

# Artículos

## Software para la tercera edad

Visto: 444



### Docente responsable:

Alicia Szymanowski

El proyecto perteneciente al Instituto de Ingeniería y Agronomía tiene como objetivos con la programación de un software destinado a dispositivos con sistema operativo Android, de modo que la incorporación de tecnología permita accesibilidad a personas mayores que los ayude en la vida cotidiana logrando mayor calidad de vida. Se promueve de esta manera la integración de jóvenes y adultos mayores mediante TICs.

Este software de "estimulación cognitiva" basado en tecnologías de la información y comunicación permitirá a las personas mayores practicar habilidades cognitivas específicas: memoria, percepción, atención, razonamiento.

**Desarrollo de Software para el ejercicio de capacidades intelectuales en personas de la tercera edad**  
Universidad Nacional Arturo Jauretche  
Categoría: Diseño industrial / Desarrollo de producto Eje Temático: Accesibilidad

**Responsable del proyecto:**  
Szymanowski, Alicia Noemi

**Docentes UNAJ:**  
Morales, Martín Daniel  
Encinas, Diego  
Bracho, Oscar Cortes  
Vila Roza, Eleonora Julia

**Estudiantes del instituto de Ingeniería y Agronomía**  
Aguirre, Érica  
Basualdo, Leandro  
Corzo Pedraza, Pablo Ariel  
Guzmán, Facundo Daniel  
Mamani, Daniel Adrián

Martínez, Estefanía Yanet  
Núñez, Emiliano  
Pereyra, Leonel  
Ramírez, Ezequiel  
Zolezzi, Brian Nahuel

**En qué consiste?**  
Este proyecto apunta a que los jóvenes se involucren en el desarrollo de **conocimientos aplicados**, con la programación de un software destinado a dispositivos con sistema operativo Android, de modo que la incorporación de tecnología permita **accesibilidad** a personas mayores, que los ayude en la vida cotidiana logrando mayor calidad de vida.  
La capacidad de memorizar, asociar ideas con rapidez o la agilidad mental son tres facultades que se van perdiendo con la edad, ya sean personas normales o especialmente las personas que padecen casos leves de la enfermedad de Alzheimer. Con el fin de ejercitar la mente debe proporcionarse a las personas juegos y recursos que además de entretenerlos durante un buen rato, conseguirán que tu cerebro permanezca activo. Este software de estimulación cognitiva, basado en tecnologías de información y comunicación permitirá a las personas mayores practicar habilidades cognitivas específicas: memoria, percepción, atención, razonamiento. La rápida masificación del acceso a los nuevos equipos y tecnologías hace que hoy día sea posible y económico el disponer de una Tablet o teléfono con sistema operativo Android. Sin embargo, las limitaciones y el uso inadecuado de las tecnologías de generación y publicación de contenido, presentan nuevos desafíos para el acceso universal. La accesibilidad establece pautas para tener en cuenta las necesidades de cada usuario, sus preferencias y/o limitaciones (Granollers, 2005)

**Objetivos a lograr con los estudiantes:**  
Desarrollar competencias en los estudiantes que participen del proyecto:  
• cognitivas y técnicas: formación, preparación, competencia técnica, resolución de problemas, formación continua, innovación y superación.  
• sociales: trabajo en equipo, solidaridad, integración y manejo de la comunicación  
• éticas: responsabilidad, integridad, ética profesional y personal, prestación de servicios a la sociedad; respeto, principios morales y valores profesionales  
• afectivo emocionales: identificación con la profesión y capacidad de respuesta emocional.

**Plan de trabajo**

Actividades	Meses								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Estudio de accesibilidad	x								
Selección de juegos, y actividades a programar, con la ayuda de especialistas	x								
Programación de los juegos y actividades.	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Puesta a punto en los equipos y etapa de prueba con personas de tercera edad								x	x

**Ejemplos de algunas de las actividades a programar**

Juego de Memoria

Resuelve el cuadrado mágico

Sudoku

9	7	9	6	2	4			2
		1						
1	8	5	3		6			
5		4	7	9				1
			8					
4		3	2	1				7
9	2	4	8		5			
6			3					8
	8	6	9	5	1			

**Presupuesto**  
Para la prueba y puesta a punto es necesario la adquisición de:  
3 Tablet Samsung Galaxy tab 3 10,1 – Sistema operativo Android 4.0 - \$3.999  
2 Tablet Samsung Galaxy note 10.1 – Sistema operativo Android 4.0 - \$5.099  
12 Dispositivos de almacenamiento USB -- \$199  
Viáticos- \$417  
Total (\$ 25.000)

### Contacto:

[aliciaszy@gmail.com](mailto:aliciaszy@gmail.com)

Si sos estudiante de la UNAJ y querés ser voluntario en este proyecto, podés sumarte para fortalecer la vinculación entre la universidad y la comunidad!