

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIENCIA E TECNOLOGIA DE SANTA
CATARINA
CAMPUS JOINVILLE
COORDENAÇÃO DA ÁREA DE SAÚDE E SERVIÇOS
CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM

Felipe Augusto Martins

Jane Sgrott

Odair Jose Souza

Sheila da Cunha Gastardi

Oficina da Memória

Orientadora: Enfa. Mestre Josiane Steil Siewert

Joinville

2014

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. JUSTIFICATIVA	4
3. OBJETIVOS	4
3.1. Objetivo Geral	4
3.2. Objetivos Específicos	4
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
4.1 Função cognitiva	5
5. METODOLOGIA	6
5.1 Tipo de pesquisa	6
5.2 Local de estudo	6
5.3 Participantes do estudo	6
5.4 Coleta e registro de dados	7
5.5 Análise dos dados	7
5.6 Aspectos éticos da pesquisa	7
6 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	8
7 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	9
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	10
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	11
APÊNDICES	12

1. INTRODUÇÃO

Vivemos hoje uma realidade diferente da divulgada há alguns anos quando o nosso país era chamado de “o país do futuro” alusão a grande quantidade de jovens e a esperança de mudanças que esses gerariam. Hoje o perfil etário da população é diferente com mais idosos presentes na população, vivendo mais e muitas vezes melhor. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) as ações responsáveis por essas mudanças são “os avanços da medicina e as melhorias nas condições gerais de vida da população” e as alterações podem ser visualizadas nos resultados dos censos realizados nas últimas décadas. Por exemplo, em 1940 a expectativa de vida ao nascer no Brasil era de 45,5 anos, passando para 73,4 anos em 2010. (IBGE, 2013)

O processo de envelhecimento acarreta mudanças físicas e psicológicas na pessoa idosa. Essas mudanças nem sempre são acompanhadas de processos patológicos instalados, mas podem ser confundidos com eles. Um exemplo bem comum é a dificuldade de memorização apresentada pelos idosos, que se agrava com o tempo. Para algumas pessoas esses já são os sinais do Alzheimer. Para outras são apenas consequências inevitáveis do processo de envelhecimento.

No entanto, quando se aborda o tema saúde do idoso, sabe-se que o conceito de saúde está embasado em uma boa convivência social, independência para atividades da vida diária e atividades básicas da vida diária e não apenas a mera ausência de doenças. A dificuldade de memorização atribuída a idade pode ser prevenida ou melhorada, através dos estímulos adequados.

O cérebro é um órgão que precisa de estímulos, e assim como os músculos, se não for exercitado, ele diminui suas funções. Desta forma, este trabalho visa ofertar aos idosos que participam de grupos de convivência atividades alternativas para estímulo cognitivo, baseado em jogos de tabuleiro, em um município da região nordeste de Santa Catarina.

2. JUSTIFICATIVA

O processo de envelhecimento normal é caracterizado por mudanças fisiológicas nos indivíduos. Mesmo sem doenças instaladas, o indivíduo sofre com algumas alterações, entre elas, as funções cognitivas são as que mais preocupam a população em geral.

O cérebro humano é um órgão que precisa ser estimulado constantemente. Esses estímulos podem ser feitos de diversas formas, com leituras, viagens, aprendizagem de novas habilidades, exercícios físicos e jogos. De modo geral, as intervenções de estimulação ou treinamento cognitivo têm mostrado efeitos positivos no desempenho cognitivo, em sintomas depressivos e na qualidade de vida dos idosos. (Viegas, Mallmann, Lindner, 2014)

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo Geral

Ofertar oficinas da memória a grupos de convivência de idosos.

3.2. Objetivos Específicos

a) Sensibilizar os idosos sobre a importância de realizar atividades que estimulem as funções cognitivas do cérebro.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 Funções cognitivas

As funções cognitivas são mais amplas do que simplesmente a memória. A memória é um dos segmentos destas funções, que englobam o processo de atenção, concentração, entendimento e retenção de informações, podendo ser novas ou antigas. A linguagem e as funções executivas – planejamento de ações, coordenação motora fina, também fazem parte das funções cognitivas.

Neste projeto será trabalhado em especial as funções da memória, atenção e raciocínio, a depender do tipo de jogo utilizado.

A memória é afetada por diversos fatores, sejam eles físicos, emocionais ou sociais. Entre os fatores físicos podemos citar os problemas circulatórios que restringem a oxigenação cerebral, levando a complicações maiores, como os estados de demência. Para Ferrari (2005), o processo de memorização passa pelos órgãos dos sentidos, visão, audição, paladar, tato e olfato. Devido ao processo de envelhecimento normal, há prejuízo destas funções, acarretando a primeira barreira fisiológica para o processo de memorização e concentração.

O estresse, a depressão, desnutrição, medicamentos, falta de sono, entre outros, também podem prejudicar o processo de atenção, concentração e memorização de informações.

Assim como a memória, a atenção e o raciocínio também são afetados por prejuízos nas condições fisiológicas. Uma forma de melhorar o desempenho cognitivo é através da atividade física, que melhora a função cardiovascular, melhorando a oxigenação cerebral e desta forma, melhorando todas as funções cognitivas. (ANTUNES *et al.*, 2006)

Para Ávila (2003, p.140), “a reabilitação de memória objetiva melhorar a performance do paciente por meio de técnicas específicas ou estratégias e auxílios externos.” Essa reabilitação pode ser feitas de diversas formas, entre elas os jogos cognitivos.

5. METODOLOGIA

5.1 Tipo de pesquisa

Esta foi uma pesquisa ação e teve como objetivo principal ofertar oficinas que estimulem as funções cognitivas de idosos que participam de grupos de convivência.

Koerich et al. (2009) afirma que pesquisa-ação, em outras palavras, abarca um processo empírico que compreende a identificação do problema dentro de um contexto social e/ou institucional, o levantamento de dados relativos ao problema e, a análise e significação dos dados levantados pelos participantes. Além da identificação da necessidade de mudança e o levantamento de possíveis soluções, a pesquisa-ação intervém na prática no sentido de provocar a transformação. Coloca-se então, como uma importante ferramenta metodológica capaz de aliar teoria e prática por meio de uma ação que visa à transformação de uma determinada realidade.

Este foi um projeto de extensão universitária, e foi realizado através do apoio financeiro concedido pelo edital a apoio a projetos de extensão n02/2014 – PROEX N02/2014.

5.2 Local de estudo

As reuniões do grupo de idosos ocorreram no Centro de Estudos e orientação da Família (CENEF), porém foram conduzidas e organizadas através de um projeto de extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, campus Joinville. O CENEF cedeu a sala para a reunião que aconteceu quinzenalmente.

5.3 Participantes do estudo

O estudo foi realizado com 2 idosos com parkinson, além de 2 familiares e uma cuidadora. A escolha do grupo se justifica por esse ser um grupo que já tem laços com a pesquisadora. Alguns estudos também apontam que os pacientes com parkinson apresentam déficits cognitivos (MELO, BARBOSA, CARAMELLI, 2007).

A participação nas oficinas foi feita após o preenchimento do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (APÊNDICE I).

Como critérios de inclusão para participação na pesquisa: estar participando do grupo de ajuda mútua a pacientes com parkinson e familiares, como paciente ou como familiar de

pessoa com parkinson, podendo também ser o cuidador não familiar. Critérios de exclusão: pessoas que não participam do grupo de ajuda mútua.

5.4 Coleta e registro de dados

Foram realizadas três oficinas nas datas 23/03, 13/04 e 04/05, das 14:30 às 16:00 h com o objetivo de apresentar aos idosos os jogos disponíveis. No primeiro momento os pesquisadores jogaram junto aos idosos, para ensinar as regras e promover interação entre os pesquisadores e os participantes da pesquisa. Assim que os idosos demonstraram entendimento dos jogos, foram estimulados a jogar entre si, apenas com a supervisão dos pesquisadores.

No segundo encontro, todos estavam mais entrosados entre si e familiarizados aos jogos, sendo assim, logo iniciaram-se as atividades. Em poucos momentos os idosos precisaram de ajuda nos jogos, sendo que essa etapa foi principalmente de supervisão, sendo necessário intervir em poucos momentos, além de os pesquisadores não precisarem mais jogar juntamente aos participantes para auxiliá-los.

Após a realização da terceira oficina, foi solicitado aos participantes que fizessem uma avaliação dos jogos e do formato da oficina. A avaliação foi feita de forma oral, com questionário para orientar os pesquisadores na coleta de dados (APÊNDICE II), e registrada pelos pesquisadores. Este tipo de avaliação foi escolhido devido a dificuldades motoras e de alfabetização apresentadas por alguns idosos.

5.5 Análise dos dados

Os dados foram analisados de forma descritiva, visando conhecer quais os jogos que mais agradaram aos idosos e a continuidade da oferta das oficinas aos grupos de idosos.

Este projeto não tem como objetivo testar ou verificar a eficiência ou eficácia da atividade proposta, pois estas atividades já são amplamente utilizadas. Conforme Viegas, Mallmann, Lindner, (2014, p. 3), a estimulação cognitiva tem efeitos positivos: “*no desempenho cognitivo, em sintomas depressivos e na qualidade de vida dos idosos.*”

5.6 Aspectos éticos da pesquisa

Esta pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa – CEP, através da Plataforma Brasil e esteve de acordo com as Diretrizes e Normas Regulamentadoras de Pesquisas envolvendo Seres Humanos, contidas na Resolução CNS n 466 de 12 de dezembro de 2012. Foi aprovada no comitê de ética da UNIVILLE. CAEE: 37519214.7.0000.5366.

Em nenhum momento foi divulgado o nome dos participantes da pesquisa, garantindo o sigilo. Os participantes foram esclarecidos que poderão desistir da participar a qualquer momento, sem nenhum ônus. Com objetivo de esclarecer os objetivos da pesquisa e solicitar autorização foi solicitada assinatura no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Todos os TCLE preenchidos e assinados serão guardados pela professora orientadora e responsável pela pesquisa, Josiane Steil Siewert, de forma física, por no mínimo 5 anos.

Este projeto foi submetido e aprovado no edital PROEX n02/2014 e recebeu auxílio financeiro para compra dos jogos. Este edital foi organizado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina e foi concedida bolsa no valor de R\$ 800,00 a pesquisadora para compra de material para execução do projeto.

6. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Na realização das oficinas tivemos a participação de 30 idosos, porém apenas 5 participaram da pesquisa, sendo eles 2 idosos com parkinson, 2 familiares e uma cuidadora. Para a aplicação foram utilizados: um(1) jogo “lógico”, um(1) jogo “código”, um(1) jogo “Esconde formas”, um(1) jogo “Quatro em linha” e dois(2) jogos “jogo das cores”.

Inicialmente, antes da aplicação dos jogos, foi dada orientação sobre os jogos e sobre como seriam realizados, pela professora orientadora e responsável pela pesquisa, Josiane Steil Siewert, além disso também foi esclarecido que, caso alguém não quisesse participar, seriam ofertadas atividades paralelas.

Os jogos foram aplicados em um salão cedido pelo CENEF. O local apresentava boa iluminação e baixo nível de ruídos externos. Para a aplicação foram dispostas mesas e cadeiras plásticas, em quantidade necessária para o número de participantes de cada um dos jogos, que foram realizados simultaneamente.

1ª Oficina

A Primeira oficina foi realizada das 14:30 às 16:00 h do dia 23 de Março de 2015. Nesta primeira etapa os idosos demonstraram grande curiosidade e interesse pelos jogos. Logo após a apresentação do funcionamento de cada jogo e com o auxílio inicial fornecido pelos pesquisadores, começaram a jogar. Participaram com empolgação, inclusive ajudando seus colegas.

Alguns deles entretanto, apresentaram certa dificuldade quanto a compreensão da lógica do jogo ou até mesmo quanto ao manuseio das peças em determinados jogos. Os que apresentavam melhor desempenho queriam intervir para auxiliá-los, algumas vezes com certa impaciência, sendo necessário a intervenção do pesquisador para que cada um pudesse jogar e aprender no seu tempo. (APÊNDICE III).

2ª Oficina

Segunda aplicação da oficina da memória, realizada das 14:30 às 16:00 h do dia 13 de Abril de 2015. Nesse encontro alguns participantes que já estiveram presentes na primeira aplicação, lembraram de como era o funcionamento do jogo e demonstraram-se ansiosos por jogar novamente, escolhendo seu jogo favorito. Estes mesmos idosos auxiliaram e ensinaram aos novos participantes o mecanismo dos jogos. Esses jogos auxiliam na memória procedural, que refere-se aos procedimentos e as habilidades, ou seja, das atividades manuais. (OLIVEIRA, COSTA, SANTOS E LEMOS, pag. 9, 2012).

Em alguns casos os idosos que já haviam jogado e já tinham maior destreza e habilidade na mecânica do jogo acabavam adiantando-se e jogando antes da sua vez, porém logo que percebiam o equívoco entendiam-se com seus colegas, sem qualquer constrangimento ou desentendimento e logo todos estavam divertindo-se e rindo novamente.

Mesmo que em alguns momentos houvessem participantes com maior dificuldade os demais eram em sua maioria solícitos, ajudando seu colega com dificuldade.

3ª Oficina

Terceira aplicação da oficina da memória, realizada das 14:30 às 16:00 h do dia 04 de Maio de 2015, esta foi a última aplicação da oficina, todos os participantes demonstraram-se agitados e empolgados em iniciar as atividades.

Novamente nesse encontro alguns idosos que já participaram lembravam como jogar, e auxiliaram seus colegas, tantos os novos participantes quanto os que ainda apresentavam alguma dificuldade. Em algumas ocasiões alguns idosos apresentavam certa impaciência e queriam passar a vez do seu colega, então era necessária a intervenção de um pesquisador para que todos jogassem na sua vez sem que houvesse prejuízo no seu tempo de raciocínio.

Nesta última aplicação alguns que já jogaram todos os jogos ou a maioria dos jogos, já tinham suas preferências e apresentaram resistência quanto a troca dos jogos.

Ao final dessa aplicação muitos perguntaram como poderiam adquirir esse tipo de jogo para que pudessem continuar usufruindo dos jogos, tanto pelo prazer de jogar e divertir-se, quanto pelos benefícios providos dos jogos, quanto ao bom funcionamento da memória, do cérebro e de todo o indivíduo.

7. ANALISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Foi aplicado um questionário com os pacientes com parkinson (APÊNDICE II). A primeira pergunta era sobre qual jogo eles acharam mais interessante. A resposta foi que gostaram de todos, principalmente o das cores que é chamativo, bonito e as peças são fáceis de manusear. Segundo SOUZA, (2005) estímulos para exercitar a memória resultam na melhora do desempenho cognitivo.

A segunda pergunta era referente a quais jogos eles não gostaram. Diante dessa pergunta um dos participantes relatou não gostar do jogo dos números, os demais participantes disseram ter gostado de todos.

A terceira pergunta referia-se ao nível de dificuldade dos jogos. Aqui o mesmo participante que afirmou não ter gostado do jogo dos números, relatou que achou o jogo dos números muito difícil e que ele não entendeu o jogo. Apesar disso, estes treinos cognitivos são meios para se obter benefícios em aspectos cognitivos e emocionais (CHARIGLIONE, JANCZURA, 2013).

A quarta pergunta tratava do auxílio recebido pelos pesquisadores para aprender a jogar. A resposta foi que o atendimento foi ótimo, muito atenciosos e prestativos.

Na quinta pergunta, foi indagado o que eles sugerem como melhoria para a oficina. Todos disseram que querem mais jogos.

A sexta pergunta era se recomendariam a oficina a um amigo. Responderam que sim, com certeza, relataram que a oficina foi muito boa e que divertiram-se e conheceram outras pessoas, além de exercitar a mente.

Em um estudo realizado com idosos com mais de 80 anos, foram identificados alguns fatores que contribuem para a manutenção do desempenho cognitivo, e, entre eles estão o envolvimento com a comunidade, participação em diferentes atividades de lazer e atividades físicas. (ARGIMON, STEIN, 2005) Esses fatores são observados nesse grupo, o que pode explicar a boa aceitação dos idosos aos jogos, bem como a sua compreensão. Outro fator a ser considerado é que os jogos podem ser jogados por pessoas analfabetas ou semianalfabetas, pois não exigiam a leitura de regras ou de comandos para os jogos.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo incentivar e salientar a importância de atividades para estimulação da área cognitiva do cérebro à pacientes com Parkinson, para retardar a progressão da doença e seus sintomas. Essas atividades foram realizadas através de jogos que foram aplicados no decorrer do projeto.

Como resultado desta pesquisa podemos destacar, a melhora no emocional de muitos participantes, demonstrando a importância da sociabilidade, nos casos de doenças onde hajam comprometimentos psicológicos e/ou emocionais. Apesar do baixo número de participantes com Parkinson, foi possível observar que os resultados foram muito positivos e demonstram a necessidade da continuidade de pesquisas na área.

A partir desse trabalho, outras pesquisas sobre a doença de Parkinson devem ser desenvolvidas, podendo ser estudado desde perspectivas psicossociais de indivíduos com a doença até fatores fisiológicos relacionados ao Parkinson. Devemos ter em vista que ainda há muito a ser estudado e assim sendo, para que possamos alcançar progressivamente melhores resultados, é preciso reforçar nosso objetivo: a qualidade de vida desses pacientes e futuramente a cura da doença.

Cabe ressaltar que este trabalho foi apresentado em dois eventos científicos, um de enfermagem e um de geronto geriatria, gerou um encontro entre o grupo de Joinville e Florianópolis e uma amostra fotográfica no III Fórum Mundial de Educação Profissional e tecnológica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, H.K.M. *et al.*, Exercício físico e função cognitiva: uma revisão. **Rev Bras Med Esporte.** v. 12, n. 2, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbme/v12n2/v12n2a11.pdf>. Acesso em: 9 ago de 2014.

ÁVILA, R. Resultados da reabilitação neuropsicológica em paciente com doença de Alzheimer leve. **Rev. Psiq. Clín.** n. 30, v.4, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rpc/v30n4/v30n4a04>. Acesso em: 9 ago de 2014.

INSTITUTO BRASILEIRO DE NORMAS GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **IBGE:** população brasileira envelhece em ritmo acelerado. Disponível em: <<http://saladeimprensa.ibge.gov.br/noticias?view=noticia&id=1&busca=1&idnoticia=1272>> acessado em 29 abr 2013.

FERRARI, M.A.C. Trabalhando a memória do idoso. In: Duarte, Y.A.O., DIOGO, M.J.D. **Atendimento domiciliar: Um enfoque gerontológico.** São Paulo : ATHENEU, 2005. p.455-459.

KOERICH Magda Santos; BACKES Dirce Stein; SOUSA Francisca Georgina Macêdo de; ERDMANN Alacoque Lorenzini; ALBURQUERQUE Gelson Luiz. **Pesquisa-ação: ferramenta metodológica para a pesquisa qualitativa.** Rev. Eletr. Enf. [Internet]. 2009; 11(3): 717-23. Disponível em <<http://www.fen.ufg.br/revista/v11/n3/v11n3a33.htm>> . Acessado em 20 fev 2013

VIEGAS, O. MALLMANN, C.S., LINDNER, N. Projeto Mente Ativa: Jogos na Terceira idade. Oficina do aprendiz. 2014.

OLIVEIRA Cecília Souza; COSTA Sylvio Rogério Ribeiro da; SANTOS Ingrid Cristina Lúcio dos; LEMOS Carlos Eugênio Soares de. OFICINA DE EDUCAÇÃO, MEMÓRIA, ESQUECIMENTO E JOGOS LÚDICOS PARA A TERCEIRA IDADE. Disponível em: <http://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/article/viewFile/554/686> acessado em 19 jun. 2015.

SOUZA, Juliana Nery de; CHAVES, Eliane Corrêa. O efeito do exercício de estimulação da memória em idosos saudáveis. **Rev. esc. enferm. USP**, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 13-19, Mar. 2005. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342005000100002&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 17 Jun. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S0080-62342005000100002>.

CHARIGLIONE, Isabelle Patrícia Freitas; JANCZURA, Gerson Américo. Contribuições de um treino cognitivo para a memória de idosos institucionalizados. **Psico-USF**, Itatiba , v. 18, n. 1, p. 13-22, abr. 2013. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-82712013000100003&lng=pt&nrm=iso>. acessado em 17 jun. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-82712013000100003>.

ARGIMON, Irani I. de Lima; STEIN, Lilian Milnitsky. Habilidades cognitivas em indivíduos muito idosos: um estudo longitudinal. **Cad. Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 64-72, Feb. 2005. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-311X2005000100008&lng=en&nrm=iso>. acessado em 19 jun. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-311X2005000100008>.

APÊNDICE I

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA -
CAMPUS JOINVILLE

CURSO TÉCNICO EM ENFERMAGEM

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Estamos convidando para participar da pesquisa intitulada “OFICINA DA MEMÓRIA” dos alunos do Curso técnico de Enfermagem do Instituto Federal de Santa Catarina – IF-SC. A pesquisa tem como objetivo geral: Ofertar oficinas da memória a grupos de convivência de idosos.

A sua participação é voluntária e você terá a liberdade de se recusar a responder às perguntas que lhe ocasionem constrangimento de alguma natureza. Também poderá desistir da pesquisa a qualquer momento, sem que a recusa ou a desistência lhe acarrete qualquer prejuízo, bem como terá livre acesso aos resultados do estudo e garantido esclarecimento antes e durante a pesquisa, sobre a metodologia ou objetivos. A coleta de dados proposta para o estudo ocorrerá por meio de conversas após as oficinas, que serão organizadas pelos estudantes do Curso Técnico de Enfermagem do IFSC nos encontros quinzenais. Tem por finalidade ofertar novas formas de estímulos da memória, raciocínio e atenção. Resolução CNS n 466 de 12 de dezembro de 2012 toda pesquisa envolvendo seres humanos oferece risco. Identificamos neste momento riscos mínimos à integridade psíquica dos participantes. Os benefícios aos participantes abrangem: ampliação do conhecimento sobre métodos para melhorar o desempenho cognitivo.

É importante saber que não há despesas pessoais para o participante em qualquer fase do estudo. Também não há compensação financeira relacionada à sua participação. Se existir qualquer despesa adicional, ela será absorvida pelo orçamento da pesquisa. É garantido o sigilo e assegurada à privacidade quanto aos dados confidenciais envolvidos na pesquisa. Os resultados deste estudo poderão ser apresentados por escrito ou oralmente em congressos e revistas científicas, sem que os nomes dos participantes sejam divulgados. Será entregue a você uma cópia deste termo, e outra ficará arquivada com o pesquisador. A pesquisadora responsável por esta investigação é a Professora Josiane Steil Siewert, que pode ser encontrada na Coordenação de Saúde e Serviços do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – Campus Joinville – Rua Pavão, nº 1337, Bairro Costa e Silva, - CEP 89220-200 – Joinville – SC, telefone (47) 3431-5635. **ATENÇÃO:** A sua participação em qualquer tipo de pesquisa é voluntária. Em caso de dúvida quanto aos seus direitos, escreva para o Comitê de Ética em Pesquisa da UNIVILLE. Endereço: Rua Paulo Malschitzki, 10 – Bairro Zona Industrial – Campus Universitário – CEP 89219-710 – Joinville – SC ou pelo telefone (47) 3461-9235.

Certa de sua colaboração, agradeço a sua disponibilidade em participar do estudo, possibilitando a aquisição de novos conhecimentos, bem como oportunizando prováveis mudanças que repercutirão em nossa atuação junto aos discentes, repercutindo assim na melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

Eu..... concordo voluntariamente em participar da pesquisa intitulada “OFICINA DA MEMÓRIA”, conforme informações contidas neste TCLE, que está impresso em duas vias.

Joinville, ___/___/___.

Assinatura do Participante/Representante Legal

Josiane S. Siewert
Pesquisadora Responsável

APÊNDICE II

QUESTIONÁRIO

1. Qual dos jogos você achou mais interessante?
2. Qual dos jogos você não gostou?
3. Como você avalia o nível de dificuldade dos jogos?
4. Como você avalia o auxílio recebido pelos pesquisadores para aprender a jogar?
5. O que você sugere como melhoria para a oficina?
6. Você recomendaria essa oficina a um amigo?

APÊNDICE III



