

Área Temática: Tecnologia e Produção
Edital: 014-14-PROEXT-PIBEX-GRANDE RECIFE - NOVOS PROJETOS

Inclusão digital por meio de Tecnologias Educacionais para a População Idosa

Unidade: CTG

Coordenador(a): Cristine Martins Gomes de Gusmão - Docente

Email: cristinegusmao@gmail.com

Objetivos

O principal objetivo reside na contribuição da melhoria da inclusão social de idosos por meio do desenvolvimento de aplicativo educacional para tablets e smartphones para apoiar profissionais da educação física na execução de exercícios funcionais da comunidade a ser atendida. Especificamente este projeto deverá atender fase inicial do programa Personal Elder: Programa de Capacitação em Exercícios Funcionais para Idosos utilizando Tecnologias Móveis onde se faz necessário: (1) Conhecer as necessidades territoriais, ou seja, as comunidades assistidas pela Academia da Cidade; (2) Pactuar com a equipe gestora da Academia da Cidade os bairros que participarão do projeto; (3) Definir as graduações de faixa-etária entre 65 e 85 anos do público idoso que participará do projeto; bem como do grupo de profissionais de educação física que comporão grupo focal; (4) Construir, analisar, aplicar e avaliar as características do aplicativo por meio da aplicação de questionários para Profissionais da Educação Física e Idosos participantes; (5) Realizar estudo teórico do problema incluindo levantamento bibliográfico e projeto inicial da solução; (6) Identificar áreas de atuação em saúde junto à população dos locais escolhidos, de modo que estes sejam mais necessários para a realidade dos atores envolvidos; (7) Selecionar protocolos educacionais e ações assistenciais que serão utilizados; (8) Customizar os protocolos e as ações às tecnologias que serão utilizadas, por meio da construção de capacitação para os profissionais e cartilha de ilustrativa para a população assistida; (9) Contribuir para a promoção do uso de tecnologias móveis como instrumento de ensino e a aprendizagem, contribuindo também para a melhoria da qualidade de vida da população atendida; (10) Avaliar os resultados.

Resumo:

Já é consenso que a população idosa tem aumentado de maneira considerável no Brasil e no mundo. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2030 a

população idosa brasileira será a sexta maior do mundo. Este fato se reflete principalmente pelo aumento da qualidade e da expectativa de vida da população em geral. Assim, cada vez mais se faz necessário o cuidado com esse público e uma das formas consideradas eficazes consiste na educação continuada como prevenção. Considerando tantas e tão relevantes variáveis, este projeto propõe a sistematização do uso de tecnologias educacionais e sociais para a promoção da inclusão digital e social dos idosos. A captura das necessidades e interesses do público idoso se dará através de entrevistas e discussões com o público-alvo, no intuito de capturar a forma, elementos gráficos e conteúdo na promoção de ações, programas de atividades e processos interdisciplinares, bem como na avaliação, por parte dos idosos participantes, da vivência, apropriação e adequação dos conteúdos ao próprio contexto familiar e social. Durante este processo de ensino aprendizagem, a comunidade idosa atendida será parte essencial na inclusão digital e social por meio do recebimento de informações sobre os benefícios alcançados com a prática regular de exercícios funcionais.