

Recreação, Cultura Popular e Atenção ao idoso.

RESUMO Este projeto iniciou buscando desenvolver Vivências Lúdicas e rítmicas para o desenvolvimento das capacidades e competências cognitivas, afetivas e pessoais de idosos asilados na Grande Porto Alegre. A partir de algumas dificuldades estruturais das instituições e das rotinas pré-estabelecidas com pouca flexibilidade decidiu-se resgatar a história de vida destes idosos com o uso de tecnologias.

OBJETIVO GERAL No início era construir e aplicar uma proposta de vivências lúdicas e rítmicas junto a idosos asilados na grande Porto Alegre. Hoje se busca resgatar a história de vida destes idosos como princípio de resgate de memória cognitiva dos mesmos.

- 1) Desenvolver metodologias de vivências lúdicas utilizando-se dispositivos móveis tecnológicos (Equipamentos de registro digital) 2) Elaboração de audiovisual da proposta.

PUBLICO ALVO – Idosos asilados da Grande Porto Alegre

O presente projeto nasceu na aplicação de vivências que se constituem em potencializadoras das capacidades cognitivas de idosos asilados da região metropolitana de Porto Alegre, visando um trabalho harmônico de suas competências em consonância com as atuais pesquisas em neurociências. As vivências eram desenvolvidas considerando-se as pesquisas da neurociência e Ciências Cognitivas, na continuidade de pesquisas.

Mas as dificuldades de estrutura e pouca flexibilidade nas rotinas das respectivas instituições fizeram com que se buscasse uma nova alternativa. Iniciou-se então um processo de resgate das histórias de vida dos idosos como elementos iniciais das condições cognitivas e de registro destas memórias. É convicção do projeto que as vertentes investigativas neste campo através de ações interdisciplinares com outras áreas e utilizando-se tecnologias de registro digital são fomentadores de valores desejáveis para a formação de um sujeito cidadão integral.

Pelos resultados em edições anteriores, quando foram atendidos regularmente 50 idosos semanalmente, os relatos e registros apontam efetivas modificações comportamentais. Percebe-se que a adoção das estratégias lúdicas trouxe mudanças tanto para os alunos participantes como aos acadêmicos do curso de educação física na sua formação docente. Espera-se que o resgate das histórias de vida prossiga no mesmo caminho.