Smart Against Ageism

EXPERIÊNCIA NUNCA ENVELHECE

O projeto Erasmus+ '**Smart against Ageism (SAA)**' (janeiro de 2022 - junho de 2024) pretende contribuir para uma melhor inclusão social das pessoas mais velhas através do desenvolvimento de um jogo educativo que ajude os utilizadores a perceber os fatores de discriminação e como os evitar, contribuindo assim para o desenvolvimento da empatia, tolerância à diversidade e competências da sociedade civil.

PORQUÊ?

Atitudes negativas sobre o envelhecimento e sobre as pessoas mais velhas tornam a vida, em média, 7,5 anos mais curta.

O conceito de idadismo está relacionado com estereótipos, preconceitos e discriminação tendo por base a idade. Esta forma de discriminação tem grande impacto na sociedade, influenciando a forma como nos vemos e a forma como consideramos o que outras pessoas (mais jovens ou mais velhos) podem contribuir para a sociedade. Assim, o idadismo tem impacto na saúde, no bem-estar, na longevidade e tem também consequências económicas negativas[1].

Encorajar as pessoas a refletir a propósito dos seus enviesamentos negativos sobre a velhice e proteger de atitudes e práticas condescendentes que muitas vezes se juntam a esses enviesamentos é o principal objetivo do nosso projeto.

O QUÊ?

O projeto **Smart Against Ageism (SAA)** vai desenvolver um jogo online para sensibilizar para o idadismo e fazer com que os jogadores compreendam as perspetivas das pessoas que experimentam esta forma de discriminação, promovendo a empatia, a tolerância, o respeito e as competências cívicas.

Desta forma, o projeto Smart Against Ageism contribuirá para restaurar a imagem dos mais velhos como cidadãos plenos e eliminar barreiras à sua participação social.

[1] Organização Mundial de Saúde. Envelhecimento: Envelhecimento. Publicado em: 18 de março de 2021. Disponível em: https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/ageing-ageism

PARA QUEM

O jogo educativo do SAA será orientado para as necessidades de voluntários, cuidadores formais e informais, assistentes, funcionários com diversas origens profissionais (zeladores, assistentes sociais, etc.) e familiares do adultos mais velhos.

Além disso, o projeto chegará a associações dos setores social, educacional, de saúde e de cuidados, mas também de organizações de investigação e decisores políticos.

RESULTADOS

Uma plataforma de aprendizagem interativa, um jogo de aprendizagem e material de acompanhamento serão disponibilizados para serem aplicados em aprendizagem informal e não formal.

- O compêndio "Responder ao idadismo" reúne experiências pessoais de discriminação etária e estratégias para lidar com o idadismo.
- Uma plataforma de aprendizagem interativa com o jogo SAA como ferramenta central, que será acompanhada por uma biblioteca virtual e materiais para educadores de adultos.
- Um kit de materiais para educadores, incluindo um manual para os educadores com instruções sobre como utilizar o jogo.
- Recomendações sobre como promover a diversidade e a empatia para as vítimas do idadismo e facilitar o uso do jogo e da plataforma de aprendizagem.

PARCEIROS

O projeto envolve sete organizações em seis países europeus:

COORDENAÇÃO EUROPEIA:

ISIS Institut für Soziale Infrastruktur gGmbH (Germany)

PARCEIROS

SHINE 2Europe, LDA (Portugal)

AGE PLATFORM EUROPE (Belgium)

ASOCIACIJA SENJORU INICIATYVU CENTRAS (Lithuania)

Alzheimer Bulgaria Association (Bulgaria)

AFEdemy, Academy on Age-Friendly Environments in Europe BV (The Netherlands)

EAEA, European Association for the Education of Adults (Belgium)

Co-funded by the European Union

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.