



# XI MICTI

Campus São Bento do Sul

Mostra Nacional de Iniciação  
Científica e Tecnológica Interdisciplinar

## IV IFCULTURN

### ABORDAGEM LÚDICA NO ENSINO DE INFORMÁTICA NA MELHOR IDADE

#### A utilização de jogos de cartas

#### PLAYFUL APPROACH TO TEACHING IN THE BEST AGE

#### The use of card games

**Autores:** Alberto SILVEIRA<sup>1</sup>, Ana Julia TEODORO<sup>1</sup>, Renata Bongioiolo MAGENIS<sup>2</sup>, Rosangela Garzo SCHENEIDER<sup>3</sup>, Wesley R. BEZERRA<sup>2</sup>.

**Identificação autores:** <sup>1</sup>Estudante do curso de Bacharelado em Ciências da Computação – IFC/Campus Rio do Sul; <sup>2</sup> Professor EBTT IFC/Campus Rio do Sul; <sup>3</sup> Técnico Administrativo IFC/Campus Rio do Sul

#### RESUMO

Este projeto tem como objetivo proporcionar atividades que envolvam informática de forma lúdica a residentes de dois asilos localizados nos municípios catarinenses de Rio do Sul e Ituporanga. As atividades desenvolvidas levam em conta seus conhecimentos, histórico e memórias, e entre outras atividades, são utilizados jogos de cartas, especificamente o jogo paciência *spider*, pois é a abordagem que tem maior aceitabilidade por parte dos residentes. O conhecimento prévio do residente, as regras do jogo e as próprias cartas facilitam a aproximação do equipamento, e assim, pode-se perceber, ao longo do tempo, a melhora na agilidade no reconhecimento de padrões, no raciocínio lógico e no manejo, assim como na sociabilidade dos estudantes.

**Palavras-chave:** idosos; envelhecimento; terapia ocupacional.

#### ABSTRACT

The aim of this project is to provide informatics activities in playful way to residents of two rest homes in the municipalities of Rio do Sul and Ituporanga, both in Santa Catarina State. The activities developed in this project take into account the knowledge, history and memories of the residents. Among others activities spider patience game is the mainly used since it has greater acceptability by the residents. The resident's prior knowledge combine with game rules and the cards that are already known by the seniors make easy the first contact that these people with the computer equipment. Therefore we could perceive that this activities improves the agility in pattern recognition, logical reasoning and as in the sociability of students.

**Keywords:** seniors; aging; occupational therapy.





### INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A população está mais equilibrada quanto à distribuição da faixa etária de seus indivíduos, no entanto não está bem-adaptada para resolver os problemas existentes com os indivíduos com maior faixa etária, a qual é estimada chegar a 25% da população mundial em 2050 (ONU, 2014). Os locais onde estes transitam nem sempre oferecem acesso de maneira mais facilitada as suas necessidades; placas, letreiros e outros tipos de mídias não são facilmente entendidos por estas pessoas que tem uma linguagem diferenciada e muitas vezes padecem de problemas com a visão relacionados aos avanços da idade. Na educação não é diferente, existe um novo paradigma de ensino a ser explorado.

As ferramentas atuais de ensino têm suas pesquisas e aplicabilidades focadas nas séries iniciais, na criança, no adolescente e no jovem. Neste cenário, a educação é apresentada como uma forma de emancipação e de empoderamento para o cidadão em formação. É apresentada como uma forma de garantir um futuro muitas vezes almejado pelo indivíduo, ou seja, a educação traz uma promessa de um futuro seguro e melhor para o indivíduo. No entanto, como pode ser esta abordagem adequada a alguém que já está gozando dos melhores momentos de sua vida e não está mais preocupado em promessas futuras e sim com o presente, em viver o hoje?

A este desafio juntam-se alguns outros que são inerentes ao amadurecimento do corpo e da mente humana: perda de memória, problemas cognitivos, de mobilidade e manejo fino, problemas de visão e de comunicação, fácil perda de interesse e impaciência. Uma educação apresentada de forma a respeitar suas necessidades específicas é o que prega o estatuto do idoso (BRASIL, 2003, artigo 20): “O idoso tem direito a educação, cultura, esporte, lazer, diversões, espetáculos, produtos e serviços que respeitem sua peculiar condição de idade”. Nesse cenário, como é possível abordar de forma interessante para o estudante o nosso tema de estudo, a informática?

Para tanto, foi proposto neste projeto uma abordagem lúdica, que levasse em conta os conhecimentos, o histórico e as memórias de bons momentos vividos



pelos idosos e para isso, foram escolhidos jogos de cartas, especificamente o jogo paciência *spider*.

### METODOLOGIA

O projeto acontece em duas entidades acolhedoras de idosos na região de Rio do Sul/SC: uma na própria cidade e outra na cidade de Ituporanga que dista 30 km da primeira cidade citada. Os equipamentos utilizados no projeto foram doados ou cedidos por empresas parceiras ou pelo próprio campus e ambos os asilos oferecem um *link* de *internet* para utilização no projeto.

É importante salientar que os residentes dessas entidades tem baixa mobilidade e não podem sair do asilo sem acompanhamento. Tal fato impossibilita oferecer este tipo de aprendizado dentro das instalações do campus. O deslocamento de um professor responsável ou técnico administrativo junto com o bolsista do projeto ao asilo se faz necessário.

Como forma de introdução da informática aos nossos estudantes segue-se os seguintes passos:

Inicialmente é apresentado o equipamento ao estudante;

São realizadas atividades de socialização, como apresentação de músicas e filmes antigos;

Faz-se o convite ao idoso para aprender o jogo de paciência *spider*;

O acompanhante do estudante (bolsista ou servidor) inicia jogando com esse, auxiliando o residente a movimentar o mouse, clicar botões e realizar as operações de arraste com o mouse;

Conforme a utilização do mouse e a mobilidade vão sendo aperfeiçoadas, o acompanhante deixa de atuar no auxílio da movimentação do mouse e finalmente o estudante consegue jogar sozinho.

### RESULTADOS E DISCUSSÕES



Ao longo de dois anos e meio de projeto foram utilizadas diversas abordagens, esta é somente uma delas. Notadamente é a abordagem que teve maior aceitabilidade por parte dos residentes, mesmo que nem todos a executem. Em algumas situações foram utilizados editores de texto, caça-palavras, diferentes ferramentas de combinação de cores (como o jogo *jewel*), no entanto nem todos os residentes têm facilidade em leitura e alguns não são alfabetizados ou apresentam problemas de visão.

Com a utilização de jogos de cartas conseguimos focar na aprendizagem da utilização do equipamento. Como as cartas já fazem parte de um conhecimento prévio do residente, as regras do jogo e as próprias cartas não apresentam um problema ou desconforto para os indivíduos, mesmo para os que não são alfabetizados. Um foco maior no reconhecimento de padrões, no raciocínio lógico e no manejo pode ser percebido.

Temos casos onde um estudante, doravante conhecido como estudante 1, que sofre do mal de Alzheimer, no entanto, já conhecia o jogo previamente e participava ativamente das aulas. Outros jogos lhe foram apresentados, mas devido a sua condição ele não os conseguia jogar e voltava sempre para o jogo de paciência. Outro idoso, o estudante 2, devido a sua condição de deficiência auditiva, praticamente não interage com os outros residentes, no entanto, apresenta grande avanço ao longo do tempo no reconhecimento do padrão das cartas, na agilidade e na firmeza no manejo do mouse, assim como também um aumento considerável em sua sociabilidade.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não há indícios científicos, mas acreditamos que assim como para esses dois estudantes citados, os demais residentes têm colhido bons frutos deste projeto. Reforçamos que este é um projeto de cunho social e não científico, ou seja, não há um interesse em abordar os estudantes como população de um estudo científico, mas sim como indivíduos singulares e poder proporcionar-lhes um meio de comunicar-se e interagir com esta ferramenta nova para eles.



Propomos uma janela nova, a informática, para a visualização do mundo mesmo que com pouca mobilidade e limitação de locomoção.

Como visão futura, planejamos junto à terapeuta ocupacional de uma das instituições a introdução de outros jogos e atividades que promovam mais desafios cognitivos para os residentes, sendo esse o desafio desta nova empreitada, introduzir tais ferramentas aos residentes de forma a ter uma boa aceitação.

### REFERÊNCIAS

BRASIL. Estatuto do Idoso. Brasília, 2003. Disponível em: <[http://www.bvsmms.saude.gov.br/publicacoes/estatuto\\_doidoso.pdf](http://www.bvsmms.saude.gov.br/publicacoes/estatuto_doidoso.pdf)> Acesso em: 29 mar. 2018.

ONU BRASIL. Mundo terá 2 bilhões de idosos em 2050; OMS diz que 'envelhecer bem deve ser prioridade global'. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/mundo-tera-2-bilhoes-de-idosos-em-2050-oms-diz-que-envelhecer-bem-deve-ser-prioridade-global/>. Acesso em: 24 ago. 2018.