

Voluntariado na Fundação São João de Deus

Ion Craciun

Relatório de Actividades

Resumo—O presente documento pretende relatar a actividade que desenvolvi como voluntário na Fundação São João de Deus (FSJD). A maior parte do tempo foi dedicada a formação e apoio das pessoas idosas com os equipamentos informáticos (tablets, smartphones, laptops). O objectivo inicial era ensinar estas pessoas como usar um *tablet*, principalmente ligar, desligar, conectar a *internet* e usar o *Skype*, dado que é uma aplicação muito usada hoje em dia. Dado que os alunos eram muito dedicados e aprendiam depressa, foram também ensinados como tirar fotografias, visualiza-las, criar uma conta email, comunicar com os amigos e navegar na *internet*.

Palavras Chave—tablet, laptop, Skype, câmara.

1 INTRODUCTION

Hoje em dia o mundo evolui rapidamente, e muitas pessoas, especialmente as mais velhas não conseguem acompanhar esta evolução. A maioria das pessoas da antiga geração não sabem o que é um *tablet* ou um *smartphone*. Muitas delas possuem estes equipamentos informáticos modernos, mas poucos sabem usar.

O objectivo desta actividade foi, em primeiro lugar, ensinar as pessoas o básico de como é que funcionam estes equipamentos. Ensinar como ligá-los, desligá-los, conectar a *internet* e usar o *Skype*, dado que é uma aplicação muito conhecida, e é usada muitas das vezes para comunicar com os familiares. Dado que os alunos eram empenhados, apontavam as coisas e faziam muitas perguntas, conseguimos ensinar além do *Skype*, outras coisas importantes que podem ser feitas dia a dia. Criamos e ensinamos como utilizar uma conta de email, especialmente, escrever e ler mensagens. A seguir foram ensinados como utilizar a câmara de tirar fotos dos *tablets/smartphones* seja para tirar uma foto a alguém ou uma *selfie*, e depois utilizar esta foto como anexo numa mensagem

- Ion Craciun, nr. 66999,
E-mail: ion.craciun@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received Janeiro 23, 2015.

Porque motivo está em inglês?

e envia-la.

Além destas aulas de "*Skype*", tivemos uma tarde de jogos de tabuleiros, onde o mesmo grupo se juntou para jogar/aprender novos jogos (domino, xadrez, puzzles, cartas).

2 OBJECTIVOS

O meu objectivo inicial quando decidi entrar na FSJD era participar nas actividades todas (caminhadas, jogos de tabuleiro, sessões de cinema, etc) com este grupo de pessoas idosas. Na primeira reunião com o responsável, após a conversa em que me apresentei como aluno de informática do Instituto Superior Técnico (IST), decidimos em focarmos nas aulas de "*Skype*". Eles já tiveram uma aula experimental que correu muito bem e foi decidido em continuar esta actividade.

Após me ter comprometido, estipulei alguns objectivos para cumprir durante a actividade, entre os quais se destacam:

- Cumprir com rigor as funções que me foram destinadas.
- Dar o meu melhor e transmitir de uma maneira perceptível, os meus conhecimentos relacionados com a matéria.
- Fortalecer e manter um bom ambiente na sala durante a aula.

(1.0) Excelent (0.8) Very Good (0.6) Good (0.4) Fair (0.2) Weak	ACTIVITY				SCORE	DOCUMENT						SCORE
	Objectives x2	Options x1	Execution x4	S+C x1		Structure x0.25	Orthogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	
	1.6	0.6	3.2	0.8	6.2	0.15	0.15	0.2	0.2	0.5	0.5	1.7

3 TRABALHO DESENVOLVIDO

Nesta secção vou descrever detalhadamente as actividades em que participei. Para facilitar o ensino, foi usado um *laptop* e um projector. Usamos a aplicação *TeamViewer*¹ para a comunicação entre *tablet* e *laptop*, sendo tudo isto projectado para facilitar o ensino.

3.1 Formação inicial com os tablets

Na primeira aula, as pessoas foram familiarizadas com os *tablets* que íamos usar durante as nossas aulas. Ensina-mos como ligar, desligar a *tablet* e a seguir como ir as definições e estabelecer a ligação a *internet* através de *WiFi*. Praticamos a navegação entre os menus usando os botões *home* e *back*. No fim mostramos como fechar todas as aplicações abertas para poupar mais energia.

3.2 Skype

Nas próximas aulas os alunos começaram a trazer os seus *tablets*, *laptops* e o maior desejo deles era como se utiliza o *Skype* para falarem com os seus filhos, netos e amigos. Muitos deles ficaram espantados quando na primeira demonstração usamos a conta do *Skype* da fundação para fazer uma chamada vídeo a FSJD da Guarda. Muitos deles nunca tinham visto uma chamada vídeo.

Para começar, mostramos qual é o símbolo do *Skype*, seja no computador, seja no *tablet*, para aceder a aplicação. A seguir criamos uma conta para cada aluno, e ensinamos como utiliza-la para fazer *login*. Utilizando vários bonecos para os alunos percebessem melhor, mostramos como se adicionam amigos na sua lista de amigos. Após se adicionarem uns aos outros nas listas de amigos, ensinamos como se fazem as chamadas vídeo, ou como mandar mensagens de texto.

Aproveitamos as chamadas vídeo para explicar e ensinar como funciona a câmara do *tablet*. Explicamos que a câmara tem duas opções, vista de frente e vista de trás, e mostramos onde e como devem mudar. Alguns alunos eram tão empenhados que trouxeram papel e caneta para desenhar bonecos e aprender mais rápido.

3.3 Fotografias, email e outras aplicações

Pouco a pouco as aulas passaram das aulas de *Skype* para as aulas de apoio aos alunos. Cada aluno tinha o seu *smartphone/tablet* e queria aprender outras coisas diferentes. Uns queriam saber como se tiram fotografias, e como se utilizavam estas fotos para papel de fundo, outros queriam saber como escrever ou ler os emails recebidos.

Decidimos ensinar como tirar fotografias, e como visualiza-las depois. Após termos explicado como funciona a câmara nas chamadas vídeos, mostramos qual é a aplicação que tira as fotos, e qual é a aplicação que guarda as fotos, neste caso é a Galeria.

Alguns dos alunos queriam usar a foto tirada, e manda-la através do email aos amigos. Aproveitamos a conta do email criada para a utilização do *Skype*, e mostramos como se escreve um email e anexa uma fotografia.

Para acabar, ensinamos como navegar na *internet* para ler as notícias de vários jornais portugueses (e.g. *Correio da Manhã*²).

3.4 Jogos de tabuleiro

A nossa última actividade em conjunto foram os jogos de tabuleiro. Numa das tarde nos juntamos para desfrutar e passar a tarde jogando vários jogos. Para desenvolver o espírito de equipa, alguns jogaram cartas, outros domino ou puzzles.

O jogo que se destacou durante a tarde, foi um jogo de cartas chamado *Eleven*, sugerido por um dos participantes. O objectivo do jogo era juntar trios e sequências de cartas para descarta-las e ficar com menos cartas, até conseguir ficar sem cartas. Quem ficar primeiro sem cartas ganha e os outros têm que contar os pontos. O jogo jogava-se individual e não tinha limite nos participantes.

4 CONCLUSÃO

Para concluir, posso dizer que a actividade foi sem duvida uma muito enriquecedora. Considero que atingi todos os objectivos que apresentei no início do relatório. A actividade foi

1. <http://www.teamviewer.com/pt/index.aspx>

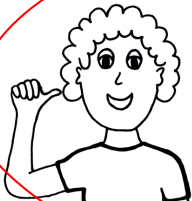
2. <http://www.cmjornal.xl.pt>

concluída com sucesso, ficando a coordenadora satisfeita com o trabalho realizado.

Dado que actividade de portfolio começou um pouco atrasada, e com as festas do Inverno, só consegui fazer 12h de actividade.

No futuro pondero continuar e ajudar a fundação sempre que tiver disponibilidade.

Neste tipo de documento (Técnico)
a Conclusão deve começar com
um resumo do assunto abordado
e depois deve valer o resultado



Eu Me Moi Here I am. I am pursuing my
Engineering studies at IST.

APÊNDICE COMPROVATIVO

Declaração

Para os devidos efeitos, declara-se que **Ion Craciun** realizou 12 horas de voluntariado, colaborando nos projectos sociais da Fundação São João de Deus, no âmbito das actividades de Portfólios, dinamizadas em parceria com o Instituto Superior Técnico.

Lisboa, 22 de Janeiro de 2015


SIGN HERE

 O Presidente do Conselho de Administração da Fundação São João de Deus