



Trabalho de PPO I-II: Projeto Mente Misturada

Thiago Soares¹; Gabriel Silva²; Patricia Estivaleta³; Ricardo Velho⁴;

¹ Estudante de Curso Técnico integrado - informática para internet, IFC - *Campus* Rio do Sul. E-mail: thiagoesoaresrsl@gmail.com.

² Estudante de Curso Técnico integrado - informática para internet IFC - *Campus* Rio do Sul. E-mail: gabriel@infotec.inf.br

³ Orientador, Professor EBTT, IFC - *Campus* Rio do Sul. E-mail: patricia.estivaleta@ifc.edu.br

⁴ Co-orientador, Técnico Administrativo em Educação, IFC - *Campus* Rio do Sul. E-mail: ricardo.velho@ifc.edu.br

-Instituto Federal Catarinense

-*campus* Rio do Sul

-Curso Técnico em Informática para a Internet Integrado ao Ensino Médio

-3º série

Nos últimos anos, a tecnologia avançou de forma acelerada e continua a evoluir com frequência. No entanto, pessoas com mais de 60 anos ou diagnosticadas com condições como Alzheimer, autismo e TDAH podem enfrentar dificuldades cotidianas. O projeto Mente Misturada foi criado para auxiliá-las por meio de um aplicativo/site, oferecendo suporte diário e interativo com artigos e questões do cotidiano e preparações para vestibulares tanto quanto para a vida. O software inclui páginas de estatísticas e diversos modos de jogo. Antes de iniciar a utilização, serão aplicados questionários para coletar dados sobre o tempo diário em frente a telas e identificar problemas específicos que possam parecer fúteis para os usuários.

Palavras-chave: aprendizado; questionário; dados.

● INTRODUÇÃO:

Diante dos desafios contemporâneos, como alzheimer, autismo, TDAH e esquizofrenia, o objetivo é amenizar esses problemas através de exercícios para a mente. Embora não seja possível curar ou tratar essas condições de forma efetiva, é viável oferecer um suporte superficial que é melhor do que a inatividade. Até, como diz o Diante do envelhecimento populacional, De acordo com Elsen (1994), “a maioria dos problemas de saúde são tratados na família. Essa é a primeira a reconhecer os sinais de alterações na saúde de seus membros, como também a primeira a realizar o cuidado, uma vez que o desequilíbrio na saúde do indivíduo afeta não só a ele, mas também à dinâmica da família, podendo provocar estresse e crise em sua unidade.”



No Brasil, estudo realizado na década de noventa, com a intenção de revelar a situação da atenção e da proteção ao idoso, identificou que 44,3% dos idosos de mais de 65 anos viviam em famílias nucleares, 41,3% em famílias extensas, 11,8% em famílias unipessoais e 2,6% em famílias compostas (Costa apud Silva e Neri, 2000). Outro dado importante diz respeito ao baixo nível educacional e de renda encontrado nos domicílios multigeracionais que abrigam os idosos, sendo interpretado como elemento preditor de maus tratos, abandono e consequente asilamento (Ramos apud Silva e Neri, 2000).

Nesse sentido, foi desenvolvido o projeto Mente Misturada, que visa alcançar esse objetivo. A proposta é criar um aplicativo acessível a todos: jovens que desejam aprender, idosos que não querem ficar parados e adultos em busca de uma atividade extra.

O projeto Mente Misturada baseia-se em um site e futuro app onde o usuário lê um texto inserido por I.A., por algum administrador, ou até mesmo pelos usuários. A intenção é focar para que os jovens/adultos saibam cada vez mais de tópicos do cotidiano, para ter uma vida bem-sucedida. Após a leitura, responde um questionário simples para conferir se conseguiu absorver o que o texto informava. Depois disso, serão apresentados os resultados e o gabarito. Nossa proposta é um aplicativo, em que trabalhe o cérebro, porém, de forma descontraída, como se fosse um jogo de perguntas e respostas, entretanto sempre com perguntas didáticas.

● REVISÃO DA LITERATURA:

O primeiro passo para a execução seria a construção do projeto, para isso deve ser seguido o plano:

1. Primeiramente deve ser planejado, tendo em mente o que será feito e como. Haverá um protótipo, no papel, ou até mesmo na ferramenta Figma, também sabendo os principais conceitos das páginas.



2. Será feita a parte em html e css, para que o site tenha sua aparência definida, sendo assim as informações fixas já serão inseridas, como o menu, onde ficarão os dados, configurações, páginas de login e cadastro e outros requisitos base. Também será feito as páginas principais, onde terão os questionários, modo padrão, modo diário e outros.
3. No terceiro passo, basta fazer as funções funcionarem, em JS, PHP, JSON e Python, para que tudo funcione do jeito esperado.
4. Em quarta, será lançada uma versão de teste, para correção de bugs e feedback.
5. Quinta: recebemos o feedback, corrigimos os erros, e lançamos uma versão oficial, ainda com espaço para mudanças.

As linguagens a serem utilizadas serão, HTML, javascript, PHP e css, sendo programados na plataforma Visual Studio Code. Fora esses, também será feito uso de JSON, para guardar as informações, tanto usado para mostrar as mesmas informações para todo mundo quanto para salvar os dados dos usuários. Python também será usado, já que é uma das melhores linguagens para criação de uma Inteligência Artificial que fará parte do projeto.

● MATERIAIS E MÉTODOS:

Para este trabalho, será realizado uma pesquisa pela plataforma Google Forms, sendo disponibilizado para os alunos do segundo ano - IFC *campus* Rio do Sul, Unidade Urbana. A pesquisa terá o intuito de saber quais atividades são as mais praticadas no tempo livre das pessoas, uma noção de como aproveitam o tempo etc. Também será interrogado sobre os temas acadêmicos em que as pessoas possuem maior interesse, para que possam ser utilizados filtros de assuntos para melhor layout no mínimo interessantes e não aborrecer os usuários.

Quando tivermos as informações (informações dos usuários, pesquisas, comentários, notas, wikis e etc) e temas definidos, criaremos um site com base em HTML, PHP e JS, para ter mais facilidade de navegação, sem que fique com muita confusão na hora de manusear. Também haverá um banco de dados em um SQLite.



- **RESULTADOS E DISCUSSÕES:**

-Cadastro: é necessário uma página de cadastro para salvar as informações.

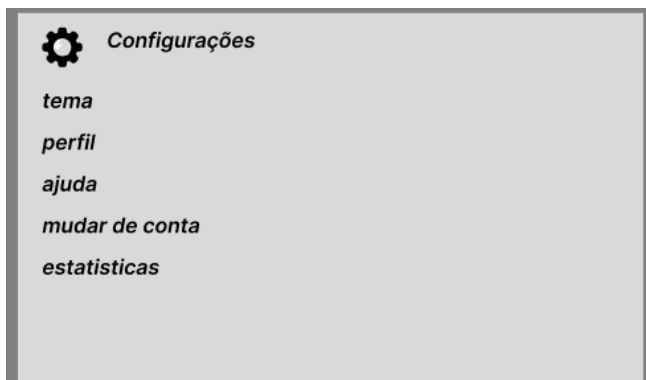
-Login: também se necessita uma página para logar com o cadastro recém criado



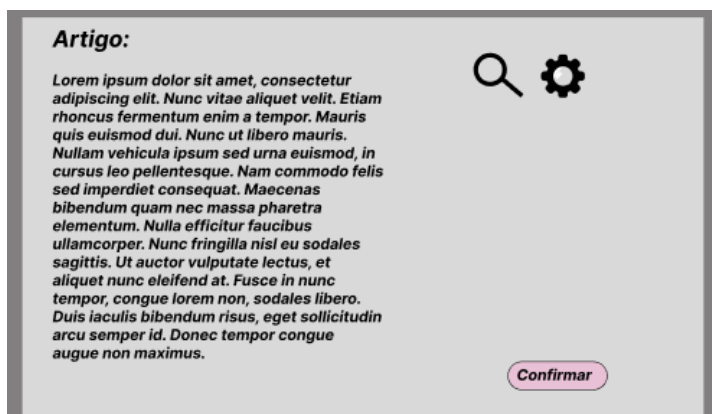
Mente Misturada
O quiz diário já está disponível!

-Notificações: assim serão os pop-ups de notificação do app.

-Perfil: também há um página de perfil, para administração das informações do usuário.

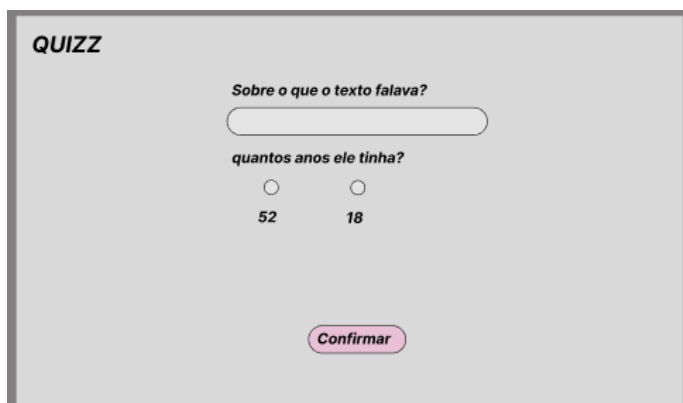


-Configurações: assim é a página de configurações do site

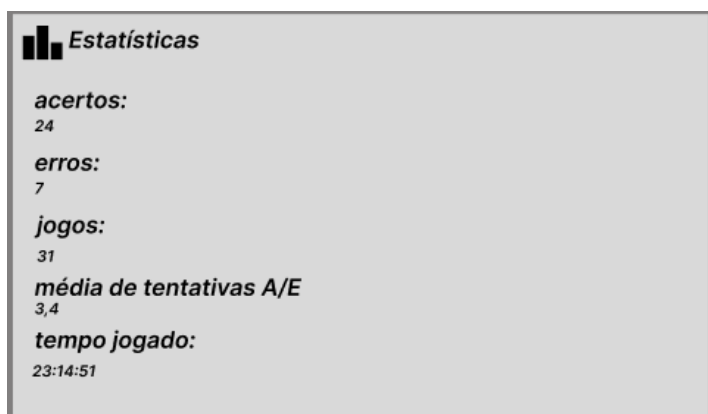


-Artigo: os artigos terão mais ou menos esta apresentação, para que possam ser lidos, apresentando zoom e leitura de tela para os que necessitam.

-Quiz: o quiz é a parte interessante, ela será mais ou menos assim, com algumas páginas, para que as pessoas possam responder uma pergunta de cada vez com tranquilidade.



-Estatísticas: as estatísticas mostrarão os valores do usuário, pontuação, horas jogadas, várias informações





-Página principal: a página principal será assim:



- Recuperação de senha: e por fim, para recuperar seus dados:

Foi concluído que o projeto não é má ideia, é uma ideia que deve ser testada no mínimo, pois não só é divertido, como também oferece aprendizado do seu jeito, o que é interessante na sociedade atual, já que não se vê muitos assim, geralmente jogos são só para entretenimento, sem grande aprendizado, por isso o projeto possui certo diferencial.

Bem, foi feito uma pesquisa breve sobre a administração do tempo e o uso de aparelhos, foram obtidos alguns resultados interessantes, que se encaixam no previsto. Também foram recebidos dados sobre algumas escolhas que podem ser feitas na criação do projeto, como por exemplo, os temas dos artigos

-Tabela dos resultados obtidos na pesquisa

horas de uso	1h: 0%	2h: 18,8%	3h: 12,5%	+4h: 68,8%
horas usadas para lazer	1h: 18,8%	2h: 18,8%	3h: 31,3%	+4h: 31,3%
horas usadas para aprendizagem	-1h: 37,5%	1h: 25%	2h: 12,5%	+4h: 25%
horas usadas para trabalho	-1h: 70%	1h: 10%	2h: 0%	+4h: 20%
Gosto para aprendizagem	Sim: 62,5%	Um pouco: 31,3%	Não: 6,3%	
Gosto para leitura	Tem costume: 18,8%	Gosta: 43,8%	Gosta um pouco: 25%	Não gosta: 12,5%
Rotina	Tem: 43,8%	Indefinida: 37,5%	Não tem: 18,8%	

● CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fazer as considerações finais finais sobre os resultados objetivos e resumir aqui se os objetivos do projeto foram alcançados. Escrever de acordo com o seu ponto de vista sobre a realização do trabalho. Apresentar também as dificuldades encontradas e propostas de futuros trabalhos e melhorias.

● REFERÊNCIAS

ELSEN, I. Desafios da enfermagem no cuidado de famílias. In: BUB, L. I. R. (Coord.). Marcos para a prática de enfermagem com famílias. Florianópolis: UFSC, 1994. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/140057>

SILVA, E. B. do N.; NERI, A. L. Questões geradas pela convivência com idosos: indicações para programas de suporte familiar. In: NERI, A. L. (Org.). Qualidade de



INSTITUTO FEDERAL

Catarinense
Campus Rio do Sul



vida e idade madura. 3. ed. São Paulo: Papyrus, 2000. p. 213-236.

<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/140057>