

INCLUSÃO DIGITAL PARA IDOSOS

Franklin José Almeida ¹; Andréa Raquel da Silva Lima ²; Aparecida da Silva Xavier Barros ³

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFPB: franklin.almeida@academico.ifpb.edu.br

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFPB: andrea.lima@academico.ifpb.edu.br

³Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IFPB: aparecidaxbarros@hotmail.com

Introdução

Invenções como a imprensa no século XV, rádio e telefone no século XIX, televisão e tecnologias da informação e comunicação no século XX, fizeram com que, ao longo dos séculos, a produção, a distribuição, o acesso e a troca de informação se acelerassem consideravelmente. Nesse domínio, a informação passou a desempenhar um papel ainda mais relevante no cotidiano das pessoas provocando alterações significativas no trabalho, na economia, na política, na cultura, no modo de vida e nas relações interpessoais. (CASTELLS, 2003a).

Os instrumentos tecnológicos de comunicação vêm sendo desenvolvidos, aprimorados e inseridos na vida das pessoas de tal maneira que não podem ser ignorados nem vistos com desprezo. Nesse ponto, Castells (2003b), em consonância a Toffler (1997), enfatiza que as grandes transformações ocorridas na história sempre estiveram ligadas às novas invenções e descobertas tecnológicas. Portanto, a partir deste paradigma, despontou uma nova sociedade centrada na informação e simbolizada pelas Novas Tecnologias de Comunicação, Informação e Expressão (NTCIE¹).

Nessa perspectiva, a utilização pedagógica das tecnologias² não pode ser considerada um fato novo. Vários instrumentos tecnológicos estiveram ou ainda estão, efetivamente, presentes no cenário educacional desde tempos mais recônditos, materializados através de objetos simples como os livros, o giz utilizado em muitas escolas ou mesmo o mobiliário. Muito embora, ao pensarmos em novas tecnologias a serviço da educação, imediatamente computadores e internet³ passam a ocupar posição de destaque.

¹ A sigla NTCIE é utilizada para designar as novas tecnologias, em especial os computadores, os softwares educacionais e a internet.

² Para Chaves (1999, p.1), tecnologia é tudo que foi inventado, tanto em termos de artefatos como de métodos e técnicas, para estender a capacidade física, sensorial, motora ou mental do homem.

³ Nos anos de 1980, segundo Papert (1990), o uso do computador nas escolas causou impacto análogo ao da câmera de filmar, para as artes cênicas, no início do século passado, que impulsionou, a partir de então, a arte de “fazer cinema”. Na mesma linha, para Castells (2003a), a analogia se estabelece entre as transformações na sociedade e a internet, semelhante ao impacto da eletricidade na Era Industrial.

Em consequência, uma das mudanças perceptíveis a partir da introdução do aparato tecnológico, computador/internet é o novo tipo de contato social que se configura cada vez com mais força na atualidade: a interatividade. De acordo com Lévy (1999, p. 40), “a multimídia interativa ajusta-se particularmente aos usos educativos. [...] quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender”.

Nesse contexto, a Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI (UNESCO, 2000) aponta que a escola deve ajustar a educação ao novo cenário social que se configura, haja vista que a capacidade individual de ter acesso e de tratar a informação, indubitavelmente, pode interferir ou ser fator determinante para o processo de (re)produção do conhecimento.

Nesses termos, questionamos: se as novas tecnologias multiplicaram as possibilidades de busca de informações, colocando à disposição das pessoas uma fonte vasta de informações e conhecimentos, bem como abriram muitas possibilidades de tornar suas vidas mais práticas e criaram diversos meios para que elas pudessem interagir, o que é possível fazer para que para os idosos também consigam usufruir de todo esse avanço tecnológico?

Diante desse questionamento, a relevância desta pesquisa ainda é corroborada pela ideia de que a inclusão digital está intimamente ligada à inclusão social (DEMO, 2005). Assim como explica Silveira (2001, p. 18),

a exclusão digital impede que se reduza a exclusão social, uma vez que as principais atividades econômicas, governamentais e boa parte da produção cultural da sociedade vão migrando para a rede, sendo praticadas e divulgadas por meio da comunicação informacional. Estar fora da rede é ficar fora dos principais fluxos da informação. Desconhecer seus procedimentos básicos é amargar a nova ignorância.

A presente proposta é resultado da parceria entre seis docentes, três estudantes do IFPB – Campus Campina Grande e um parceiro social, docente da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Antônio Oliveira da cidade Campina Grande, volta-se para a execução de um projeto de extensão que leve tecnologia para pessoas idosas.

A importância dessa ação pode ser justificada da seguinte forma: com o advento das várias tecnologias as pessoas têm conseguido viver mais e melhor. Porém, muitos recursos

tecnológicos não são acessíveis para muita gente. No Brasil, por exemplo, grande parcela da população idosa está excluída do acesso a esses benefícios.

Há no nosso país uma tendência de crescimento acentuado projetado para os idosos⁴ para as próximas décadas, conforme aponta a Projeção da População por Sexo e Idade para o período 2000-2060, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (PROJEÇÃO..., 2013), cujos resultados configuravam, em 2010, um contingente de 19,6 milhões de pessoas, devendo aumentar para 66,5 milhões em 2050.

Todavia, em 2017, entre as pessoas com 60 anos ou mais, a taxa de analfabetismo foi de 19,3%. Cabe destacar que esse indicador reflete as desigualdades regionais: na Região Nordeste, 38,6% da população de 60 anos ou mais não sabia ler ou escrever um bilhete simples, sendo quase quatro vezes maior que a taxa do Sudeste para o mesmo grupo etário, 10,6%. Esses dados são da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD-C) 2016-2017, do IBGE (2017).

Considerando a gravidade desse quadro, este programa pode beneficiar os idosos porque pretende incluí-los numa atividade educativa que, ao mesmo tempo, lhes facilitará o acesso ao mundo digital. Sem contar que esta ação pode também contribuir para fortalecer os vínculos sociais desses indivíduos. Isso é relevante porque os sentimentos de pertencimento e integração são muito importantes para os idosos, haja vista que, atualmente, muitos deles sofrem bastante com o isolamento e a falta de comunicação.

Se por um lado, as novas gerações apresentam familiaridade com o uso das inovações tecnológicas que surgem aceleradamente, as gerações mais velhas, por sua vez, se encontram no extremo oposto, desamparadas diante do “bombardeio tecnológico” que impregnou o mundo atual. Para muitos, a tecnologia lhes causa estranheza, medo e/ou dificuldades. Assim, seja para o trabalho ou lazer, os idosos merecem estar a par das tecnologias que conhecemos hoje em dia, e através de um curso de informática específico para a terceira idade este objetivo pode ser alcançado.

Metodologia

Pretende-se desenvolver um projeto de extensão na área de informática, direcionado a idosos. Todas as ações serão realizadas nas dependências do IFPB – Campus Campina Grande, no período de setembro a dezembro.

⁴ A Organização Mundial da Saúde - OMS define como população idosa aquela a partir dos 60 anos de idade para os países em desenvolvimento, como é o caso do Brasil, subindo para 65 anos de idade quando se trata de países desenvolvidos.

O projeto de extensão Inclusão digital para idosos tem como público alvo os familiares dos alunos e funcionários de uma escola estadual próxima do Instituto Federal. A divulgação será feita nas turmas de ensino fundamental e médio, bem como entre os funcionários que possuem parentes com idade acima de 60 anos e que tenham interesse em aprender sobre as tecnologias digitais.

A inscrição se dará por meio de uma ficha que será entregue aos alunos e funcionários para que os mesmos repliquem entre os familiares. Dentro do prazo determinado todas as fichas deverão ser entregues na escola. Em seguida, será feita uma seleção de 20 idosos para participarem no projeto.

Após divulgação na escola, sobre o início do projeto, local e horário, o mesmo terá início também no IFPB-CG, com encontros semanais, que visam à realização de oficinas de entretenimento e conhecimento. De início os idosos terão contato com dispositivos móveis, já que são aparelhos que estão em uso mais frequente em seu dia a dia e, na maioria das vezes, as pessoas próximas não têm muita paciência para ensinar o manuseio. Em seguida, através de atividades lúdicas e simples, eles passarão a ter contato com o computador. As aulas serão dinâmicas e simples, sempre tentando chamar a atenção de todos para a parte teórica e prática, fazendo relações com o cotidiano, o que facilitará bastante a aprendizagem.

Para a montagem das oficinas do projeto, a equipe também fará um cronograma de atividades, bem como definirá o(s) responsável(is) por cada tarefa e a selecionará os assuntos abordados e os recursos necessários. Na ficha de inscrição do projeto, eles poderão selecionar qual melhor dia/horário para os encontros que devem durar de uma a duas horas, dependendo do desempenho dos participantes, uma vez que, em idades mais avançadas o cansaço pode ser um grande inimigo na realização de atividades.

Resultados e Discussão

Espera-se que, ao término do projeto, os alunos possam ter adquirido os conhecimentos previstos e, até conseguir replicá-los em sua comunidade.

Com relação à disseminação dos resultados, pretende-se divulgar as ações elencadas anteriormente no site da Instituição e na imprensa local, bem como em periódicos e/ou eventos da área.

Considerações finais

O presente trabalho está em andamento, mas de fato já representa uma alternativa para amenizar a falta de inclusão digital entre as pessoas idosas. Com relação aos alunos integrantes do projeto, a parceria entre as disciplinas envolvidas, das áreas de Didática e Informática, possibilita agregar ainda mais valor à formação acadêmica dos mesmos.

Referências

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003a.

_____. **A sociedade em rede**. 7. ed. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2003b.

CHAVES, Eduardo. **Tecnologia na Educação: Conceitos Básicos**. Disponível em <<http://edutec.net/Tecnologia%20e%20Educacao/edconc.htm>>. Acesso em 02 abr. 2016.

DEMO, P. Inclusão digital – cada vez mais no centro da inclusão social. **Inclusão Social**. Brasília: IBICT, n. 1, p. 36-38, 2005.

IBGE. Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016-2017. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101576_informativo.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2018.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

PAPERT, S. **A Critique of Technocentrism in Thinking About the School of the Future**. Media Lab Epistemology and learning, M. I. T. Memo. n. 2. Boston: USA, 1990. Disponível em: <<http://www.papert.org/articles/ACritiqueofTechnocentrism.html>>. Acesso em 02 abr. 2016.

PROJEÇÃO da população do Brasil por sexo e idade 2000-2060. Rio de Janeiro: IBGE, 2013. Tabelas em formato xls e ods compactados. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/projecao_da_populacao/2013/default.shtm>. Acesso em: 10 mar. 2018.

SANTOS, F. T. D. Experiências Da Inclusão Digital Para Terceira Idade: Uma proposta do Projeto AFRID. **Revista Em Extensão**, Uberlândia, v. 11, n.1, p. 155-164, 2012.

SILVEIRA, S. A. **Exclusão digital: a miséria na era da informação**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

TOFFLER, A. **A terceira onda**. 22. ed. Tradução de João Távora. São Paulo: Record, 1997.

UNESCO. **Educação: um tesouro a descobrir**. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre educação para o século XXI. Relator: DELLORS, Jacques. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.