

## **TERCEIRA IDADE E INCLUSÃO DIGITAL: CONSTRUINDO A INCLUSÃO DO IDOSO NUMA SOCIEDADE TECNOLÓGICA**

Roseli Odorizzi, e-mail: unati@unioeste.br; Adalberto Teógenes Tavares Júnior, e-mail: adalbajunior@gmail.com; Vinícius Bordim, e-mail: vinicius.bordim@hotmail.com.

Universidade Estadual do Oeste do Paraná/Centro de Ciências Sociais e Aplicadas – Toledo – PR.

**Palavras-chave:** Terceira Idade, Tecnologia, Inclusão Digital.

### **Resumo:**

Este trabalho trata da inclusão digital das pessoas adultas e idosas no universo tecnológico da informação e tem como objetivo trazer os resultados alcançados em relação à pesquisa sobre o perfil e prioridade de interesses e uso dos equipamentos digitais dos participantes atendidos no Projeto de Inclusão Digital no Programa Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI na UNIOESTE/Campus de Toledo. A pesquisa é fruto da interação com os participantes do projeto na qualidade de jovem-professor e coordenador técnico-pedagógico no período de março a setembro/2008. Parte-se do pressuposto de que o projeto promove efetivamente a inclusão ao mundo digital do participante e maior integração na sociedade. A metodologia utilizada se fundamenta na abordagem qualitativa de pesquisa com o uso do método de estudo exploratório e da observação, com coleta de informações através do uso de um questionário com questões abertas e fechadas e relatórios produzidos no decorrer do projeto. Os resultados apontam que para além da inclusão ao mundo digital, propiciada pelo projeto de inclusão digital, os integrantes adultos e idosos a utilizam também como uma ocupação do tempo livre, práticas de sociabilidade e maior contato familiar. Para os jovens acadêmicos e voluntários da comunidade, o projeto tem se constituído num espaço de encontro e vivência intergeracional, onde a troca se estabelece na relação amistosa e a certeza de que os benefícios trazidos pela aprendizagem tecnológica na terceira idade causam mudanças no comportamento desta população. É direito de todo idoso estar incluído nessa transformação informacional, mais do que isso, ele está em busca desse novo conhecimento. Então é preciso que se repense o papel do idoso na sociedade e, da mesma forma, que a sociedade repense a sua atitude em relação ao velho, que o considere cidadão e o respeite, quebrando toda forma de preconceito existente em relação a essa população.

### **Introdução**

A inclusão e participação social do adulto ou idoso se constituem, inegavelmente, num novo desafio para a educação e assim “O tempo do velho neste século deve ser reinventado. A longevidade humana é um novo

desafio.” (MEDEIROS, p. 9 in KACHAR, 2001). De acordo com a Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia (SBGG), o limite para o ciclo da vida humana é de 110 a 120 anos e, com os avanços da área de saúde, cada vez mais se aproxima desse limite.

Dessa forma faz-se necessária uma atenção especial para que essa trajetória seja obtida da melhor forma possível, mesmo porque “O perfil do idoso mudou muito nos últimos tempos (...) cabe aos educadores a responsabilidade de pesquisar e criar espaços de ensino-aprendizagem que promovam a continuidade de idosos (...) na dinâmica participativa da sociedade e atendam ao desejo do ser humano de aprender continuamente e projetar-se no vir a ser” (KACHAR, 2003, p. 19).

Neste sentido, buscando oportunizar aos idosos do Município de Toledo e região, com base no que estabelece o capítulo IV, no item III, da Política Nacional do Idoso, quando cita na área da educação “o apoio à criação de universidade aberta para a terceira idade, como meio de universalizar o acesso às diferentes formas do saber”, foi implantado na Unioeste, no ano de 2000, o Programa de Extensão Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI.

De caráter multidisciplinar e permanente, o Programa já atendeu 350 adultos ou idosos. Atualmente, a UNATI conta com uma turma de 55 participantes para o período de março de 2007 a novembro de 2008 no Campus de Toledo, 40 no Campus de Foz de Iguaçu a partir de março de 2008 e 25 idosos monitores, totalizando 120 pessoas adultas ou idosas no espaço acadêmico. O objetivo do Programa é o de “criar espaços na universidade de inserção da população adulta ou idosa para formação política, social, econômica e cultural para o desenvolvimento de suas potencialidades para que, tendo consciência de si e de sua cidadania, atue e interaja no contexto familiar e comunitário, promovendo a conquista de uma maior participação social e política na melhoria da sua condição de vida”. (ENGELBRECHT; ODORIZZI, 2000).

Com os novos tempos, a sociedade modernizou-se e praticamente tudo foi informatizado. Os indivíduos, independente da sua faixa etária, que não dominam essa tecnologia, se sentem excluídos por desconhecer essa nova linguagem que permeia todo o tipo de convívio social. Trabalhando com os participantes na UNATI percebeu-se que eles estavam interessados em conhecer a linguagem da informática, pois, embora convivessem com essa tecnologia cotidianamente, no ambiente familiar por meio dos filhos e netos, sentiam-se totalmente excluídos diante dos recursos dessa natureza. Parafraseando Vitória Kachar (2003), quando a tecnologia é utilizada/transmitida de forma correta, diminui distâncias e aproxima as pessoas, pois se torna um meio prático e rápido para se comunicar.

Assim, com o objetivo de proporcionar ao aluno adulto ou idoso a apropriação da linguagem tecnológica, tornando o computador um instrumento para a construção de outros conhecimentos, para o desenvolvimento e preservação da saúde mental e para proporcionar a interação no seu ambiente familiar e social, o Projeto de Informática foi implantado no Programa, no ano de 2000. A proposta é amparada no que

preceitua a Política Nacional do Idoso no tocante ao acesso do idoso ao mundo da cultura e do mundo tecnológico como meio de integração e participação na sociedade, estimulando, por meio do computador, ações intergeracionais e de maior integração no convívio familiar e social e, ainda, para que o computador seja um instrumento essencial para a promoção da saúde mental do idoso, por se tratar de um forte aliado contra o tédio e a estagnação, bem como, um meio eficaz preventivo contra doenças degenerativas na terceira idade como o mal de “Alzheimer” e o de “Parkinson”.

Possibilitar a promoção e o maior acesso ao universo digital do idoso e por conseqüência sua inclusão e participação social, bem como, a convivência e a troca de saberes intergeracional dos participantes do Programa com acadêmicos e jovens voluntários da comunidade no espaço acadêmico se constitui o objetivo do Projeto. Para além deste objetivo espera-se possibilitar aos participantes voluntários um espaço para a realização de atividades de ensino e pesquisa no espaço da extensão; possibilitar a convivência intergeracional no espaço acadêmico, mediados pelo mundo digital, onde os jovens voluntários, no uso de suas habilidades compartilham seus conhecimentos em informática e demais equipamentos digitais com os adultos e/ou idosos; propiciar por meio dessa nova linguagem uma maior interação social no convívio familiar; estimular a saúde mental do adulto e/ou idoso por meio da utilização do computador e de outros equipamentos digitais de seu interesse de utilização no seu cotidiano; produção de metodologia e material didático pedagógico específico para o ensino de informática para a Terceira Idade; promover a capacitação do jovem-professor para o exercício da docência ao público idoso, possibilitando o conhecimento de aspectos e particularidades do universo da terceira idade.

A partir de abril de 2008, a proposta o projeto foi ampliado para a oferta de acesso e domínio de diversos outros equipamentos do mundo digital, reiterando o compromisso do Programa em criar mecanismos de atualização e ampliação de seus conhecimentos, uma maior participação e inclusão social e política, valorização de suas experiências/vivências e ferramentas efetivas de mudanças qualitativas no seu cotidiano. A nova proposta advém de requisições dos participantes e seus familiares que se constituem na demanda por um processo de alfabetização digital, como dizem alguns autores, ou seja, a aprendizagem necessária ao indivíduo para circular e interagir no mundo das mídias digitais como consumidor e como produtor de seus conteúdos e processos. Para outros autores, é sinônimo de maior acesso a todas as pessoas que não estejam conectadas ao mundo virtual e, especificamente, uma maneira de ensiná-las a utilizar a Internet para resolver de forma efetiva problemas do cotidiano.

Todos concordam, porém, que a inclusão digital não pode ser entendida apenas como oferecer um computador ou qualquer outro instrumento digital, mas sim ensinar a utilizá-lo. Os adultos ou pessoas idosas, embora estejam passando por uma fase de mudanças fisiológicas, ainda buscam sua atualização e crescimento intelectual através de um

processo de aprendizagem apoiado pela tecnologia sob a ótica da inclusão digital. “Grande parte dos idosos desfruta de boa saúde física e mental, e embora, algumas habilidades possam diminuir, as pessoas física e intelectualmente ativas podem manter-se muito bem na maioria dos aspectos e até mesmo melhorar sua competência” (MELO, 2003).

Para além da busca pela inclusão digital, o seu acesso também propicia aos participantes a ocupação do tempo livre bem como práticas de sociabilidade e maior contato familiar. É direito de todo idoso estar incluído nessa transformação informacional e, mais do que isso, ele está em busca desse novo conhecimento. Então é preciso que se repense o papel do idoso na sociedade e, da mesma forma, que a sociedade repense a sua atitude em relação ao velho, que o considere cidadão e o respeite quebrando toda forma de preconceito existente em relação a essa população.

## **Materiais e Métodos**

Desde o início, se teve a preocupação pedagógica e didática na seleção e transmissão dos conteúdos programados para as aulas. Essa metodologia propicia uma melhor compreensão por parte dos alunos adultos e/ou idosos, uma vez que promove uma forma de ensino personalizada, em que os conteúdos são apresentados respeitando-se o tempo de assimilação e os interesses dos adultos e/ou idosos participantes. Esses interesses são observados e identificados durante os momentos de conversa e socialização da equipe pedagógica que é composta de professor-orientador pedagógico e jovem-professor, com os participantes da oficina. Deste modo, os conteúdos a serem ensinados são amplos e variados a partir do que é possível e viável para a equipe pedagógica. A metodologia de ação se dá através das seguintes etapas: Construção da interação do jovem-professor com o adulto ou idoso; Preparação e capacitação do jovem-acadêmico e jovem-voluntário da comunidade, que são professores da oficina de informática. Esta acontece em cinco etapas: integrando o grupo; possibilitando o contato com o universo dos idosos; planejando e preparando as aulas; construindo e elaborando o conteúdo mínimo para o módulo básico e para o avançado e; elaborando os relatórios das aulas. Esta capacitação utiliza como meio de preparação do jovem-professor para o desempenho de suas funções, palestras, seminários, debates, reflexões, dinâmicas e simulações de aulas.

As aulas ocorrem semanalmente, com duração de uma hora e trinta minutos para cada turma do módulo básico e do módulo avançado. As aulas são personalizadas e devem respeitar o ritmo de aprendizagem e os interesses do idoso em aprender as ferramentas de informática e os equipamentos digitais. No entanto, alguns conteúdos são obrigatórios, já que são pré-requisitos básicos para o uso de ferramentas mais avançadas ou específicas, os quais são estabelecidos pela equipe pedagógica.



**Figura 1 – Acadêmicos e adultos ou idosos interagindo durante a realização do projeto de inclusão digital.**

## **Resultados e Discussão**

Foi realizada a pesquisa com os participantes do módulo básico e do avançado totalizando 19 adultos ou idosos participantes da oficina de inclusão digital, sendo que 47% participam do módulo básico e 53% participam do módulo avançado. Os dados obtidos com a pesquisa seguem abaixo:

84% possuem idade entre 55 e 69 anos, 63% são idosos (idade igual ou superior a 60) e 37% adultos (entre 55 e 59 anos);

95% dos entrevistados são do sexo feminino;

37% possuem ensino fundamental incompleto, 26% ensino médio completo, 21% ensino fundamental incompleto, 11% ensino médio incompleto e 5% possuem pós-graduação;

42% são casados, 37% viúvos, 16% separados e 5% solteiros;

58% não trabalham, 32% possuem alguma profissão e 10% não responderam a essa questão, dos que trabalham, 42% são trabalhadoras do lar, as demais profissões citadas foram: Auxiliar de enfermagem, Costureiro, Escrivário, Professor e Vendedor;

58% possuem renda mensal entre 01 e 03 salários mínimos, sendo que 68% das rendas são provenientes de aposentadoria;

37% dos entrevistados moram sozinhos, 37% moram com o cônjuge e 26% com familiares;

42% possuem casa de alvenaria própria e 16% pagam aluguel;

37% sofrem de pressão alta e 31% não possuem doenças. As doenças citadas foram: Artrite reumática, artrose, câncer, diabetes, fibromialgia, hipertireoidismo, labirintite, osteoporose, pressão baixa e problemas na coluna;

35% dos participantes vêm para a universidade de ônibus, 27% vêm a pé, 23% com veículo próprio e 15% com bicicleta;

Dos recursos tecnológicos que possuem em casa, 63% deles possuem computador, 58% aparelho celular, 58% telefone sem fio, 53% aparelho de som, 47% DVD, 47% Microondas, 47% Máquina fotográfica, 42% possuem impressora, 37% possuem videocassete, 37% forno elétrico, 32% ar condicionado, 32% câmera digital, 26% despertador digital, 26% videogame, 16% notebook, 11% scanner;

58% dos entrevistados gostariam de aprender a manusear um celular, 47% computador, 37% câmera digital, 26% filmadora, 21% a manusear melhor caixas eletrônicos, 16% DVD, 16% fax, 16% scanner, 11% impressora, 11% MP3, 11% MP4, 11% MP5, 11% smartphone, 5% aparelho de som, 5% ar condicionado, 5% máquina de lavar, 5% microondas, 5% videocassete, 5% videogame, 5% despertador digital;

45% usam o caixa eletrônico para saques e extratos, 17% para depósitos, 17% não o utilizam, 8% utilizam para pagamento de contas;

53% dos entrevistados compraram seu próprio computador, 16% deles ganhou o computador e 31% não possuem o equipamento;

100% dizem não possuir nenhum conhecimento e/ou experiência com o computador antes de ingressarem na oficina, destes 73% aprenderam a manusear exclusivamente por intermédio da UNATI, 9% aprenderam sozinhos, 9% aprenderam com filhos ou netos e 9% não responderam a esta questão;

53% escolheram fazer a oficina para aprenderem a se comunicar com amigos e familiares, 37% fizeram para adquirir conhecimentos. Os demais motivos foram: Compraram ou irão comprar um computador, por curiosidade, por lazer, para trabalhar, para fazer trabalhos, porque gostam de informática e pelo fato dos estagiários da UNATI serem muito pacientes;

63% esperam aprender mais sobre recursos da Internet e e-mail, 21% sobre MSN e Orkut. Os demais citaram ainda: comunicar com as pessoas, conversar com amigos e familiares, digitação, fazer pesquisas e usufruir de tudo que a oficina possa oferecer;

37% dos entrevistados não têm acesso ao computador fora do espaço de sala de aula para a realização das tarefas;

68% consideram o computador extremamente útil enquanto que 21% acham-no pouco útil e os demais não responderam a essa questão;

31% dos entrevistados utilizam mais no computador o MSN e 31% a digitação, 26% usam para fazer trabalhos, pesquisas e enviar e-mails. Os demais citaram: Comunicação com filhos, conversação, edição de imagens, jogos, Skype, ver notícias, Orkut e atividades da oficina;

74% indicaram que o que mais utilizam na Internet é sua conta de e-mail;

Sobre a frequência de uso do computador, 47% utilizam-no algumas vezes por semana, 26% somente uma vez por semana e o restante utiliza-no com uma frequência inferior a estas;

Por fim, o computador representa para 74% do grupo a possibilidade de comunicação com amigos e familiares, para 47% o acesso a informações e conhecimentos mundiais e para 37% fonte de pesquisas.

## **Conclusões**

Os dados demonstram a forte tendência que se tem por parte dos idosos de estarem conectados com o mundo digital, os estimulando a comprar seus computadores após ingressarem na oficina e a buscarem e quererem se aperfeiçoar no uso do computador, principalmente para utilizá-lo na comunicação com amigos e familiares. Por consequência há uma significativa ampliação do leque de contatos e amizades do idoso. Isto, além de aumentar a auto-estima e qualificar seu tempo livre, melhora as relações familiares, pois se torna mais freqüente e viável a comunicação deles com os filhos, netos e demais membros da família levando-os a uma relação de troca, principalmente com os netos, na qual estes os ensinam a manusear o computador e demais aparelhos eletrônicos enquanto que aqueles ensinam jogos e brincadeiras infantis produzidos no espaço da UNATI em outra oficina. Outra relação intergeracional benéfica é vista entre o idoso e o jovem-professor no sentido de que este passa a conhecer melhor o universo do idoso, conseqüentemente passa a tratá-los de uma forma diferente, não mais com o olhar de inutilidade ou pena, mas com o olhar de que ali há ainda muita vivacidade e vontade de aprender, características estas geralmente atribuídas aos jovens.

Refletindo sobre essa realidade e sobre a exclusão digital do idoso, se observa que é imperativo proporcionar a esse grupo uma melhor maneira de usufruir o seu tempo, como já prevêm os especialistas no assunto, o tempo livre dos idosos tem que ser aproveitado saudavelmente. Até porque, muitos adultos ou pessoas consideradas como pertencentes ao grupo da terceira idade, não se sentem ou se consideram, nos dias de hoje, como velhos e, muito menos ainda, deixam de desenvolver atividades produtivas. Os dados demonstram que os idosos não possuem a mesma destreza com o computador como outros adultos mais jovens, mas com capacidade equivalente necessitando somente de um período de tempo maior para aprender e fixar esses conhecimentos.

A alfabetização digital para idosos deve considerar essa busca do idoso pelo conhecimento, pelo domínio e pela necessidade em buscar seu espaço, de evoluírem junto com as demais gerações. O idoso busca, não só conhecer computadores e demais aparelhos tecnológicos, mas busca apropriar-se, fazer parte, incluir-se como parte ativa e motivada em fazer acontecer na sociedade. Passerini e Pasqualotti (2006) ressaltam que “esse público é tão exigente quanto a sociedade moderna lhe exige que seja um sujeito ativo, ou muitas vezes dentro de uma situação paradoxal, essa mesma sociedade vê o idoso como um sujeito experiente pelos processos e

ações vivenciadas, mas carente de habilidades e conhecimentos inovadores. E dentro dessa realidade as tecnologias, vistas como inovação e avanço na forma do fazer, se tornam recursos e técnicas procuradas e demandadas para proporcionarem a esses sujeitos, uma forma de se mostrarem necessários, úteis e atuantes” (PASSERINI & PASQUALOTTI, 2006).

A que ressaltar que o desenvolvimento de uma metodologia e conteúdo para a inclusão digital desse segmento precisa ser contextualizado e integrado ao cotidiano da terceira idade envolvida.

## Referências

Decreto nº 1948, de 03 de julho de 1996, que regulamenta a Lei nº 8.842, de 04 de janeiro de 1994, que dispõe sobre a Política Nacional do Idoso. Kachar, V.; et all. Longevidade: um novo desafio para a educação. São Paulo: Cortez, 2001.

Kachar, V. Terceira idade e informática: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez, 2003.

Melo, D. M. de. Envelhecimento saudável : uma questão de opção. <http://www.acesa.com/viver/arquivo/psique/2003/07/21-Denise>, acesso em 16/05/2006.

Moratori, D. Tricô e dama são coisas do passado...Vovôs e vovós entram na era da informática. [www.ifservice.com.br/informatica/arquivo/infojf/2003/07/23-terceira\\_idade](http://www.ifservice.com.br/informatica/arquivo/infojf/2003/07/23-terceira_idade), acesso em 16/05/2006.

Odorizzi, R. A Universidade Aberta à Terceira Idade da UNIOESTE/Toledo: construindo espaços de inserção social do idoso. Dissertação (Mestrado em Serviço Social e Política Social), Universidade Estadual de Londrina - UEL, Londrina, Paraná, 2003.

Odorizzi, R. Programa de Extensão Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI. Oficina de Informática para a Terceira Idade. Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, Campus de Toledo. Toledo, Paraná, 2007.

Odorizzi, R; ENGELBRECHT, M.R. Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI. Projeto Permanente de Extensão Universitária. Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE. Campus de Toledo, 2000.

Passerini, L. M; Pasqualoti, P.R. A Inclusão Digital como Prática Social: uma visão sócio-histórica da apropriação tecnológica em idosos. In: Portella, M; Gaglietti, M; Pasqualoti, A. (org). Envelhecimento Humano: saberes e fazeres. Passo Fundo: Editora UPF, 2006.

Política Nacional do Idoso. Lei nº 8.842, de 04/01/94. Dispõe sobre a política nacional do idoso, cria o Conselho Nacional do Idoso e dá outras providências, 1994.