

OS BENEFÍCIOS DA INCLUSÃO DIGITAL NA TERCEIRA IDADE - RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Marcelo Rodrigues Nunes Dantas – marcelo_dantas83@hotmail.com (IFRN)

Pedro Jerônimo Simões de Oliveira Júnior – pedrojsj@gmail.com (IFRN)

Dayvid Geverson Lopes Marques – dglm007@yahoo.com.br (IFRN)

Marco Antônio de Abreu Viana – marco.viana@ifrn.edu.br (IFRN)

Resumo

A introdução do computador na educação tem provocado uma verdadeira revolução na concepção de ensino e aprendizado, dando oportunidade do idoso tornar-se um aprendiz virtual, fornecendo educação continuada, educação à distância e isso lhe proporciona bem estar e estimulação mental. Esse artigo trata-se de um relato de experiência, somado com a opinião de vários autores e tem como objetivo discutir algumas questões importantes acerca da inclusão digital e seu benefício na terceira idade. Apresentar e discutir as dificuldades detectadas, bem como a evolução, seguida de maior interesse, durante o processo de desenvolvimento, ao passo que o uso das tecnologias digitais torna-se cotidiana. A pesquisa foi desenvolvida em uma turma do Projeto de Educação de Jovens e Adultos do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, com pessoas de idade acima de 60 anos. A aplicação de novas tecnologias, associadas a problemas matemáticos propostos em sala de aula, trouxe níveis de aprendizagem e grau de interesse bastante satisfatórios.

Palavras-chaves: Terceira idade, Inclusão digital, Educação.

Abstract

The introduction of computer in education has caused a real revolution in the design of teaching and learning, giving opportunity for the elderly becomes a virtual apprentice, providing continuing education, distance education and it gives well-being and mental stimulation. This article is an account of experience, coupled with the view of several authors and aims to discuss some important issues about digital inclusion and your benefit in old age. Present and discuss the problems, as well as the evolution, followed by greater interest during the development process, while the use of digital technologies becomes everyday. The survey was developed in a Project's class of adult and youth education of the Instituto Federal do Rio Grande do Norte, with people of age above 60 years. The application of new technologies, associated with the mathematical problems proposed in the classroom, and learning levels brought degree of interest quite satisfactory.

Keywords: seniors, digital inclusion, education.

Introdução

Segundo Goldman (2001), o envelhecimento, embora seja um processo individual, tem repercussões em toda sociedade, e, por seu caráter multifacetado, o envelhecimento abarca múltiplas abordagens: físicas, emocionais, econômicas, sociais, políticas, ideológicas, culturais dentre outras.

De modo geral, a imagem da velhice tem sido associada aos aspectos negativos, tanto pela população, como pelos próprios idosos em particular. As doenças, as debilidades físicas, o desânimo e a dependência física são os principais sinais de que a velhice chegou, numa clara tendência em estereotipar o envelhecimento como período somente de perdas (PERSEU, 2006).

Podemos partir da perspectiva do envelhecimento, no qual ainda estão preservadas condições básicas para a convivência, a produtividade e o consumo de bens e serviços. E destacar o envelhecimento ativo, no qual há condições fundamentais como: saúde; oportunidade de participar integralmente da sociedade; proteção, para que tenha segurança para usufruir da vida dentro das suas restrições; e situações de aprendizagem para que desenvolva novas habilidades e conhecimentos (KALECHE, 2010).

O tempo disponível com a chegada da terceira idade pode ser ocupado de forma prazerosa pela busca por novos conhecimentos, o que é essencial para a conservação da saúde mental, uma vez que, a maioria dos idosos sofre de doenças psicológicas decorrentes da falta de estímulos neurológicos. O domínio das tecnologias computacionais amplia experiências, amizades e horizontes e proporciona uma forma de lazer segura e desafiadora e evitando doenças tal como a depressão.

Projeções do IBGE (2011) indicam que, em 2050, haverá no país 215,3 milhões de habitantes, sendo aproximadamente 65 milhões de pessoas maiores de 60 anos, ou mais precisamente, 30,21% da população, com expectativa de vida para os países desenvolvidos de 87,5 anos para os homens e, 92,5 para as mulheres (IBGE, 2010).

Com esse aumento populacional de idosos, vem junto a necessidade de políticas públicas que elevem a qualidade de vida dos mesmos e previna que mudanças advindas desse processo de crescimento populacional afetem a vida da população como um todo, por isso a tecnologia e a educação irão agir juntas para evitar que esse contingente de pessoas fique a margem da sociedade (WARSCHAUER, 2006).

As gerações mais velhas, da terceira idade, ainda recebem com muita estranheza e receio esse “bombardeio tecnológico” e revelam dificuldade em entender essa nova linguagem, e apesar de possuírem um acúmulo de experiência de vida, e de ainda estarem trabalhando, costumam sofrer preconceito no local de trabalho no que diz respeito a sua eficiência num mundo tecnológico.

Este trabalho é de alta relevância para sociedade, pois mostra que as pessoas da terceira idade têm potencial para aprender e nos faz refletir sobre os preconceitos que ainda rondam essas pessoas. O objetivo da pesquisa foi discutir a importância da inclusão digital para as pessoas da terceira idade, mostrando os benefícios que essa inclusão pode proporcionar na vida das pessoas nesse grupo etário.

Metodologia

Essa pesquisa é de cunho qualitativo, por evidenciar o diálogo entre pesquisador e investigador, partindo de uma metodologia que utiliza de vários instrumentos para obtenção de dados, tais como formulários e diário de campo, utilizamos o método do “balanço do saber” ou “escritos do saber”, de Charlot (2005), em que os indivíduos usam de expressões livres para demonstrar o sentido de suas falas.

O local escolhido para a realização da pesquisa foi o Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN), no campus de Pau dos Ferros, em uma turma do Projeto de Educação de Jovens e Adultos (EJA), com alunos de idade superior a 60 anos, no período de Janeiro a Março de 2013.

Foi apresentado, em aulas didáticas, o pacote Office, com ênfase no Excel e o uso da internet para acesso de informações, meio de comunicação, comércio, educação e entretenimento.

Uma das situações comentadas no processo de sondagem foi a construção do planejamento de um orçamento familiar. Utilizar conhecimentos de porcentagens, operações com números decimais e cálculos de juros em função de uma organização financeira por parte de cada indivíduo. Como exemplo, consideramos uma família que recebe R\$ 2.000,00 mensais e possui cinco membros. Após elencar as despesas que seriam contempladas como alimentação, lazer, despesas fixas e variáveis, as quantias



atribuídas a cada item foram debatidas para que fosse preenchida a tabela de ganhos e custos no quadro branco. Em seguida, os alunos foram levados ao laboratório de informática e convidados, em grupos de quatro pessoas, a pesquisar na internet, modelos de planilhas referentes a esse conteúdo na intenção exibir novas estratégias de resolver um mesmo problema.

Com o auxílio de quatro alunos monitores do curso integrado em informática, o programa Excel, bem como seus comandos básicos, foram apresentados e aplicados pelos alunos presentes no laboratório para construir novas tabelas referentes ao planejamento familiar. Agora, com uma família de 6 pessoas e renda familiar de R\$ 15.000,00. Após a montagem, os resultados de cada grupo foram compartilhados e discutidos com todos os participantes. Também foi sugerido que os alunos montassem planilhas de seus próprios orçamentos, aplicando assim, os conhecimentos assimilados em função de seu bem estar. Os valores individuais registrados não foram objeto de discussão por parte da turma.

Análise dos resultados

De acordo com os relatos, as pessoas da terceira idade ainda sofrem preconceitos pela pouca habilidade com o meio tecnológico e a dificuldade em encontrar cursos de informática voltados para essa faixa etária, uma vez que, moram em uma cidade de, aproximadamente, 30.000 habitantes.

Para Pequeno (2010, p. 11):

Entende-se por Inclusão Digital ou Infoinclusão como a democratização do acesso às tecnologias da Informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação. Inclusão digital é também simplificar a sua rotina diária,

maximizar o tempo e as suas potencialidades. Um incluído digitalmente não é aquele que apenas utiliza esta nova linguagem, mas aquele que usufrui deste suporte para melhorar as suas condições de vida.

Uma verdadeira revolução na concepção de ensino e aprendizado vem acontecendo desde a introdução do computador na educação. Primeiramente as análises de programas que agem no processo ensino-aprendizagem mostram que eles não podem ser caracterizados como uma mera versão computadorizada dos atuais métodos de ensino; e em segundo lugar, as novas modalidades do uso do computador na educação não podem ser caracterizadas apenas como “máquinas de ensinar”, mas como uma nova ferramenta educacional de complementação, de aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade do ensino-aprendizagem. (PASQUALOTTI, 2003).

A aplicação de novas tecnologias, associadas a problemas propostos em sala de aula, trouxe níveis de aprendizagem e grau de interesse bastante satisfatórios. Inicialmente foram observadas algumas dificuldades pelos alunos, tais como memorização dos códigos e comando, bem como o manuseio de hardware (parte física do computador), mas ao logo do processo, a familiarização, e, conseqüentemente o maior domínio dos computadores e softwares utilizados, notavelmente, contribuíram para obtenção de resultados positivos, quebrando o estereótipo de que indivíduos nessa faixa etária não têm capacidade de adquirir conhecimentos razoáveis acerca desse assunto.

O ato de aprender é um processo dinâmico, pessoal e complexo, que envolve influências não só ambientais, mas também as inerentes ao próprio sujeito que aprende. A condução do processo de ensino requer uma compreensão segura das condições externas e internas que influenciam a aprendizagem e, também, do entendimento do modo como se processa e como as pessoas aprendem (LIBÂNEO, 1994).

É relevante investigar quais as abordagens adequadas para introduzir o idoso no universo da informática e construir estratégias metodológicas educacionais para



preparar esses cidadãos (ativos ou aposentados) no domínio operacional dos recursos computacionais. É necessário gerar a alfabetização na nova linguagem tecnológica que se instala em todos os setores da sociedade e promover a inclusão do idoso nas transformações da sociedade. A abordagem educacional com idosos tem suas peculiaridades e requer a imersão neste universo para compreendê-lo e uma prática pedagógica específica, considerando as características físicas, psicológicas e sociais dessa faixa etária. (KACHAR, 2001).

Muitas vezes argumenta-se que o idoso não se apropria corretamente da tecnologia em razão da velocidade vertiginosa com que muda e, pela angustia resultante desse movimento tecnológico, acaba desistindo da inclusão. (PASSERINO; PASQUALOTTI, 2006).

Pasqualotti (2004) complementa explica que um trabalho executado pelo idoso com auxílio do computador é enriquecedor pelo fato de oportunizar a construção de conhecimento e a aprendizagem contínua, despertando seu interesse e seu pensamento crítico.

Enxergar as pessoas da terceira idade de forma holística nos dá condição de compreender melhor a importância da relação entre eles e a informática e o impacto positivo que esta pode ocasionar. O idoso não busca entender plenamente de computadores e dominar sua lógica, entretanto busca apropriar-se, fazer parte, incluir-se como parte ativa e motivada em fazer acontecer na sociedade. Assim, os mesmos buscam e acreditam que as ferramentas computacionais são uma forma de se mostrarem necessários, úteis e atuantes.

A inclusão digital na terceira idade reflete na melhoria da qualidade de sua vida, pois os mesmos interligados ao mundo, se comunicando, através da internet, com amigos e familiares, obtendo a informação em tempo real e descobrindo que ainda é capaz de aprender, faz com que ele se fortaleça na sociedade contemporânea, e perceba que o envelhecer não é uma fase triste da vida e sim uma fase onde o indivíduo mantém



sua capacidade de aprender e adaptar-se as novas situações do mundo moderno, tornando-o independente e autônomo (KACHAR, 2003).

Para com Roldão (2009), a aprendizagem contínua esta diretamente relacionada à qualidade de vida, pois possibilita uma compreensão atualizada do seu meio sociocultural, conscientiza sobre suas próprias potencialidades na velhice, protege quanto à saúde exercitando o cérebro possibilita atividades e espaços para formação da personalidade, e o contato com outras pessoas, em atividades de aprendizagem em grupo, favorece a adoção de condutas resilientes.

Conclusão

Durante todo o processo, foi possível perceber a redução dos pedidos de ajuda dos alunos aos monitores. Além de obter conhecimento razoável na proposta do curso, foi possível perceber que o estímulo fornecido pelas aulas estimulou a curiosidade da maioria dos alunos em descobrir novas aplicações das tecnologias digitais. Portanto, ao final do curso, a turma apresentou considerável evolução.

De modo geral, essa pesquisa veio contribuir para uma visão mais realista sobre a importância de constatar o quanto pessoas da terceira idade têm potencial para aprender as novas tecnologias computacionais. Ao longo da pesquisa, foi notória a satisfação que os participantes apresentaram, mesmo com as dificuldades inerentes no aprendizado, todos continuaram estimulados e motivados para evoluir e obter novas informações.

Referências

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (orgs.). *A sociedade em Rede do Conhecimento a Ação Política*. Conferência promovida pelo Presidente da 146 Republica, 4 e 5 de março de 2005. Centro Cultural de Belém. Imprensa Nacional – Casa da Moeda.

CHARLOT, B. *Relação com a escola e o saber nos bairros populares*. Rev *Perspectiva*. Florianópolis: UFSC – Centro de Ciências da Educação, 20 (Especial), 2002, PP. 17-34.

FUNDAÇÃO PERSEU ABRAMO e SESC. (2006). *IDOSOS NO BRASIL: Vivências, Desafios e Expectativas na 3ª Idade*. Pesquisa realizada pela Fundação Perseu Abramoem parceria com o SESC Departamento Nacional e SESC São Paulo.

GOLDMAN, S. N. Universidade para terceira idade: uma lição de vida, texto envelhecimento. Disponível em : <http://www.unati.uerj.br/> acessado em abril de 2014.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - Censo demográfico 2010: resultados preliminares. São Paulo, Rio de Janeiro. 2010.

KACHAR, Vitória. *A Terceira Idade e o Computador: Interação e Produção no Ambiente Educacional Interdisciplinar*. Tese de Doutorado em Educação. São Paulo: PUC/SP, 2001. 206p.

KACHAR, Vitória. *Terceira Idade & Informática: Aprender revelando potencialidades*. São Paulo: Cortez, 2003.

PASQUALOTTI, Adriano. Desenvolvimento dos aspectos sociais na velhice: Experimentação de ambientes informatizados. In: BOTH, A.; BARBOSA, M. H.; BENINCÁ, C. R. (Orgs.). *Envelhecimento Humano: Múltiplos Olhares*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2003, p. 39-56.

PASQUALOTTI, A. et al. Experimentação de ambientes informatizados para pessoas idosas: avaliação da qualidade de vida. In: Workshop de Computação da Região Sul, 2004, Florianópolis, *Anais...* Florianópolis: Universidade de Santa Catarina, 2004.

PASSERINO, L. M.; PASQUALOTTI, P. R. A inclusão digital como prática social: uma visão sócio-histórica da apropriação tecnológica em idosos. In: PORTELLA, M. R.; PASQUALOTTI, A., GAGLIETTI, M. (Orgs.). *Envelhecimento Humano: Saberes e Fazeres*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2006, p. 246-260.

PEQUENO, Maria Antónia Afonso. *Inclusão Digital na Terceira Idade*. 2010. 30 f. Dissertação (Serviço Social) – Escola Superior de Educação Serviço Social, Portugal, 2010.

Roldão, F. D. (2009) "Aprendizagem Contínua de Adulto-Idosos e Qualidade de Vida: Refletindo sobre Possibilidades em Atividades de Extensão nas Universidades", *Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano*, Passo Fundo, v. 6, n. 1, p.6 1-73, jan./abr.

WARSCHAUER, Mark. *Tecnologia e Inclusão Social: a Exclusão Digital em Debate*. São Paulo: Senac, 2006. 319p