Thus, asynchronous models of service provision were suggested and regulated during this pandemic period. **Objective:** reporting the experience of interns at the Speech Language and Audiology Course at the Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo during the development of remote activities aimed at students and elderly users of Primary Health Care services during the pandemic. **Methods:** This is a descriptive study of the experience report type. **Results:** Actions that could be performed at home were created, divided into physical, speech and memory activities, all with a playful approach, providing opportunities for interaction and stimulation/improvement of the aforementioned skills. For these students, these experiences were fundamental to the development of this new methodology, stimulating their creativity. **Conclusion:** Remote activities aimed at children and elderly allowed these populations to be supported during social restriction. The opportunity to establish contact with the target audience and the possibility of keeping up interaction with the community was extremely important for the students. There is a chance of spreading these actions to any group, if they are adapted according to the group age.

**Keywords:** Primary health care; Learning; Education; COVID-19.

### **Resumen**

**Introducción:** La pandemia de Covid-19 ha requerido constantes adaptaciones y planificación de las instituciones educativas para mantener las actividades académicas. Se sustituyeron los cursos presenciales por los remotos, mediante las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Como las actividades prácticas (como las prácticas académicas) son fundamentales para los estudiantes de Salud, también ellas han migrado a la forma remota. Por lo tanto, se sugirieron y reglamentaron modelos de prestación de servicios asincrónicos en este período pandémico. **Objetivo:** Informar la experiencia de los pasantes del Curso de Terapia del Lenguaje de la Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo en la aplicación de actividades a distancia dirigidas a estudiantes y usuarios ancianos de los servicios de Atención Primaria durante la pandemia. **Métodos:** este es un estudio descriptivo, del tipo relato de experiencia. **Resultados:** Se desarrollaron acciones que se pueden realizar en el ámbito del hogar, segmentadas en actividades físicas, de lenguaje y de memoria, todas con un enfoque lúdico, brindando oportunidades de interacción y estimulación/mejora de las habilidades mencionadas. Para los pasantes, las experiencias fueron fundamentales para el desarrollo de esta nueva metodología, estimulando su creatividad. **Conclusión:** Las actividades remotas dirigidas a niños y ancianos permitieron apoyar a estas poblaciones durante la restricción social. Establecer contacto con el público objetivo y la posibilidad de interacción con la comunidad fue muy importante para los estudiantes. Es posible replicar las acciones propuestas a cualquier grupo, siempre que sean adaptadas para el grupo de edad.

**Palabras clave:** Atención primaria de salud; Aprendizaje; Educación; COVID-19.





## Introdução

A pandemia da COVID-19 trouxe mudanças significativas ao modo de aprender dos estudantes dos diversos níveis de ensino. Com o período de isolamento social, foi necessário o estabelecimento de estratégias para a manutenção das atividades acadêmicas<sup>1</sup>, com vistas a reduzir ao máximo os impactos decorrentes da ausência do contato presencial entre os estudantes e os professores<sup>2</sup>.

O Ministério da Educação<sup>3</sup> autorizou, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais por remotas, mediadas por Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Nesse sentido, uma parcela da carga horária destinada à formação do estudante foi desenvolvida de forma remota<sup>4</sup>, tanto de forma síncrona quanto assíncrona<sup>5</sup>, tendo em vista a necessidade de garantir a continuidade da formação dos estudantes.

Na graduação em Fonoaudiologia, além de participarem das disciplinas teóricas que fazem parte da grade curricular, os estudantes desenvolvem atividades de cunho prático (estágios), tanto em hospitais quanto em creches, escolas, residências terapêuticas, unidades de saúde, dentre outros cenários, a depender do Projeto Político-Pedagógico (PPP) de cada instituição de ensino. Durante a pandemia, algumas práticas foram retomadas com o auxílio das TICs, tendo o respaldo do Conselho Federal de Fonoaudiologia<sup>6</sup>, que regulamentou o uso dessas tecnologias. Os modelos de fornecimento de serviço em Telefonaudiologia incluem as formas: síncrona, assíncrona, híbrida e automática.

Ainda há um longo caminho para que as TICs façam parte do cotidiano do ensino e da saúde brasileiros, apesar de sua intensificação nos contextos atuais. Sendo assim, relatos de experiência sobre a aplicação ativa dessa nova conduta são indispensáveis para a consolidação do conceito no contexto nacional.

O objetivo deste estudo foi relatar a experiência de estagiários do curso de Fonoaudiologia da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo na aplicação de atividades remotas direcionadas a escolares e idosos usuários de serviços de Atenção Primária, durante o período da pandemia da Covid-19.

## Método

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, desenvolvido durante o período da pandemia. O estudo foi baseado no relato de cinco estudantes de graduação do terceiro ano do curso de Fonoaudiologia da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo. Os estudantes desenvolveram atividades práticas à distância, de forma assíncrona, em um estágio de atenção à comunidade. Todas as atividades foram realizadas entre setembro de 2020 e fevereiro de 2021.

Foram utilizadas ferramentas eletrônicas (gravadores de áudio e vídeo de *smartphones*, *notebooks* e *tablets*; *softwares* de edição como o *iMovie*, *Movie Maker*, *Power Point* e *Canva*; bem como a plataforma *Google Meet*) para a criação de atividades destinadas ao público-alvo do referido estágio: 35 escolares de um Centro de Educação Infantil (idades entre 2 e 5 anos) e 20 idosos usuários de duas Unidades de Saúde da Família.

Para o envio das atividades foi utilizado o aplicativo digital *WhatsApp*, que serviu também para o estabelecimento de contato com os grupos e recebimento de *feedbacks*. Para os idosos que não possuíam equipamentos eletrônicos ou acesso à internet, foram feitas adaptações e o material foi entregue presencialmente, respeitando todos os parâmetros de segurança sanitária devido à pandemia da Covid-19.

## Resultados e discussão

### *Atividades com os escolares*

O brincar é um excelente meio de promover a aprendizagem e desenvolvimento da criança, e tende a influenciar diretamente na construção da sua identidade e autonomia<sup>7</sup>. É por meio das brincadeiras que as crianças desenvolvem o raciocínio, a imaginação, a memória, a atenção, as habilidades motoras e a interação social.

Assim como destacado por Bontempo<sup>8</sup>, o brincar é uma fase característica para o desenvolvimento da inteligência da criança, que é consolidada pela assimilação e pela experiência, isto é, ele tem sua origem em uma situação imaginária da criança, no seu faz de conta. Por meio dessas brincadeiras, a criança vai criando estratégias para lidar com situações do dia a dia.





Pensando no desenvolvimento das habilidades dos escolares, os estudantes do curso de Fonoaudiologia criaram atividades que puderam ser realizadas dentro de casa. Como forma de facilitar o acesso, elas foram pensadas levando em consideração o uso de objetos e recursos domésticos.

As atividades foram segmentadas em: atividades físicas (para promover o aprimoramento motor); e atividades de linguagem e memória (para promover o aprimoramento cognitivo, raciocínio lógico e linguagem). Essas atividades podem ser visualizadas no Quadro 1.

**Quadro 1.** Atividades desenvolvidas para os escolares

Atividade	Público	Objetivo	Estratégia
Cada pote tem a sua tampa	Crianças de 2:0 a 3:0 anos	Estimular o aprimoramento das habilidades motoras, das noções gerais de forma e tamanho; aprimoramento das habilidades de raciocínio lógico.	Os pais e/ou cuidadores foram orientados a deixar diversos potes e tampas dispersas em determinado espaço (por exemplo, o chão da sala). A criança deveria encontrar a tampa de cada pote e encaixá-la nele. Foi sugerido o uso de potes de diversos tamanhos, formatos e cores. A quantidade de potes dependeria da idade de cada criança: crianças maiores poderiam ter uma quantidade maior de potes à sua disposição.
Andando na linha / Boliche	Crianças de 2:0 a 3:0 anos	Estimular o aprimoramento das habilidades motoras, do equilíbrio, do desenvolvimento do vocabulário e das noções de vogais.	Os pais e/ou cuidadores foram orientados a criar pequenos circuitos no chão, com o auxílio, por exemplo, de fita crepe ou isolante. A criança foi orientada a caminhar sobre esse circuito, mantendo os pés sobre a linha. No final do circuito, a criança deveria fazer o arremesso de uma bolinha (de papel amassado ou qualquer outro material) nas garrafas, que eram os pinos do boliche (ex. garrafa de leite). Em cada garrafa havia uma vogal escrita. Os pais e/ou cuidadores deveriam pegar as garrafas, mostrar para a criança a letra e repeti-la em voz alta (a ideia foi criar uma memória visual e auditiva das vogais); em seguida, deveriam dizer à criança: "com essa letra, temos as palavras XXX" (ex. com a letra A, temos as palavras amor, alegria etc.).
Compras no mercado	Crianças de 2:0 a 3:0 anos	Estimular a noção de valor dos objetos e respeito aos limites financeiros; estimular o desenvolvimento da cidadania, respeito às regras, linguagem (léxico), fala e interações sociais.	Os pais e/ou cuidadores foram orientados a recortar papéis coloridos em forma de dinheiro e a fazer, junto com a criança, desenhos para simbolizar valores (esse papel simbolizava o dinheiro). Uma caixa de sapato foi sugerida como o caixa de um supermercado. Utilizando objetos e alimentos que estivessem disponíveis em casa, os pais e/ou cuidadores foram instruídos a criar um pequeno mercado. A criança, que era cliente do mercado, poderia ir às compras com o dinheiro dela. Aconselhou-se os pais a utilizarem folhetos de mercado e a recortarem as imagens dos alimentos já com os seus respectivos preços. Quando a criança fosse passar no caixa, o adulto a ajudaria a escolher o dinheiro de acordo com o valor da imagem.
Jogo de memória online	Crianças de 3:0 a 4:0 anos	Estimular a ampliação do vocabulário, favorecer a discriminação e a memória visual, e motivar o raciocínio rápido.	Foram desenvolvidos jogos de memória online através de um <i>website</i> gratuito, para serem enviados aos pais. Os jogos possuíam quatro categorias: 1. animais; 2. frutas; 3. sons; e 4. refeições. O número de pares a serem encontrados aumentaria de acordo com o avanço nessas categorias. Os links dos jogos de memória foram enviados aos pais, juntamente com um vídeo explicativo elaborado utilizando-se o <i>Google Meet</i> . O vídeo explicava os benefícios das atividades para o desenvolvimento infantil e orientava os pais sobre como acessar os jogos.
Minhoca do sopro	Crianças de 5:0 anos	Estimular o desenvolvimento da fala por meio do fortalecimento da musculatura da face, da estimulação do vocabulário e da consciência fonológica.	Inicialmente, os pais e/ou cuidadores foram orientados a confeccionar minhoquinhas utilizando tiras de papel. Com a ajuda de um canudo, as crianças foram orientadas a soprar as minhoquinhas até a linha de chegada, que seria desenhada no chão. Cada minhoquinha continha uma sílaba /pa/ /sa/ /ta/ desenhadas ou coladas no seu corpo. Assim que uma minhoquinha atingisse a linha de chegada, o participante deveria ler a sílaba escrita no seu corpo. Ex. /pa/. Em seguida, todos os participantes deveriam falar palavras iniciadas por essa sílaba, como <u>pa</u> to, <u>pa</u> lha, <u>pa</u> lhaço, <u>pa</u> çoça.



Devido ao distanciamento social imposto pela pandemia, o espaço físico destinado à realização de atividades escolares, físicas e lazer foi reduzido ao domicílio. Uma das consequências foi a diminuição de atividades físicas, maior tempo destinado a brincadeiras e uso de telas por crianças<sup>9</sup>.

Kim<sup>10</sup> argumenta que as crianças tendem a aprender melhor através do jogo (do lúdico) e que se concentram com mais facilidade quando podem ser ativas por meio de atividades práticas. Devido a isso, é importante a elaboração de estratégias que têm potencial para estimular o desenvolvimento das crianças, principalmente em períodos de isolamento, em que os contatos sociais são exponencialmente reduzidos.

Com foco na promoção de atividades físicas infantis, foram propostas ações para estimular habilidades motoras, como “andando na linha/bolicho” e “cada pote tem a sua tampa”, além do aumento de vocabulário e raciocínio lógico. A proposta de atividades multifuncionais implica na relevância da atividade física infantil para a redução do sedentarismo, que pode gerar futuras complicações de saúde<sup>11</sup>.

### Atividades com os grupos de idosos

O envelhecimento populacional, sem dúvida, é uma grande conquista da humanidade. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a média de idade da população aumentou por conta do avanço tecnológico e médico, pela redução da taxa de mortalidade, bem como pelos avanços relacionados ao cuidado com a saúde<sup>12</sup>. No entanto, nem sempre o envelhecimento é acompanhado por

uma boa qualidade de vida. Existem muitos idosos que possuem diversas doenças crônicas, tais como diabetes, hipertensão, colesterol, bem como doenças neurodegenerativas que são mais comuns na senescência, tais como Mal de Parkinson, Doença de Alzheimer, dentre outras, que podem afetar as funções cognitivas<sup>13</sup>.

É válido destacar, também, que algumas disfunções advêm com o próprio avanço da idade, tais como a presbiopia (alteração vocal), a presbiacusia (alteração auditiva), a presbiopia (alteração visual), e diversos problemas articulatorios (artrite, artrose etc.). Essas condições podem, sem sombra de dúvida, interferir diretamente na comunicação e na qualidade de vida desses indivíduos<sup>14</sup>.

Pesquisadores têm procurado compreender a relação entre o declínio cognitivo e o envelhecimento, com vistas a elaborar estratégias de intervenção para melhorar a qualidade de vida. De acordo com Santana e colaboradores<sup>15</sup>, oficinas de memória são classificadas como estratégias favoráveis aos grupos de idosos, tanto no que se refere à cognição quanto à socialização. Por meio delas, objetiva-se a melhora funcional na vida diária, fazendo uso, por exemplo, de dinâmicas lúdicas e de treino cognitivo.

Em outras palavras, pode-se dizer que as oficinas de memórias contribuem para melhorar as funções mnemônicas dos idosos, e oferecem novas oportunidades de interação entre os participantes que, muitas vezes, estão isolados socialmente.

Os estudantes do curso de Fonoaudiologia também criaram atividades destinadas ao grupo de idosos, que podem ser visualizadas no Quadro 2.

**Quadro 2.** Atividades desenvolvidas para os grupos de idosos

Atividade	Objetivo	Estratégia
Associação	Estimular a memória de curto prazo e a atenção dos participantes por meio da apresentação de estímulos visuais/auditivos associados a frutas.	Foram apresentados alguns estímulos visuais e auditivos aos participantes, por meio da apresentação de um vídeo. Cada estímulo foi associado a uma fruta (ex. bater as palmas era o movimento associado à figura de uma banana, estalar os dedos à do morango). Foi apresentada uma série de estímulos em ordem aleatória. Inicialmente, os estímulos foram poucos e apresentados com grandes intervalos de tempo entre si. À medida em que os participantes se familiarizaram com a proposta, foram apresentados novos estímulos, e a velocidade entre as apresentações foi diminuída (garantindo, desse modo, um grau escalonado de dificuldade). Ao fim de cada apresentação foi dado um tempo para que os participantes pudessem verbalizar, para si, a sequência do estímulo (cerca de 10 segundos). Depois desse tempo de espera, repetiu-se a sequência para que o participante conferisse a sua resposta. Concluindo a atividade, foram feitas três perguntas: Quais foram as primeiras duas frutas apresentadas? Qual foi a última fruta apresentada? Qual era a fruta de maior tamanho?



Atividade	Objetivo	Estratégia
Quadro Mágico	Estimular funções mentais superiores que vão além da memória, tais como: raciocínio lógico, funções executivas, atenção e coordenação motora.	Foram confeccionadas cartelas baseadas no jogo "Quadro mágico". Em vez da forma tradicional do jogo, em que se utilizam números para preencher cada quadrado, foram utilizadas figuras de diferentes frutas (uva, morango, melancia e banana). Todo o material foi impresso e entregue aos participantes (houve uma explicação das regras por meio de vídeo interativo). O material foi composto por seis cartelas de jogo (sendo uma de 2x2, uma de 3x3 e quatro de 4x4), duas cartelas de gabarito, uma cartela em branco (para que os idosos pudessem desenvolver o seu próprio jogo) e 16 frutas recortadas (sendo quatro figuras de banana, quatro de morango, quatro de uva e quatro de melancia).
Contação de história - 1	Estimular a memória de curto prazo e a atenção dos participantes por meio da apresentação de estímulos auditivos associados a uma história com tema de animais.	Apresentou-se aos idosos uma história gravada apenas em áudio, portanto a entrada de informações foi exclusivamente auditiva. A história tinha como tema "animais" e foi retirada de um site de curiosidades sobre o assunto. Com o desenrolar do enredo, foram feitas diversas perguntas, fazendo com que os idosos tivessem que buscar constantemente a informação retida. Após a emissão da pergunta, houve uma pausa de 8 segundos (esperando-se que o idoso respondesse nesse tempo), seguida da revelação do gabarito, continuando, assim, o enredo. Repetiu-se diversas vezes as perguntas no decorrer da história, para que a informação pudesse ser obtida/retida mais efetivamente (Ex. "Os animais de estimação são criados pelas pessoas como fontes de diversão e companhia. Como ponto negativo, eles exigem muita atenção e cuidado; mas, como ponto positivo, trazem muita alegria para a vida das pessoas". Pergunta: "Quais eram mesmo os pontos negativos de se ter animais de estimação?").
Contação de história - 2	Estimular a atenção, memória de trabalho auditiva e visual, por meio de estímulos auditivos e visuais presentes em uma história narrada e ilustrada com o tema "alimentos".	Foi apresentada uma história narrada através de um vídeo. Este era composto por imagens apresentadas concomitantemente às palavras-chaves elencadas durante a contação da história. A história foi dividida em parágrafos; ao final de cada parágrafo foram realizadas perguntas relacionadas a ele. Após cada pergunta, houve uma pausa de 10 segundos para que o idoso respondesse para si, e ao final da pausa, foi oferecido o gabarito, e às vezes comentários motivadores, como "muito bem" e "parabéns". Contou-se a história do Seu Antônio e sua relação com os alimentos. Segue um trecho: "Seu Antônio, morador de Lambari, uma pequena cidade no interior de Minas Gerais, ganha a vida vendendo queijos e doces caseiros. Os doces preferidos da clientela são: goiabada, pé de moleque, amendoim e doce de leite." Para o estímulo da memória, as perguntas foram sendo dificultadas durante o desenrolar da contação da história. Para a memória de trabalho visual, foram apresentadas imagens de alimentos, indagando-se qual era a sequência dos alimentos na ordem apresentada e na ordem inversa; perguntas relacionadas aos alimentos além do conteúdo da história (como: "qual é o alimento de origem não animal?"); e apresentadas imagens para que se identificasse qual alimento não foi citado na história. Para a memória de trabalho auditiva foram feitas questões sobre o conteúdo de cada parágrafo, como: "qual foi o primeiro alimento que tivemos que memorizar?".
Vamos memorizar os sons?	Estimular a memória de curto prazo (memória de trabalho) através dos sons, baseando-se no tema "utensílios de cozinha".	Em um vídeo foram reproduzidos sons de utensílios de cozinha e/ou sons que remetesse a algo que acontece dentro dela. Foram apresentados sons de água fervendo, de uma chaleira, de uma panela de pressão, de um liquidificador, de talheres batendo, do brinde de taças e de fritura (gravados em um <i>smartphone</i> ). Na primeira parte do vídeo foram reproduzidos todos os sons que seriam apresentados ao longo da atividade, para que os idosos se familiarizassem com eles, pois o objetivo era estimular a memória auditiva e não o reconhecimento de sons. Inicialmente foram apresentados 4 sons, com 10 segundos cada, reproduzidos em ordem e sem repetição. Os idosos deveriam verbalizar a sequência apresentada, tendo 15 segundos para a realização dessa atividade. Em seguida, foram apresentadas as respostas com os sons na ordem correta. A quantidade de sons foi aumentada gradativamente.





Conforme apontado por Gomes e colaboradores<sup>16</sup>, o treino de memória por meio de atividades que são significativas para o cotidiano do idoso pode promover maior qualidade de vida e postergar o aparecimento de déficits cognitivos. Portanto, os treinos podem ser considerados como fatores de proteção para esse público.

É válido destacar que o estudo de Zimmer e colaboradores<sup>17</sup>, que fez uma comparação entre grupos de treino de memória, concluiu que o treino de memória de idosos, mediado por *tablets*, apresentou resultados semelhantes ao treino realizado de modo convencional (sem o uso de tecnologia). Os autores afirmaram que um dos achados mais significativos foi que o grupo de intervenção com o *tablet* manifestou muito entusiasmo na utilização de recursos eletrônicos e estava bastante motivado.

As experiências apresentadas neste trabalho foram fundamentais para o desenvolvimento e aprimoramento das habilidades dos estudantes, que tiveram que lidar com a adaptação ao novo e criar estratégias para alcançar os objetivos propostos no estágio na comunidade, durante a Pandemia da Covid-19.

## Considerações finais

As atividades remotas elaboradas e disponibilizadas aos grupos de crianças e idosos permitiram que essas populações fossem amparadas durante a restrição social imposta pela Pandemia da Covid-19. Mesmo de forma remota e assíncrona, o desenvolvimento infantil foi estimulado, assim como a memória por meio do treino com os idosos.

Além disso, as atividades realizadas foram importantes para os estudantes de graduação, pois permitiram a continuação da prática na comunidade, mesmo que de forma remota, e o estabelecimento de contato com o público-alvo.

Espera-se que este relato possa contribuir para demonstrar que é possível estimular o desenvolvimento infantil e a memória dos idosos à distância, por meio de atividades programadas. Ele também justifica/demonstra a importância da continuidade dessas atividades, que podem ser disponibilizadas a qualquer público-alvo, desde que sejam adequadas à faixa etária, com objetivos e estratégias definidos.

## Referências

1. Médiçi MS, Tatto ER, Leão MF. Percepções de estudantes do ensino médio das redes pública e privada sobre atividades remotas ofertadas em tempos de pandemia do coronavírus. Revista Thema [Internet]. 2020 [acesso em 2021 jun 18]; 18 (especial): 136-55. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1837/1542>
2. Neves VNS, Machado CJS, Fialho LMF, Sabino RN. Utilização de lives como ferramenta de educação em saúde durante a pandemia pela Covid-19. Educ. Soc. [Internet]. 2021 [acesso em 2021 jun 10]; 42: 1-17. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/yVCyYWbQPrZNYdB9sYtWwHt/?lan=pt&format=pdf>
3. Brasil. Ministério da Saúde. Portaria No 343, de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. Diário Oficial da União. Brasília, 2020.
4. Camacho ACLF, Joaquim FL, Menezes HF, Sant'Anna RM. Tutoring in distance education in times of Covid-19: relevant guidelines. Res., Soc. Dev. [Internet]. 2020 [acesso em 2021 jun 6]; 9(5): e30953151. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/3151/2354>
5. Junior VBS, Monteiro JCS. Educação e Covid-19: as tecnologias digitais mediando a aprendizagem em tempos de pandemia. Revista Encantar, Educação, Cultura e Sociedade [Internet]. 2020 [acesso em 2021 abr 28]; 2: 1-15. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/8583>
6. Conselho Federal de Fonoaudiologia. Resolução CFFa nº580, de 20 de agosto de 2020. Dispõe sobre a regulamentação da Telefonaudiologia e dá outras providências. Diário Oficial da União. Brasília, 2020.
7. Vygotsky LS. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
8. Bomtempo E. A brincadeira do faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In KISHIMOTO TM. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2005.
9. Sá CSC, Pombo A, Luz CC, Rodrigues LP, Cordovil R. Covid-19 social isolation in Brazil: effects on the physical activity routine of families with children. Rev. paul. pediatr. [Internet] 2021 [acesso em 2021 abr 15]; 39: e2020159. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rpp/a/rp7gw57vvXhQ5vG899PKMXJ/?format=pdf&lang=pt>
10. Kim J. Learning and teaching online during Covid-19: experiences of student teachers in an early childhood education practicum. IJEC. [Internet]. 2020 [acesso em 2021 abr 18]; 52: 145-58. Disponível em: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s13158-020-00272-6.pdf>
11. Siegle CBH, Pombo A, Luz C, Rodrigues LP, Cordovil R, Sá CSC. Influence of family and household characteristics on children's level of physical activity during social distancing due to covid-19 in Brazil. Rev. paul. pediatr. [Internet]. 2021 [acesso em 2021 abr 15]; 39: e2020297. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rpp/a/MvCJ3PNmtXhJTRCmgQjwnSg/?format=pdf&lang=en>



12. Fernandes-Eloi J, Costa LJR. Suicídio na velhice - um estudo de revisão integrativa da literatura. CES Psicol. [Internet]. 2019 [acesso em 2021 abr 4]; 12(1): 80-95. Disponível em: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-30802019000100080](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802019000100080)
13. Ceccon RF, Vieira LJAS, Brasil CCP, Soares KG, Portes VM, Garcia JCAS et. al. Envelhecimento e dependência no Brasil: características sociodemográficas e assistenciais de idosos e cuidadores. Ciênc. Saúde Colet. [Internet]. 2021 [acesso em 2021 mar 25]; 26(1): 17-26. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/QjLJcbQ6YzPQNWhBXmsWCVs/?format=pdf&lang=pt>
14. Santiago LM, Graça CML, Rodrigues MCO, Santos GB. Caracterização da saúde de idosos numa perspectiva fonoaudiológica. Rev. CEFAC [Internet]. 2016 [acesso em 2021 abr 12]; 18(5): 1088-96. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rcefac/a/Y7GKTDwTnz7Zvb43kr5YzTG/?format=pdf&lang=pt>
15. Santana RF, Alexandrino SA, Soares TS, Santos GL, Bamber EMM, Oliveira TM. Oficinas de estimulação cognitiva para idosos com queixa subjetiva de memória e humor. Rev. Enf. UFSM [Internet]. 2018 [acesso em 2021 set 6]; 8(4): 716-30. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reufsm/article/view/31200/pdf>.
16. Gomes ECC, Souza SL, Marques APO, Leal MCC. Treino de estimulação de memória e a funcionalidade do idoso sem comprometimento cognitivo: uma revisão integrativa. C&SC [Internet]. 2020 [acesso em 2021 jun 19]; 25(6): 2193-202. Disponível em: <https://www.scielo.org/pdf/csc/2020.v25n6/2193-2202/pt>
17. Zimmer M, Marchi ACB, Colussi EL. Treino de memória em idosos: o tablet como ferramenta de intervenção. Psico. Saúde doenças. [Internet] 2017 [acesso em 2021 abr 25]; 18(2): 360-73. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/362/36252193007.pdf>.

