12) Aplicativo de entretenimento para idosos: “DIVERTEidoso”

Joseane de Souza Ribeiro¹

Resumo

Introdução: o entretenimento significa distração, divertimento. Atualmente a otimização da capacidade funcional do idoso é sinônimo de envelhecimento saudável, permitindo que essa parcela da população desenvolva suas habilidades, visando atender às suas necessidades básicas; aprender, crescer e tomar decisões; movimentar-se; construir e manter relacionamentos. Uma das maneiras de alcançar essas habilidades é oferecer tecnologias adequadas permitindo desenvolver-se e manter sua autonomia¹. **Objetivos:** desenvolver um aplicativo voltado ao entretenimento para idosos¹. **Métodos:** será realizada uma pesquisa de campo com idosos com o objetivo de colher informações sobre as principais atividades de entretenimento que gostariam de participar, as dificuldades de acesso e manuseio com smartphones, e dessa forma auxiliar no desenvolvimento gráfico do aplicativo. Após a criação do aplicativo, o mesmo será testado no mesmo grupo de idosos da pesquisa de campo, podendo nesse momento planejar ajustes e as adequações necessárias de acordo com o público alvo. A amostra será composta por 50 idosos. **Resultados:** é esperado com a criação do aplicativo o encorajamento ao divertimento, o aumento da autonomia, além da geração de novas amizades, encontros e reencontros, proporcionando assim uma melhor qualidade de vida e aumento da capacidade funcional. **Conclusão:** a população de idosos é crescente, a qual necessita cada vez mais de mecanismos que possam propiciar o aumento da qualidade de vida, um melhor aproveitamento do tempo, a prevenção de incapacidades, a autonomia.

Palavras-chave: aplicativo em saúde; idoso; entretenimento.

Introdução

O entretenimento significa distração, divertimento. Atualmente a otimização da capacidade funcional do idoso é sinônimo de envelhecimento saudável, permitindo que essa parcela da população desenvolva suas habilidades, visando atender às suas necessidades básicas; aprender, crescer e tomar decisões; movimentar-se; construir e manter relacionamentos. Uma das maneiras de alcançar essas habilidades é oferecer tecnologias adequadas permitindo desenvolver-se e manter sua autonomia.

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Gerontologia da Universidade Católica de Brasília. Endereço para correspondência: QS 07 Lote 01 – EPCT - 71966-700 – Águas Claras – Taguatinga – DF. Email: josinhasr.18@hotmail.com

Objetivos

Desenvolver um aplicativo voltado ao entretenimento para idosos.

Métodos

Será realizada uma pesquisa de campo com idosos com o objetivo de colher informações sobre as principais atividades de entretenimento que gostariam de participar, as dificuldades de acesso e manuseio com smartphones, e dessa forma auxiliar no desenvolvimento gráfico do aplicativo. Após a criação do aplicativo, o mesmo será testado no mesmo grupo de idosos da pesquisa de campo, podendo nesse momento planejar ajustes e as adequações necessárias de acordo com o público alvo. A amostra será composta por 50 idosos.

Resultados

É esperado com a criação do aplicativo o encorajamento ao divertimento, o aumento da autonomia, além da geração de novas amizades, encontros e reencontros, proporcionando assim uma melhor qualidade de vida e aumento da capacidade funcional.

Conclusão

A população de idosos é crescente, a qual necessita cada vez mais de mecanismos que possam propiciar o aumento da qualidade de vida, um melhor aproveitamento do tempo, a prevenção de incapacidades, a autonomia.