

Projeto Psicoengenhando: Toque Lembrança

AUTORES

Maina de Luca Max
Dal Ponte Rosemar
Capeleto Gusse Enrique
Ulsenheimer Leindorf Vitor
Dos Santos Silva Guilherme

ENGENHARIA



XXIII ECCI

ENCONTRO
CIENTÍFICO CULTURAL
INTERINSTITUCIONAL

sisprime
cooperativa de crédito

INTRODUÇÃO

O Projeto Psicoengenhando une os cursos de engenharia mecânica e psicologia visando a criação de soluções e ferramentas para resolução de problemas envolvendo a saúde mental e o desenvolvimento pessoal.

O projeto “Toque Lembrança”, que possui o princípio de desenvolver e ajudar na formação de memórias, que através deste resgate possa possibilitar o desenvolvimento e a socialização dos usuários, fazendo uso de recursos visuais e táteis que fazem parte do projeto.

A ideia do Toque Lembrança surgiu a partir de experiências realizadas em atividades escolares com crianças do 1º ano, onde a exploração dos sentidos evidenciou que através deste trabalho estimula a criatividade e abre espaço para o resgate das memórias afetivas. Já com os idosos, tivemos a ideia dos cenários para gerar o compartilhamento de história e diminuir a sensação de isolamento, após a leitura sobre o “Atividades Sócio-educativas de Lazer com Idosos – ASEL” da Autora Andreia Rockenbach, que trata sobre a abertura de uma workshop que tem o intuito de estimular a troca vivência entre os idosos.

DESENVOLVIMENTO

O principal público do Toque Lembrança são os idosos e as crianças. Com isso, após algumas pesquisas e leituras de artigos científicos, vimos que é perceptível que jogos auxiliam na memória, na cognição e na coordenação motora. Junto com as pesquisas, descobrimos que o tato também é afetado conforme envelhecemos, além de ser crucial para o desenvolvimento sensorial das crianças. Disto tudo, tiramos a ideia do uso das texturas em nosso trabalho.

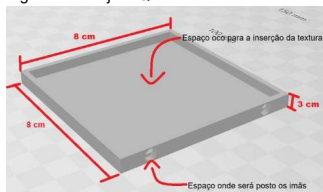
Logo após a pesquisa, partimos para a produção das peças, que consistiram na impressão 3D de quadros que possuiriam um espaço oco para a colagem das texturas, que consistiriam de materiais como grama sintética, borracha e entre outros.

Em outra parte do projeto, realizamos o corte em quadrados de acrílico para estar fazendo a colagem das imagens que seriam representadas por cenários familiares/comuns.

Também junto a os outros processos fizemos a impressão de objetos comuns ao público alvo como casa, árvores, carros e outros.

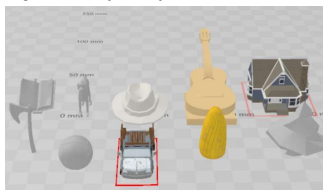
Com os quadros prontos, fizemos a colagem de ímã na parte frontal do quadro das imagens e na lateral do quadro das texturas, permitindo que as mesmas possam ser desmontadas sem muita força e guardadas de modo compacto.

Figura 1 – Projeto Quadro Texturas



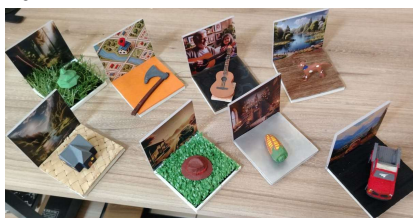
Fonte – Do autor

Figura 2 – Projeto Objetos 3D



Fonte – Do autor

Figura 3 – Cenários montados



Fonte – Do autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As conclusões através implantação deste projeto será possível criar um ambiente interativo que estimule a socialização, a troca de histórias e a física do toque, melhorando a qualidade de vida dos envolvidos. A ativação dos sentidos por meio do jogo e do contato com diferentes materiais pode gerar benefícios emocionais e cognitivos significativos.

Acreditamos que o processos de montagem e experimentação poderá diminuir a sensação de isolamento e promover o sentimento de pertencimento, além de incentivar a redescoberta de memórias afetivas.

A base teórica deste projeto fundamenta-se em evidências que demonstram como estímulos sensoriais e lúdicos podem atuar positivamente na preservação da memória, na manutenção da cognição e na promoção do bem-estar emocional. Essas intervenções têm sido relevantes tanto para populações idosas quanto para o desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

- Anguera, J., Boccanfuso, J., Rintoul, J. et al. Video game training enhances cognitive control in older adults. *Nature* 501, 97–101 (2013). <https://doi.org/10.1038/nature12486>.
- Yang J, Ogasa T, Ohta Y, Abe K, Wu J. Decline of Human Tactile Angle Discrimination in Patients with Mild Cognitive Impairment and Alzheimer's Disease. *Journal of Alzheimer's Disease*. 2010;22(1):225-234. doi:10.3233/JAD-2010-100723.
- POIRIER, Judes; GAUTHIER, Serge. Doença de Alzheimer: o guia completo. 1. ed. MG Editores, 2016. v. 1. ISBN 8572551212.
- SERRANO, Paula . A Integração Sensorial: no Desenvolvimento e Aprendizagem da Criança. 4. ed. Papa-Letras, 2016. ISBN 978-9898214522.
- NUNES, Belina; PAIS, Joana . Doença de Alzheimer: Exercícios de Estimulação. 2. ed. Lidel, 2014. ISBN 9897520430.
- Andreia ROCKENBACH, Joeli; MARTINI, Eliane; RIBAS, Renato; KRUGER GONÇALVES, Andrea. EDUCAÇÃO FÍSICA: DIGRESSÕES, CONTRÓVERSIAS E PERSPECTIVAS. 1. ed. Extremos do sul: FURG, 2014. 419-422 p. v. 16. ISSN 1809-3108.