



INCLUSÃO DIGITAL – INFORMÁTICA TERCEIRA IDADE

Área Temática: Educação

ZENI, Janice – IFRS – Câmpus Sertão¹
ANTUNES, Ildirimari – IFRS – Câmpus Sertão²
GATTI, Ilana – IFRS – Câmpus Sertão³
OLIVEIRA, Marcos A. – IFRS – Câmpus Sertão⁴

RESUMO

Este trabalho visa apresentar e nortear as reflexões referentes ao Projeto de Extensão: Inclusão digital – Informática para terceira idade. Pretende-se destacar a importância da inclusão digital na vida das pessoas, especialmente na terceira idade. A velhice é uma fase natural da vida de qualquer indivíduo e que poderia ser vivida com mais tranquilidade, preservando-se a sua autonomia. No entanto, a educação ao longo da vida desafia a cada indivíduo saber auto conduzir o seu destino, num mundo onde a rapidez das mudanças se conjuga com o fenômeno da globalização e da criatividade. Os conhecimentos disponibilizados na internet para as pessoas na terceira idade poderão auxiliá-las no combate à exclusão sofrida nessa fase, possibilitando-lhes, ao mesmo tempo, vivenciar o agora, sem desprezar as experiências e os sentimentos já vivenciados. Atualmente profissionais de diversas áreas buscam oferecer um melhor bem-estar e tornam-se incessantes as buscas para melhorar a qualidade de vida dos idosos. Assim, os alunos atuam no preparo da pessoa idosa para a vida moderna, por meio do uso e disseminação da informática. Busca-se, nesse processo, o resgate de valores morais e cívicos para o efetivo cumprimento dos direitos e deveres preconizados no Estatuto do Idoso e no Estatuto da Criança e do Adolescente para uma melhor qualidade de vida através da educação digital.

PALAVRAS-CHAVE

Inclusão digital – Terceira idade - Socialização

INTRODUÇÃO

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Agrícolas – Bolsista PET – Programa de Educação Tutorial IFRS – Câmpus Sertão. janisezeni@hotmail.com

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Agrícolas – Bolsista PET – Programa de Educação Tutorial IFRS – Câmpus Sertão. lidri-antunes@hotmail.com

³ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Agrícolas – Bolsista PET – Programa de Educação Tutorial IFRS – Câmpus Sertão. ilanagatti@hotmail.com

⁴ Professor de Informática do IFRS – Câmpus Sertão, Especialização em Informática na Educação, Mestrado em Ciências pela UFRRJ e Coordenador do Projeto de Extensão – Inclusão Digital/Informática para a Terceira Idade - IFRS – Câmpus Sertão. marcos.oliveira@sertao.ifrs.edu.br

Segundo censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010 foi constatado um crescimento na participação relativa da população com 65 anos ou mais, que era de 4,8% em 1991, passando a 5,9% em 2000 e chegando a 7,4% em 2010. Conforme estimativa da Organização Mundial da Saúde (OMS), no século XX, a expectativa de vida era de apenas 40 anos. Ao final deste século, será comum viver até 100 ou 120 anos. No ano 2000, os maiores de 65 anos eram 5% da população e para 2050 esse número vai saltar para 18% dados/IBGE.

Com base no Estatuto do idoso implantado no Brasil em 2003 visa ao idoso com 60 anos ou superior direitos como saúde, transporte, educação, cultura, esporte, lazer dentre outros. No item sobre educação no estatuto consta que os mesmos devem ter acesso à educação de qualidade, inclusive da inclusão digital com acesso à computação.

Cada vez mais as pessoas idosas estão procurando recursos, apropriando-se de tal a favor de seu próprio benefício, uma vez que a informática ocupa um papel fundamental nessa comunidade global informatizada.

Com base do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) 25% dos idosos usam internet no país. Conforme a pesquisa Cetic, levantada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, revela que 73% desses idosos usam com frequência o e-mail, 36% trocam mensagens instantâneas e outros 26% sites de relacionamentos.

Pode-se afirmar que a inserção rápida de jovens no mundo informatizado pode ser uma alternativa para sociabilizar os idosos com a tecnologia através das relações inter geracionais. Atualmente, profissionais de diversas áreas buscam oferecer um melhor bem-estar e tornam-se incessantes as buscas para melhorar a qualidade de vida dos idosos. Conforme Neri participante do projeto Inclusão Digital – Informática para terceira idade:

A tecnologia invadiu as casas, empresas, instituições de todos os tipos, a sociedade como um todo está se tornando informatizada. Os recursos da imprensa, rádio, TV, telefone, fax, vídeo, computador e Internet são disseminadores de culturas, valores e padrões sociais de comportamento. Cada vez mais o ser humano cria dependências pelos recursos eletrônicos, que passam a coexistir no dia a dia de todos. Com isso as mudanças transparecem nas diversas dimensões de viver na sociedade globalizada.

Por isso, há uma necessidade em dominar os recursos do computador devido à sociedade ter se tornada informatizada, atingindo todos os âmbitos, e permeando o cotidiano dos indivíduos nas mais variadas faixas etárias.

É necessário que viabilizemos através do advento da tecnologia, provendo as pessoas da terceira idade oportunidades para se tornar um aprendiz virtual, fornecendo educação continuada, educação à distância, estimulação mental e bem estar. A tecnologia possibilita ao indivíduo estar mais integrado em uma comunidade eletrônica ampla; coloca-o em contato com parentes e amigos, num ambiente de troca de ideias e informações, aprendendo junto e reduzindo o isolamento por meio da experiência comunitária.

Computadores e tecnologias da comunicação oferecem um potencial em evidência para melhorar a qualidade de vida da pessoa da terceira idade, provendo-a com acesso a seus familiares, amigos e ainda informações e serviços externos a sua residência, contribuindo e facilitando a vida das pessoas que têm dificuldade ou dependem de outros para se deslocarem.

Logo, o acesso da população idosa na era digital possibilita a manutenção de seus papéis sociais, do exercício de cidadania, a autonomia, o acesso a uma sociedade dinâmica e complexa, mantendo a mente ativa.

DESENVOLVIMENTO

Espera-se com este trabalho a formação de uma rede de pessoas, interessados na inclusão em ferramentas de redes sociais virtuais. Cabe destacar que a maior importância é a qualidade de vida destes idosos, buscando com isso a melhor forma de como educadores, auxiliar as pessoas no seu contexto a serem mais felizes junto aos seus familiares. Em virtude do momento atual da pesquisa, ainda não é possível divulgar preliminarmente os resultados.

Será realizado o acompanhamento do Grupo da terceira Idade junto ao Laboratório de Informática nº 02, o qual dispõe de 30 microcomputadores interligados com internet. A atividade poderá ser desenvolvida uma vez por semana, com atividades que poderão variar conforme aumenta o nível do aprendizado podendo ser de 02 horas até 04 horas, com intervalo sempre que necessário. Conforme observa-se na Figura 01: os alunos na sala de informática, um cada computador.



Figura 01: Laboratório de Informática, com 30 microcomputadores interligados com internet, no qual é feito o acompanhamento do grupo da Terceira Idade.

As atividades serão elaboradas de acordo com o grupo, respeitando seus conhecimentos, seus limites, interesses, necessidades ou restrições dos participantes.

No desenvolver das atividades, o professor juntamente com os alunos do Curso Superior de Licenciatura em Ciências Agrícolas do IFRS Campus Sertão, demonstrará quais as possibilidades de acesso à comunicação de forma virtual em tempo real, bem como as atitudes dos participantes.

Após a demonstração os participantes do grupo da terceira idade serão aos poucos introduzidos cada um com seu computador, primeiramente permitindo o acesso de forma amistosa, possibilitando assim o domínio de periféricos (mouse e teclado), desmistificando o microcomputador ao seu novo meio de acesso ao mundo virtual. Aos poucos, será possível estabelecermos avaliações pelo orientado, onde este também terá oportunidade através da sua interação, relatando suas experiências, verificando assim se a tecnologia está correspondendo ao seu aprendizado.

Quando chegam nessa fase da vida, a velhice, muitos pensam que não são capazes de utilizarem os computadores e ficam abismados como seus netos têm tanta facilidade de manusear esse recurso. Quando chega a vez deles usufruir dessa tecnologia sentem uma dificuldade enorme, com o mouse e teclado, por causa disso muitos acabam por desistir, esta foi uma das coisas que podemos evidenciar no curso de inclusão, também o medo de estragar, desconfigurar o computador era um dos grandes limitadores de sua aprendizagem. Um fato limitador era o de não praticarem

em casa por não ter computador ou até mesmo porque quem estava em casa ensinando não ter paciência para essa tarefa. Contudo é uma prática possível de ser ensinada, mas que requer mais tempo para lidar com a máquina.

Uma das atividades iniciais com o grupo foi fazer com que tivessem um pouco mais de habilidade com o mouse, fazendo uso de jogos como paciência e tabuleiro (mahjong titans), jogos esses que além de ajudar no manuseio do mouse ajudam também com a memória e para pessoas na melhor idade exercitar a memória são essenciais.

O esquecimento é uma parte da velhice, infelizmente. Os idosos ficam preocupados com esse problema de memória. No entanto, o que pode melhorar nesse caso a redução desse esquecimento até um certo ponto, é pelo envolvimento em exercícios cerebrais e jogos de memória.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A velhice é uma fase natural da vida de qualquer indivíduo e que poderia ser vivida com mais tranquilidade, preservando-se a sua autonomia. No entanto, a educação ao longo da vida desafia a cada indivíduo saber auto conduzir o seu destino, num mundo onde a rapidez das mudanças se conjuga com o fenômeno da globalização e da criatividade.

Os conhecimentos disponibilizados na internet para as pessoas na terceira idade poderão auxiliá-las no combate à exclusão sofrida nessa fase, possibilitando-lhes, ao mesmo tempo, vivenciar o agora, sem desprezar as experiências e os sentimentos já vivenciados.

Quando as pessoas idosas são capazes de se comunicar de forma adequada, a cooperação entre elas pode crescer significativamente.

Um dos motivos mais evidentes para a procura dos idosos em participar do projeto de inclusão digital para terceira idade, além de procurar interagir nesse mundo globalizado o qual vivemos, de procurarem atualização pessoal foi o fato de poderem se comunicar com amigos e familiares distantes e que muitos não viam pessoalmente há tempos, para isso, foi-se utilizado das ferramentas de e-mail, mensagens instantâneas, facebook, ferramentas essas que os aproxima mais das pessoas, dos familiares por mais que seja de forma virtual.

Contudo a comunicação é mais que linguagens, gestos e falas. É um meio de troca de mensagens, é a maneira que crianças, jovens, adultos e idosos possuem para interagir e se fazer entender. Na falta desse meio de comunicação, as pessoas tendem a “se fechar”, isolando, construindo barreira em volta si, sem permitir relações com outras pessoas.

Em meio a essas condições, o meio virtual chegou como alternativa à realidade na qual estão inseridos. Havendo diversas atividades disponíveis – desde conversar e interagir com pessoas, distrair-se com jogos e vídeos, aprender com blogs e sites, de maneira a não se sentirem isolados da sociedade, pois querer ou não mudar a realidade depende apenas de si mesmo.

Existem propostas de inclusão às tecnologias da informação e comunicação que enfatizam atividades contextualizadas e significativas que, além do acesso à informação, propiciam às pessoas com necessidades especiais, pessoas idosas, de baixa escolaridade, com limitações físicas ou mentais tornarem-se sujeitos e produtores de conhecimentos. Para isto, o foco do trabalho com as Tecnologias de Informática Computacional, está centrado no desenvolvimento da autoestima, da autonomia e da própria identidade da pessoa como cidadã participante na e da sociedade.

Nada impede que o aprendiz possa construir conhecimento interagindo com a informação ou desenvolvendo projetos. Porém, tudo indica que somente as ações espontâneas não são suficientes para gerar conhecimento. Estas construções necessitam do auxílio de pessoas mais experientes, que possam facilitar o processo da informação ou a sua organização, de modo a tornar esse processo mais acessível.

A geração nascida no universo de ícones, imagens, botões e teclas, transita com desenvoltura na operacionalização, nesta cena visionária de quase ficção científica, mas a outra geração, nascida em tempos de relativa estabilidade, convive de forma conflituosa com as rápidas e complexas mudanças tecnológicas, cuja progressão é geométrica.

Há uma necessidade em dominar os recursos do computador devido à sociedade ter se tornada informatizada, atingindo todos os âmbitos, e permeando o cotidiano dos indivíduos nas mais variadas faixas etárias.

É necessário que viabilizemos através do advento da tecnologia, provendo as pessoas da terceira idade oportunidades para se tornar um aprendiz virtual, fornecendo educação continuada, educação à distância, estimulação mental e bem estar. A tecnologia possibilita ao indivíduo estar mais integrado em uma comunidade eletrônica ampla; coloca-o em contato com parentes e amigos, num ambiente de troca de ideias e informações, aprendendo junto e reduzindo o isolamento por meio da experiência comunitária.

Computadores e tecnologias da comunicação oferecem um potencial em evidência para melhorar a qualidade de vida da pessoa da terceira idade, provendo-a com acesso a seus familiares, amigos e ainda informações e serviços externos a sua residência, contribuindo e facilitando a vida das pessoas que têm dificuldade ou dependem de outros para se deslocarem.

Além de a inclusão digital ser um instrumento de qualificação social destas pessoas, também melhora a qualidade de vida e incentiva as atividades cerebrais do idoso. Outro fator importante é que a inclusão digital para a terceira idade faz com que este grupo se sinta pertencente ao mundo globalizado em que se vive e que em muitos casos faz com que exerçam a sua cidadania. A Inclusão digital é a democratização do acesso ao mundo da informática.

Os resultados do projeto até o momento desenvolvido indica o desenvolvimento de várias qualidades inteligentes e a ampliação/manutenção do repertório da memória, rompendo com o mito da certeza de perda intensa da memória pelo envelhecimento. Indicam também mudança na concepção de envelhecimento dos idosos participantes, que têm migrado de uma concepção unidimensional (biológica) para uma concepção interdimensional (interdependência entre as dimensões biológica, psicológica, sociocultural e educacional) e de um clima de estrita competitividade para um clima de competitividade solidária.

Assim sendo, as atividades de inclusão digital tem colaborado para uma visão mais ampla da possibilidade de uma longevidade com melhor qualidade, associada à possibilidade de aprendizagem por idosos em ambiente acadêmico, cujo acesso poucos dos participantes teve na juventude e na vida adulta.

A inclusão digital não é tarefa simples, em uma sociedade com interesses, necessidades e diferentes valores, mas é um caminho necessário que todos deveriam defender. Afinal é a fase da vida que todos esperam fazer parte um dia.

REFERÊNCIAS

BAGGIO, André; e VIEIRA, Péricles Saremba. (in: Envelhecimento Humano: Múltiplos Olhares), Passo Fundo: UPF, 2003.

BOTH, Agostinho; BARBOZA, Márcia; BENINCA, Cionara. (in: Envelhecimento Humano: Múltiplos Olhares), Passo Fundo: UPF, 2003.

BOTH, Agostinho; PORTELA, Marilene Rodrigues. (in: Envelhecimento Humano: Múltiplos Olhares), Passo Fundo: UPF, 2003.

FERNANDES, Rosana. **Informática para a terceira idade**. Disponível em: <<http://www.ruadireita.com/informatica/info/informatica-para-a-terceira-idade/#axzz2RxMnvWPc>>. Acesso em 30 abr. 2013

LEHR, URSULA (in: Estudos Interdisciplinares sobre o envelhecimento, UFRGS, vol. 1, 1999, p.149).

MESQUITA, Paulo. (in: Envelhecimento Humano: Múltiplos Olhares), Passo Fundo, UPF, 2003.

NERI, Anita Liberalesso. Psicologia do envelhecimento. Campinas, SP, Ed. Papyrus, 1995.

ROCHA, Ana Carolina. SAEMI, Carla. **Terceira Idade mostra que tecnologia não é exclusividade da juventude**. 2002. Disponível em:

<<http://www.portaldafamilia.org/artigos/artigo015.shtml>>. Acesso em 30 abr. 2013

SCORALICK, Rogério Resende. **O estatuto do idoso sob a ótica da realidade social**. 2013. Disponível em: <<http://tribunadopovoleopoldina.com.br/site/leopoldina-e-regiao/1170-o-estatuto-do-idoso-sob-a-otica-da-realidade-social.html>>. Acesso em 26 abr. 2013

Nome: Marcos Antonio de Oliveira
CPF: 550.234.280-87
Categoria: Professor
Tipo: Coordenador e autor)
email: marcos.oliveira@sertao.ifrs.edu.br

Apresentadores

Nome: Ilana Gatti
CPF: 030.616.020-03

Nome: Janise Zeni
CPF: 023.775.930-62

Nome: Ilidrimari Antunes
CPF: 028.579.490-65