

OS BENEFÍCIOS DA INFORMÁTICA NA VIDA DO IDOSO: PONTUANDO DIFICULDADES E APONTANDO CONTRIBUIÇÕES

Joelson Alves Soares¹; Marília Felix da Silva¹; Sergio Morais Cavalcante Filho

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB – CCEA)¹
joelson.alves876@hotmail.com, mari.felix.silva@gmail.com, sergio.smcf@gmail.com

Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo geral analisar os benefícios da informática na vida do idoso pontuando dificuldades, apontando contribuições, promovendo inclusão digital, integrando o cidadão idoso ao uso das tecnologias de informação e comunicação além de gerar oportunidades de desenvolvimento pessoal e social e ampliando novos conhecimentos da informática. Tem como objetivos específicos: Identificar a conceituação acerca da inclusão/exclusão digital, averiguar a relação do idoso com o mundo digital e abordar sobre a inclusão digital e qualidade de vida das pessoas idosas, identificar os benefícios trazidos pela informática aos idosos participantes do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade, na UEPB, no município de Patos-PB. Este estudo se justifica no intuito de contribuir para a literatura acadêmica relacionada ao tópico de adoção de tecnologia e inclusão digital de idosos. A pesquisa caracteriza-se num estudo de campo, com característica qualitativa e descritiva, pois este tipo de pesquisa objetiva descrever o fenômeno em estudo, procurando descobrir com precisão e clareza como tal objeto pesquisado ocorre num ambiente estudado. Neste caso, vão ser observados os idosos do projeto de extensão. Deste modo, o presente trabalho tem o intuito de responder a seguinte pergunta: Quais os benefícios da informática na vida dos idosos participantes do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade? Diante disso, o problema a ser estudado pode ser analisado de diversos ângulos, desde os benefícios até os obstáculos encontrados. Para que desta forma a informática possa ajudar no desenvolvimento dos idosos, como a possibilidade que estes venham a possuir um conhecimento que possam ajudar no seu dia a dia.

Palavras – chaves: Inclusão. Terceira Idade. Informática. Tecnologia.

Introdução

Com a chegada da internet em nosso cotidiano cresce o número de usuários que navegam na rede mundial de computadores, ocorrendo assim mudanças nos modos de pensar e agir nesse mundo globalizado e virtualizado, no qual as fronteiras geográficas se extinguem e novos saberes são amplamente divulgados nas diversas áreas do conhecimento. A internet, como recurso digital proporciona o acesso à informação, conteúdos e saberes de forma dinâmica, possibilitando com que os idosos se motivem e atuem como sujeitos de uma inclusão significativa e prazerosa.

A população idosa no Brasil vem crescendo aceleradamente com tendência de aumento nas próximas décadas. Para o ano de 2025 estima-se atingir um total de trinta milhões de idosos, o que deverá acarretar mudanças estruturais mais rápidas e profundas do

que as ocorridas em países desenvolvidos. A presente pesquisa tem como objetivo geral: Analisar os benefícios da informática na vida do idoso pontuando dificuldades e apontando contribuições e promover a inclusão digital, integrando o cidadão idoso ao uso das tecnologias de informação e comunicação, e com isso possa gerar oportunidades de desenvolvimento pessoal e social e ampliando novos conhecimentos da informática na vida do idoso. Para a consecução do objetivo geral anteriormente definido é necessária à realização dos seguintes. E como objetivos específicos:

- Identificar a conceituação acerca da inclusão/exclusão digital;
- Analisar a relação do idoso com o mundo digital;
- Abordar sobre a inclusão digital e qualidade de vida das pessoas idosas;
- Identificar os benefícios trazidos pela informática aos idosos participantes do

Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade, na UEPB, no município de Patos-PB.

De acordo com o autor Borges (2006) o crescimento tem-se tornado foco de atenção, suscitando ações de profissionais da área da saúde, agentes sociais e governamentais, pois atrelado a ele está o aumento das doenças associadas ao envelhecimento, destacando-se as crônico-degenerativas e demenciais, comprometendo a perda da autonomia funcional e qualidade de vida.

“O ambiente informatizado para as pessoas da terceira idade é desafiador, e altamente motivador. Os aprendizes são incentivados a lidar com os desafios, a ousar, romper barreiras, vencer medos e resistências internas e externas” (CARRILHO; ALVARES, 2014, p. 5).

De acordo com Carrilho e Alvares (2014) o idoso tem a competência de ser uma pessoa ativa, capaz de produzir, consumir, participar das mudanças tecnológicas da sociedade. Desta maneira a necessidade da inclusão digital na terceira idade vem tornando-se uma forma de socialização com o mundo contemporâneo, o que favorecerá as relações familiares, sociais, comerciais entre outros.

Devido alta dependência tecnológica da sociedade, observa-se que o idoso tem dois caminhos a seguir: isolar-se ou procurar acompanhar a tecnologia, inserindo-se na era digital.

Diante desses desafios da inserção tecnológica na vida do idoso Sá e Almeida (2012) pontam que,

Além das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (celular, computador, televisão a cabo, rádio digital), temos as ferramentas tecnológicas que fazem parte da rotina da vida das pessoas, como microondas, máquina de lavar roupa, e caixas eletrônicos, os quais estão cada vez mais vinculadas a informatização, e o idoso precisam

compreender e aprender o funcionamento destes aparelhos para utilizá-los em seu benefício e na melhoria da sua qualidade de vida (SÁ; ALMEIDA, 2012.p.3).

Desta forma, o presente trabalho tem a intenção de refletir sobre a relevância da informática na vida do idoso. Assim, cabe às práticas inclusivas presentes em nossa sociedade, em parceria e com a mobilização de todas as esferas sociais, promover a formação de sujeitos capazes de interagir com o mundo e pessoas ao seu redor, com independência, e que possam expressar suas opiniões e agir de forma ativa no ambiente que os cercam.

Kachar (2009) acrescenta que a tecnologia amplia o acesso à informação, a qualidade de veiculação e a recepção em diferentes níveis de mídia. A facilidade e a rapidez que esse recurso proporciona às informações relativiza a questão do tempo e do espaço, bem como interfere nas relações e nos comportamentos de seus usuários. Por outro lado, Segundo Nanni (s.d.) cita que, por meio do conhecimento da informática, a atividade profissional pode ser retomada pela pessoa idosa, quando ela já se encontra aposentada. Complementam que a computação pode ultrapassar a questão do trabalho, ensejando cultura e entretenimento por meio de cursos ou bibliotecas virtuais, salas de debate e bate-papo nos *chats*. Em decorrência das diversas alterações oriundas do processo de envelhecimento, bem como da velocidade das transformações ocorridas no que tange a informação, o presente estudo de revisão tem como objetivo abordar a relação entre o idoso e o computador e as consequências trazidas por essa relação na vida desse importante público, detentor de especiais peculiaridades.

Com o crescimento do número de pessoas da Terceira Idade, alguns problemas foram surgindo e foram sendo solucionados por intermédio de pesquisas e de campanhas de conscientização da necessidade de qualidade de vida, mesmo assim permanece uma grande preocupação com os fenômenos psicossociais. Levando a necessidade do uso das tecnologias o idoso vem fazendo uso dessas ferramentas no trabalho ou até mesmo para um momento de distração.

Considerando os aspectos investigados, uma aula de informática não deve jamais se prender a mera apresentação de recursos e ferramentas computacionais. Já que as pessoas idosas têm mais dificuldades, pode haver esta apresentação para diferenciar o conteúdo programático a ser trabalhado, mas o verdadeiro aprendizado se dá de forma contextualizada e prática, com atividades onde seja possível aplicar o conteúdo apresentado na resolução de um problema. As práticas educacionais devem motivar o idoso, fazê-lo acreditar no quanto ele é capaz de criar e propor soluções; sejam para uso na vida pessoal e/ou profissional.

Tendo como público-alvo do presente trabalho, os idosos que fazem parte do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade, pode-se dizer que trata-se também de uma Andragogia, uma vez que a mesma diz respeito ao ensino de adultos.

Um dos fundamentos do modelo andragógico proposto por Knoles traz:

A necessidade de saber - Os adultos têm necessidade de saber por que razão eles precisam aprender algo, antes de se disporem a aprender. Quando os adultos comprometem-se a aprender algo por conta própria, eles investem considerável energia investigando os benefícios que ganharão pela aprendizagem e as consequências negativas de não aprendê-lo (KNOLEWS, 1976, p. 17).

A andragogia procura envolver o adulto ponderando e analisando os aspectos psicológicos, biológicos e sociais. A andragogia se distingue da pedagogia quando colocada aos exemplos e moldes pedagógicos conservadores. Apesar disso, determinadas pressuposições da andragogia são idênticas aos de exemplos pedagógicos transformadores.

Durante muito tempo, os idosos eram vistos pela sociedade como pessoas ausentes da inclusão digital, não estando aptos a utilizar as tecnologias digitais. Porém, com todo o avanço da tecnologia, a terceira idade está ganhando lugar de destaque junto à sociedade, pois vem provando que o indivíduo, mesmo em idades bem avançadas possui potencial produtivo e participativo, e que poderá viver com qualidade, buscando métodos que se enquadrem com as TIC's.

Deste modo, o presente trabalho tem o intuito de responder a seguinte pergunta: Quais os benefícios da informática na vida dos idosos participantes do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade?

Diante disso, o problema a ser estudado pode ser analisado de diversos ângulos, desde os benefícios até os obstáculos encontrados. Para que desta forma a informática possa ajudar no desenvolvimento dos idosos, como a possibilidade que estes venham a possuir um conhecimento que possam ajudar no seu dia a dia.

A sociedade contemporânea vive a era da Informação e que a utilização das tecnologias digitais dá ao idoso menor sentimento de exclusão social. Os idosos que utilizam os recursos tecnológicos melhoram seu contato familiar, social (amigos), profissionais (trabalho) e que podem usufruir (pesquisas, filmes e cursos online). Entretanto, o mesmo avanço tecnológico, que promove melhorias para a população, também propicia uma forma de exclusão digital.

As possibilidades da informática são imensas e podem facilitar a vida de todas as pessoas sem preconceitos quanto à idade, classe social ou gênero. Diante disso, cada vez mais se vê que pessoas com mais idade estão buscando informar-se e aprender a lidar com as oportunidades e facilidades que a informática pode propiciar. Os idosos de hoje possuem um novo perfil, o qual é fortemente caracterizado pela ausência de obrigações familiares, alguns compromissos profissionais, maior disponibilidade de tempo e estímulo à inovação, buscam a entrar no mundo da informática.

Sendo assim, os idosos têm revelado suas dificuldades em entender a nova linguagem e em lidar com os avanços tecnológicos até mesmo nas questões mais básicas como os eletrodomésticos, celulares, caixas eletrônicos instalados nos bancos. Conseqüentemente, aumenta o número de idosos iletrados em Informática, ou analfabetos digitais, em todas as áreas da sociedade e acabam procurando cursos de informática para se manter mais atualizados. Esse novo universo de relações, comunicações e trânsito de informações pode se tornar mais um elemento de exclusão para o idoso, tirando-lhe a oportunidade de participar do presente, marginalizando-o e exilando-o no tempo da geração anterior, relegando à função social de memória, de passado. Para inserir-se na sociedade atual é preciso ter acesso à linguagem da Informática, dispondo dela para liberar-se do fardo de ser visto como um indivíduo ultrapassado e descontextualizado do mundo atual.

Metodologia

Ter acesso às informações e acompanhar o constante movimento em seu despejo social faz-se cada vez mais uma exigência da atualidade. Contudo, uma sociedade que pretende avançar deverá estabelecer condições necessárias e dignas para o desenvolvimento pleno dos idosos.

Atualmente, sabe-se que o ensino para os idosos implica, de forma geral, na transformação científica para a transformação cotidiana de pesquisa sobre métodos que facilitem a interação dos mesmos no processo de ensino-aprendizagem, visto que as dificuldades que são encontradas no dia a dia são capazes de interferir no processo de reelaborarão conceitual da didática que cada um possui (SCHENETZLER, 2002).

Diante disso, a concretização desse projeto de pesquisa foi feita através da consulta de livros, monografias, artigos científicos, dados e informações em sites e associações que disponibilizavam conteúdo específico. Posto isso, será apresentada neste capítulo a análise de

como se encontra a terceira idade em relação à informática e fazer com que percebam formas de lutar por melhores condições de vida através do uso das tecnologias digitais, seja pro seu lazer ou para o trabalho.

Conforme esclarece Boccato (2006, p. 266), a pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

Caracteriza-se num estudo de campo, com característica qualitativa e descritiva, pois este tipo de pesquisa objetiva descrever o fenômeno em estudo, procurando descobrir com precisão e clareza como tal objeto pesquisado ocorre num ambiente estudado. Neste caso, vão ser observados os idosos do projeto de extensão.

“A pesquisa descritiva tem como objetivo primordial a descrição das características de determinadas populações ou fenômenos e estabelecer possíveis relações entre variáveis” (GIL, 2002, p. 42).

Para escolha dos sujeitos, utilizamos a amostra do tipo sistemática, de acordo com Gil (2007), sua aplicação requer que a população seja ordenada de modo que cada um de seus elementos possa ser unicamente identificado pela posição.

O universo da pesquisa envolve idosos participantes do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade, na UEPB, no município de Patos-PB.

Durante a realização da pesquisa serão atendidos e respeitados todos os critérios éticos as quais são postas as pesquisas. Utilização do termo de consentimento livre por todos assinados acompanhados dos esclarecimentos cabíveis.

Conforme Elliot (1997), a pesquisa é um procedimento que se modifica continuamente através de chaves que podem ser abertas com o desenvolvimento da reflexão e ação de cada pesquisador. Diante disso, a pesquisa contempla as seguintes etapas:

- Ampliar e compreender as situações de pesquisa;
- Envolver os idosos na utilização de equipamentos e softwares básicos (S.O., editor de texto, planilha eletrônica, vírus de computador.) que atendam às suas necessidades.

- Utilizar de recursos tecnológicos para a análise de resultados através de materiais instrucionais e metodológicos.
- Usar o benefício da informática a favor da vida do idoso seja no trabalho ou na sua vida pessoal.

Resultados e Discussão

O presente capítulo tem por finalidade abordar a questão da inclusão digital na terceira idade, tomando por base dados coletados na pesquisa de campo. O universo da pesquisa envolveu idosos participantes do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade, na UEPB, no município de Patos-PB.

Mediante coleta de dados para conhecer o problema em estudo, aplicou-se um questionário como um instrumento de pesquisa. Com desígnio de chegar um propósito e adquirir conhecimento sobre os benefícios trazidos pela informática na vida dos idosos participantes do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade.

De início, pode-se observar os dados demográficos dos entrevistados, distribuídos na Tabela 1.

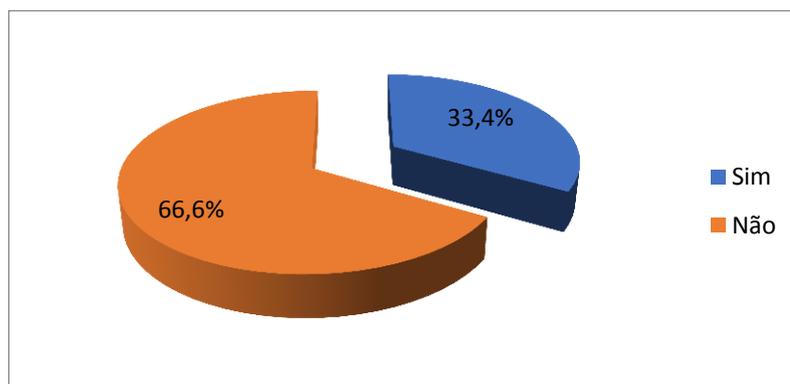
Tabela 1 – Idade

Idade	Nº de Idosos	%
Menor que 50	02	9,5%
Entre 50 a 55	05	23,8%
Entre 56 a 60	03	14,3%
Acima de 60	11	52,4%

FONTE: Pesquisa de campo, 2016.

Ao observar a Tabela 1, constata-se que, a grande maioria dos entrevistados tem idade acima de 60 anos, 23,8% tem entre 50 e 55 anos, 14,3% tem entre 56 e 60 anos e 9,5% tem idade menor que 50 anos.

Gráfico 1 - Percentual de alunos com conhecimento em informática

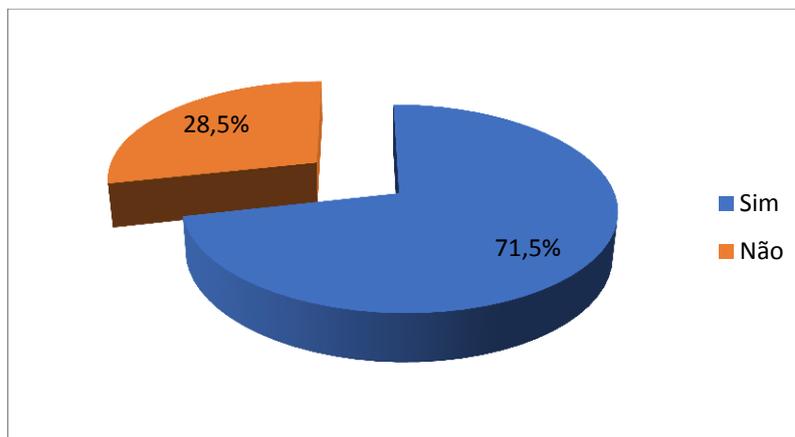


FONTE: Pesquisa de campo, 2016.

Ao analisar o Gráfico 1, observa-se que 66,6% dos entrevistados não tinham conhecimento algum em informática, enquanto que 33,4% já tiveram alguma experiência ou contato com a informática.

Diante desta contextualização, a compreensão do termo inclusão digital é de extrema importância na chamada era do conhecimento, em que se tornar informado passa a ser fator diferencial no desenvolvimento do intelecto humano.

Gráfico 2 – Percentual de alunos que tem facilidade em acessar sites na Internet e navegar neles.



FONTE: Pesquisa de campo, 2016.

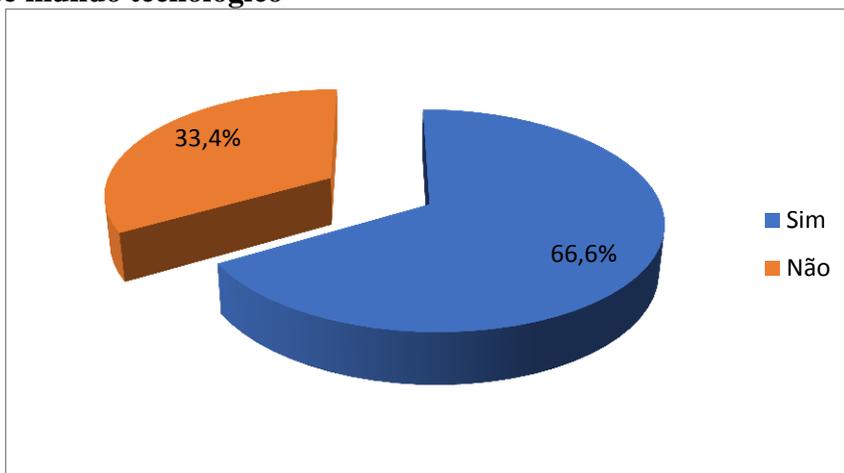
O Gráfico 2 nos mostra que boa parte dos entrevistados, o que corresponde a 71,5%, tem um conhecimento bem aceitável em relação a facilidade para acessar sites e navegar neles, enquanto que 28,5% dos entrevistados ainda não tem essa facilidade.

Se por um lado há uma crença comum que o idoso é indisposto a utilizar novas tecnologias, Cjaza (2007, p. 56) afirma que “os idosos podem ter receios de suas habilidades ao utilizarem as inovações e, conseqüentemente, tem menor confiança e acabam não

atingindo com sucesso a inovação”.

O autor complementa que atitudes e relações às tecnologias são importantes para a sua adoção, assim fatores como treinamento, suporte técnico, custos e facilidades de acesso são importantes para o sucesso em sua adoção.

Gráfico 3 – Percentual de alunos que antes do Projeto se sentia excluído por pessoas adeptas a esse mundo tecnológico



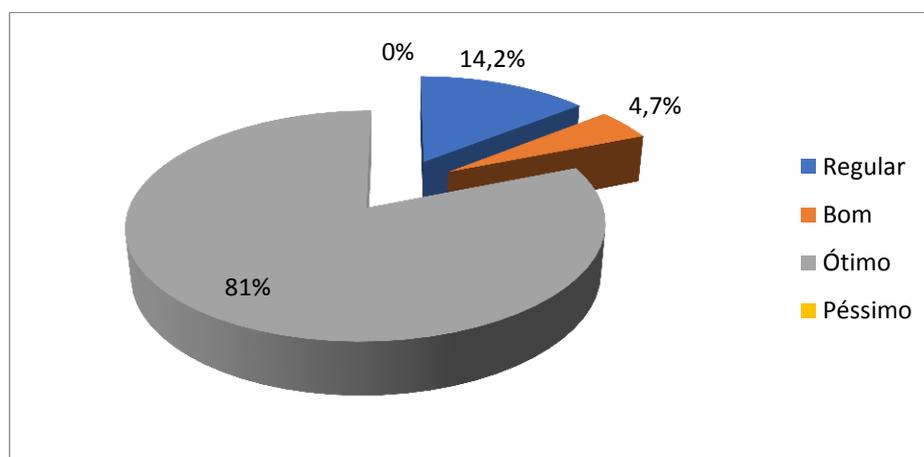
FONTE: Pesquisa de campo, 2016.

O Gráfico 3, nos mostra que maioria dos entrevistados, cerca de 66,6% afirmaram que antes do Projeto se sentiam excluídos por pessoas adeptas ao mundo tecnológico, enquanto que 33,4% disseram que não.

Para que a informática possa auxiliar a população idosa no processo de ensino-aprendizagem, é preciso desenvolver ambientes de comunicação que possibilitem interações entre os sujeitos envolvidos, resultando em troca de valores e modificando o individuo de uma maneira durável (PASQUALOTTI, 2008, p.25).

Além disso, o preconceito aparece como outro fator de exclusão dos idosos nesse contexto social. Valdemarina (2003, p. 43) afirma que “é necessário um aproveitamento maior do idoso no mercado, através da rejeição de ‘cultura de descarte’, a qual é baseada principalmente na concepção de que ele é improdutivo”.

Gráfico 4 – Distribuição da amostra quanto à avaliação do desempenho do curso Inclusão Digital da Terceira Idade



FONTE: Pesquisa de campo, 2016.

Ao analisar o Gráfico 4, percebe-se que a maioria dos entrevistados, o que corresponde a 91% afirmou achar ótimo a avaliação de desempenho do curso Inclusão Digital da Terceira Idade, 14,2% afirmou achar regular, 4,7% bom e nenhum dos entrevistados achou péssimo.

Esta visão é reforçada por Pasqualotti (2008, p. 48) que menciona que o idoso necessita de uma atenção diferenciada durante o processo de aprendizagem, particularmente nos cursos de informática ou de inserção digital. Com isso, o papel do professor é importante, pois precisa transmitir calma e segurança, colocando-se na posição do aluno, para que se tenha a desmitificação de que o idoso se assuste ou tenha medo de aprender a lidar com as novas tecnologias.

Conclusão

O presente trabalho teve como fundamental desígnio analisar os benefícios da informática na vida do idoso pontuando dificuldades e apontando contribuições e promover a inclusão digital, integrando o cidadão idoso ao uso das tecnologias de informação e comunicação, e com isso possa gerar oportunidades de desenvolvimento pessoal e social e ampliando novos conhecimentos da informática na vida do idoso e contou com o apoio do Projeto de Extensão: Universidade Cidadã - Inclusão Digital para Terceira Idade, na UEPB, localizada na cidade de Patos – PB. Tendo como público-alvo do presente trabalho, os idosos que fazem parte do Projeto.

Diante do que foi visto no decorrer deste trabalho, resta comprovado o quanto é de suma importância o Projeto Universidade Cidadã. Como monitor do projeto, aprendi mais do

que ensinei, tive a oportunidade de ir além dos muros da universidade ao lar de cada participante em que relataram suas experiências diante do projeto.

Diante do trabalho aqui o exposto, pretendi mostrar com o superar a exclusão digital e a dessemelhança de acesso às tecnologias digitais, uma vez que os idosos ao entrar no projeto, não tinham noção do que eram tecnologia, a maioria nunca tinha manuseado um aparelho digital, um computador, entre outros. O Projeto trouxe uma oportunidade de inclusão digital para todos os idosos participantes, foi muito gratificante e de enorme valor no meu crescimento profissional, pessoal e acadêmico.

Com os resultados obtidos, o plano de curso proposto nesse trabalho foi desenvolvido de acordo com as necessidades dos idosos participantes do Projeto, bem como, pôde ser condizente com a realidade da instituição participante do estudo. Desse modo, motivando uma oportunidade real de inclusão social e digital dos idosos através das aulas de informática, realizadas no laboratório de informática da UEPB.

Referências

- CARRILHO, D. Q. N.; ALVARES, N. O. Terceira idade e tecnologia digital: **Inclusão Digital x Inclusão Social**. 2014. Disponível em: <http://www.portal.inf.ufg.br/espinfedu/sites/www.inf.ufg.br/espinfedu/files/uploads/trabalhos-finais/Djane_ArtigoEspecInformaticaAplicEducacao-2012.pdf>. Acesso em abril. 2016.
- CZAJA, S., J. **The impact of aging on access to technology** Department of Psychiatry and Behavior Sciences, Springer- Verlag , 8 December 2007.
- KACHAR, V. Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital. **Revista Kairós Gerontologia**, 2009.
- IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **PNAD: De 2005 para 2011, número de internautas cresce 143,8% e o de pessoas com celular, 107,2%**. Sala de Imprensa IBGE, 13 de maio de 2013.
- KNOWLES, M. **Andragogy in Action. Applying Modern Principles of Adult Learning**. San Francisco/ Washington / London. Jossey-Bass Publishers (1984/1985).
- ONU. **População mundial é de 7,2 bilhões de pessoas**. 2013. Disponível em: <<http://internacional.estadao.com.br/noticias/geral,onu-populacao-mundial-e-de-7-2-bilhoes-de-pessoas,1042156>>. Acesso em: 10 set. 2016.
- KOTLER, P. KELLER, K.. **Administração de marketing** - São Paulo: Pearson – 2007.
- NERI, A. L. (Org.) **Psicologia do envelhecimento: temas selecionados na perspectiva de curso de vida (Viva idade)**. Campinas: Papyrus, 1995.
- PEREIRA, C.; NEVES, R. Os idosos e as TIC: **competências de comunicação e qualidade**

de vida. Revista Kairós Gerontologia, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 5-26, 2009.

SÁ, M.E.G.de.; ALMEIDA, V.L. de. **A inclusão dos idosos no mundo digital através das novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs).** v.6, n.1, mar. 2012. Universidade Lusíada do Porto, p. 3 e 4, 2007.

SILVA, F. et, al **Ergonomia Cognitiva Em Ambientes Virtuais De Aprendizagem,** Rio de janeiro, ENEGEP , outubro 2008.

SIQUEIRA, E.. **Revolução Digital. Um século de Inovações e de História.** Editora Telequest e Editora Saraiva, São Paulo, 2007.