



**Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:**

**Resumo**

**Relato de Caso**

## **EVIDÊNCIAS INDICAM QUE JOGAR *EXERGAME* É UMA ATIVIDADE ADEQUADA PARA PESSOAS IDOSAS**

**AUTOR PRINCIPAL:** Natália Freddo

**CO-AUTORES:** Adriano Pasqualotti, Fhaira Petter da Silva, Pablo Pasqualotti, Lara de Castro Welter e Paula Amanda da Silva.

**ORIENTADOR:** Adriano Pasqualotti

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo (UPF)

### **INTRODUÇÃO**

As novas gerações entram em contato com tecnologias inovadoras desde o nascimento (MOREIRA; KRAMER, 2007). Contudo, o uso das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) não pode ser considerado como uma tarefa fácil para quem tem mais de 60 anos. Por outro lado, o perfil do idoso excluído do processo de infoinclusão está mudando. A maioria dos novos usuários da internet são idosos, o que faz muitos pesquisadores questionarem se a aquisição de conhecimento sobre as TIC é capaz de trazer melhoria ao estilo de vida dessa população (MINCACHE et al., 2011). Nesse cenário, destacam-se os *exergames*, que vistos na maioria das vezes como entretenimento, evidenciam-se como um meio promissor de treinamento para melhorar diversas funções neuropsicológicas, como por exemplo, atenção e memória (DURKIN, 2010). O objetivo deste estudo foi analisar o conhecimento sobre as TIC e verificar se jogar *exergame* poder ser considerado como uma atividade adequada para as pessoas idosas.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Neste estudo são apresentados os resultados de duas pesquisas desenvolvidas no Programa de Pós-Graduação em Envelhecimento Humano, vinculadas ao projeto de pesquisa intitulado “Efeitos

de treinamento com jogos interativos na capacidade funcional, processos cognitivos e marcadores inflamatórios de pessoas idosas”. As pesquisas desenvolvidas foram aprovadas pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UPF, sob os protocolos 1.023.088 e 933.586. Por meio do termo de consentimento livre e esclarecido os participantes autorizaram a participação voluntária nas pesquisas.

O estudo proposto no projeto de pesquisa é do tipo transversal, descritivo/analítico e populacional. A população é composta por pessoas participantes de grupos de convivência da Coordenadoria de Atenção ao Idoso (DATI), do município de Passo Fundo/RS. Não foram empregadas técnicas de amostragem ou de cálculo da amostra. Os participantes responderam um questionário de coleta de dados, contendo variáveis sociodemográficas (idade, sexo, escolaridade, estado marital), fatores de risco (dor muscular, uso de medicamentos, alterações ósseas), estado nutricional (índice de massa corporal, suplementação alimentar) e uso de tecnologias (uso de computador, jogar *exergame*). Os dados foram analisados por meio da linguagem R 2.15.1. Para a análise dos dados foi utilizado o teste t de Student. O nível de significância utilizado nos testes foi  $p \leq 0,05$ .

Quanto à caracterização da amostra, o estudo compreendeu 850 adultos e idosos, sendo que 739 (86,9%) são mulheres; a média de idade foi de 67,9 anos, com desvio padrão de 8,0 anos; quanto ao grau de instrução, 339 (42,1%) estudaram até 4 anos, 367 (45,6%) 5 a 10 anos e 99 (12,3%) 11 anos ou mais; com relação à renda, 586 (71,9%) recebem até R\$ 1.575,99; quanto ao estado marital, 62 (7,3%) são solteiros, 338 (39,8%) são casados, 100 (11,8%) relatam estar separados/divorciados, 348 (40,9%) são viúvos; quanto a viver acompanhado, 524 (63,0%) indicaram que vivem com alguém.

Quanto à relação entre idade e conhecer videogame, a média para as pessoas que conhecem foi  $66,9 \pm 8,1$  anos, enquanto que para as que não conhecem foi  $68,9 \pm 7,6$  anos ( $p = 0,001$ ). Quanto à relação entre idade e achar que jogar videogame é uma atividade adequada, a média para as pessoas que acham foi  $66,9 \pm 7,6$  anos, enquanto que para as que não acham foi  $68,4 \pm 8,0$  ( $p = 0,009$ ).

A geração mais nova tem uma maior intimidade com o uso da tecnologia. Já a geração mais velha, de origem anterior à disseminação do universo digital, não consegue extrair todos os benefícios da evolução tecnológica na mesma presteza de assimilação das pessoas mais jovens. Com o aumento da expectativa de vida, estão ocorrendo discussões de qual seria a melhor maneira de inserir nesse cenário tecnológico as pessoas as pessoas que estão envelhecendo. Além da questão da

inclusão digital, há a inclusão social (KACHAR, 2009), que atua na perspectiva de estimular funções cognitivas para as pessoas idosas.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

As pessoas com menor idade e com mais anos de estudo possuem um maior conhecimento sobre as tecnologias de informação e comunicação. Jogar *exergame* pode ser considerado uma atividade adequada para as pessoas idosas.

### **REFERÊNCIAS**

DURKIN, K. Videogames and young people with developmental disorders. *Review of General Psychology*, v. 14, n. 2, p. 122-140, 2010.

KACHAR, V. Inclusão digital e terceira idade. In: BARROSO, Á. E. S. (Coord.). *Novas necessidades de aprendizagem*. São Paulo: Secretaria Estadual de Assistência e Desenvolvimento Social/Fundação Padre Anchieta, 2009. p. 135-146.

MINCACHE, G. B. et al. Aliando tecnologia da aprendizagem à qualidade de vida dos idosos. *Redes.com*, Brasília. v. 1, n. 6, p. 291-299, 2011.

MOREIRA, A. F. B.; KRAMER, S. Contemporaneidade, educação e tecnologia. *Educação Social*, Campinas. v. 28, n. 100, p. 1037-1057, 2007.

**NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): 1.023.088 e 933.586.**