



## **CONECTANDO GERAÇÕES: PROJETO IDOSOS CONECTADOS PROMOVENDO A INCLUSÃO DIGITAL E SOCIAL DOS IDOSOS DOS CRAS DE MARANGUAPE**

Antonio Edson Martins de Oliveira <sup>1</sup>  
Fátima Maria Cardoso Façanha de Oliveira <sup>2</sup>

### **INTRODUÇÃO**

No Brasil, onde a população idosa cresce rapidamente, a inclusão digital se torna uma necessidade vital para promover a autonomia, a integração social e o bem-estar desse grupo etário. Refletir sobre a importância dessa inclusão é essencial, pois ela proporciona benefícios emocionais, cognitivos e sociais significativos, permitindo que os idosos se mantenham conectados, ativos e participantes na sociedade contemporânea.

Este artigo relata a experiência desenvolvida no "Projeto Idosos Conectados," uma iniciativa realizada entre junho e dezembro de 2022, em parceria com as Secretarias do Trabalho e Desenvolvimento Social (STDS) e da Educação de Maranguape, Ceará. Como professor envolvido diretamente nas atividades, tive a oportunidade de acompanhar de perto os desafios e as conquistas dos alunos idosos ao adentrarem o universo digital. A proposta deste projeto foi proporcionar aos idosos dos Centros de Referência de Assistência Social (CRAS) de Maranguape não apenas a alfabetização digital, mas também um espaço onde pudessem se sentir valorizados, incluídos e capazes de se reconectar com a sociedade contemporânea.

A justificativa implícita para a realização deste projeto reside na crescente necessidade de adaptar as iniciativas de inclusão digital às necessidades específicas dos idosos, promovendo a sua autonomia e contribuindo para uma melhor qualidade de vida. O objetivo central deste trabalho é analisar o impacto do "Projeto Idosos Conectados" na vida dos participantes, com foco nos benefícios emocionais, cognitivos e sociais proporcionados pela inclusão digital.

### **METODOLOGIA**

A metodologia do "Projeto Idosos Conectados" seguiu uma abordagem participativa e dialógica, inspirada nos princípios de Paulo Freire, onde os 60 idosos distribuídos em cinco

---

<sup>1</sup> Doutor pelo Curso de Ciência da Educação da Universidade Politécnica e Artística do Paraguai - UPAP, [prof.edson.martins2020@gmail.com](mailto:prof.edson.martins2020@gmail.com).

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Ciência da Educação da Universidade Politécnica e Artística do Paraguai - UPAP, [fatima.facanha@gmail.com](mailto:fatima.facanha@gmail.com);



turmas foram incentivados a aprender novas habilidades digitais enquanto compartilhavam suas experiências de vida.

A coleta de dados ocorreu em três fases: observação participante durante as aulas, entrevistas semiestruturadas com 20 idosos e aplicação de questionários a todos os participantes.

As aulas, realizadas nos Laboratórios de Informática Educativa (LIE) de escolas de Maranguape, Ceará, situadas próximos aos CRAS, foram adaptadas para respeitar o ritmo dos idosos, utilizando Recursos Educacionais Digitais (REDs) e jogos interativos para facilitar o aprendizado.

A análise dos dados foi conduzida em duas etapas: uma análise qualitativa das observações e entrevistas, identificando temas centrais como desenvolvimento de habilidades digitais e impacto social, e uma análise quantitativa dos questionários, que mediu a satisfação dos participantes e o uso das novas habilidades adquiridas.

## **DESENVOLVIMENTO**

O "Projeto Idosos Conectados" foi uma iniciativa pioneira desenvolvida em uma parceria estratégica entre as Secretarias do Trabalho e Desenvolvimento Social (STDS), idealizadora do projeto, e a Secretaria da Educação (SME), que forneceu o professor Dr. Antonio Edson Martins de Oliveira, Coordenador de Ciência e Tecnologia da SME desde janeiro de 2013, além de disponibilizar os Laboratórios de Informática Educativa das escolas (Renato Mota, Cônego Heitor, Paulo Sarasate, Mário Valentim, e Maria Eugênia). O principal objetivo foi promover a inclusão digital de idosos, facilitando seu acesso e uso de tecnologias cotidianas e analisando o impacto na vida dos participantes, com foco nos benefícios emocionais, cognitivos e sociais proporcionados pela inclusão digital.

Realizado de junho a dezembro de 2022, o projeto envolveu 60 idosos distribuídos em 5 turmas: Escola Renato Mota (12), Paulo Sarasate (6), Mário Valentim (18), Clóvis Monteiro (9) e Maria Eugênia (15). O desafio inicial foi capacitar um grupo em que 90% dos participantes nunca havia utilizado um computador. Muitos sequer possuíam celulares, enquanto outros utilizavam dispositivos simples, e apenas uma pequena parcela tinha smartphones, embora não soubessem utilizá-los adequadamente.

A maioria dos participantes pertencia a classes sociais menos favorecidas, enfrentando significativa vulnerabilidade social. Entre eles, cerca de 15% eram analfabetos, 40% apresentavam dificuldade em leitura, 35% haviam frequentado a escola até o 4º ano do ensino



fundamental, e apenas 10% possuíam o ensino médio completo. Essas características evidenciam a necessidade e a importância de iniciativas como essa, que visam capacitar e incluir digitalmente uma parcela da população frequentemente marginalizada no contexto tecnológico contemporâneo.

As aulas foram planejadas de maneira a criar um ambiente descontraído e acolhedor, valorizando as experiências de vida dos alunos e incentivando a participação ativa. Diversos Recursos Educacionais Digitais (REDs) foram utilizados, incluindo a internet, aplicativos educacionais como: (Gcompris<sup>3</sup>, Jclic<sup>4</sup>, Luz do Saber<sup>5</sup>, tux path<sup>6</sup>, dentre outros), jogos, e ferramentas de comunicação. Entre as atividades desenvolvidas, destacaram-se a criação de e-mails, o uso do Facebook, a verificação de situações do CPF, a emissão de segunda via de contas de serviços públicos como CAGECE e ENEL, além do acesso a conteúdos no YouTube.

Para melhorar a destreza manual e cognitiva dos idosos, que em sua maioria nunca haviam usado um computador, foram utilizados aplicativos, softwares e jogos com uma abordagem pedagógica semelhante à aplicada na educação infantil e no ensino fundamental. Esses recursos incentivavam o domínio do mouse e teclado através de tarefas lúdicas, como cliques, arrastar e ligar pontos, usando imagens e cores que evocam memórias da infância e momentos de beleza.

Durante o projeto, foi possível observar o impacto positivo da inclusão digital na vida dos alunos. Muitos relataram sentir-se mais valorizados e integrados à sociedade, o que ficou evidente nos depoimentos emocionantes compartilhados ao final de cada aula. A alfabetização digital não apenas proporcionou novas habilidades, mas também fortaleceu os laços familiares, à medida que os idosos passaram a se comunicar mais facilmente com parentes e amigos distantes através das redes sociais.

### ***Fundamentação Teórica***

A fundamentação teórica deste trabalho se apoia em diversos pensadores que contribuem para uma compreensão ampla da educação e do desenvolvimento humano. Johann Heinrich Pestalozzi e Henri Wallon, por exemplo, enfatizam a importância de um ambiente

---

<sup>3</sup> GCompris: é um programa educativo de código aberto, que foi lançado em 2000 pelo engenheiro de software francês Bruno Coudoin. É composto por 107 atividades lúdicas, dirigido às crianças entre os 2 e 10 anos de idade.

<sup>4</sup> O Jclic: É composto por uma extensiva mistura de ferramentas informáticas desenhadas para desempenhar variados tipos de atividades educativas, como puzzles, jogos de pares, jogos de palavras, etc.

<sup>5</sup> Luz do Saber: É um software autoral com o objetivo de promover a educação e alfabetização através de jogos e atividades lúdicas. Ela incentiva crianças e adultos a aprenderem brincando, utilizando métodos interativos que tornam o aprendizado mais divertido e eficaz.

<sup>6</sup> Tux Paint: trata-se de um editor de imagens bitmap para crianças a partir da idade em que tenham condições de operar com o mouse.

educativo afetivo e acolhedor, no qual o respeito pelo aluno seja central. Pestalozzi argumenta que a educação deve ser integral, voltada para o desenvolvimento moral, emocional e cognitivo do indivíduo, enquanto Wallon ressalta que a emoção é fundamental no processo de aprendizagem, sendo um elemento que conecta o indivíduo ao mundo ao seu redor (WALLON, 1979, p. 56).

Paulo Freire, um dos maiores educadores brasileiros, destaca a necessidade de uma educação libertadora que valorize o conhecimento prévio dos alunos e promova sua autonomia. Freire defende que o processo educativo deve ser dialógico, permitindo que os alunos sejam agentes ativos em sua aprendizagem, o que é crucial em um projeto voltado para idosos, onde a valorização da experiência de vida dos participantes é essencial para seu engajamento e sucesso (FREIRE, 1996, p. 34).

Lev Vygotsky contribuiu para a fundamentação teórica ao destacar o papel fundamental da interação social no desenvolvimento cognitivo. Para Vygotsky, a aprendizagem é mediada socialmente, o que significa que o aprendizado ocorre através das interações com outras pessoas e com o ambiente (VYGOTSKY, 1984, p. 85). No contexto do "Projeto Idosos Conectados", essa interação se mostrou essencial para o desenvolvimento das habilidades digitais, pois os idosos aprenderam não apenas com o professor, mas também com seus pares.

No campo específico do envelhecimento, Eric Erikson, Malcolm Knowles, Bernice Neugarten e Seymour Papert oferecem insights valiosos sobre como o aprendizado ao longo da vida pode ser incentivado. Erikson propõe que o envelhecimento é uma fase de potencial crescimento pessoal, onde a busca por significado e integridade é predominante (ERIKSON, 1982, p. 104). Knowles, conhecido por sua teoria da andragogia, defende que a educação de adultos deve ser adaptada às necessidades específicas dos aprendizes maduros, enfatizando a relevância e a aplicação prática do conhecimento (KNOWLES, 1984, p. 63).

Bernice Neugarten analisa as mudanças sociais e psicológicas na velhice, destacando a importância de atividades que promovam a continuidade e a adaptabilidade na vida dos idosos (NEUGARTEN, 1976, p. 89). A inclusão digital, nesse sentido, oferece uma forma de adaptação às novas exigências da sociedade contemporânea, permitindo que os idosos se mantenham ativos e conectados. Seymour Papert, por sua vez, explora como as tecnologias digitais podem ser utilizadas para estimular a aprendizagem ativa, mesmo em idades avançadas, através de métodos construtivistas que encorajam o aprendizado por meio da experimentação e exploração (PAPERT, 1993, p. 45).

Assim, a teoria que embasa o "Projeto Idosos Conectados" não apenas sustenta a importância de iniciativas de inclusão digital para idosos, mas também oferece um quadro

robusto para entender como essas ações podem ter um impacto transformador na vida dos participantes, promovendo autonomia, integração social e um senso renovado de pertencimento à sociedade.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos com o "Projeto Idosos Conectados" foram significativos tanto em termos de inclusão digital quanto de impacto social e emocional. Os dados quantitativos revelaram um aumento substancial nas habilidades digitais dos participantes, com muitos idosos relatando maior confiança no uso de dispositivos tecnológicos e na navegação online. Além disso, a maioria dos entrevistados expressou que o projeto os fez sentir mais valorizados e conectados com a sociedade moderna, rompendo barreiras de isolamento social.

As entrevistas qualitativas destacaram o impacto emocional positivo do projeto. Muitos idosos relataram que a inclusão digital os ajudou a fortalecer laços familiares e a se reconectar com amigos e parentes distantes. Além disso, o acesso às redes sociais permitiu que os participantes se sentissem mais incluídos nas conversas e nos eventos sociais de suas comunidades.

Do ponto de vista cognitivo, o uso regular de novas tecnologias demonstrou ser benéfico para os idosos, proporcionando estímulo mental e ajudando a manter a mente ativa. Esses resultados corroboram as teorias de Erik Erikson, que vê a velhice como uma fase potencial de crescimento pessoal, e de Bernice Neugarten, que explora as mudanças sociais e psicológicas no envelhecimento.



Foto 01: LIE-Escola Maria Eugênia



Foto 02: LIE-Escola Renato Mota



Foto 03: LIE-Clóvis Monteiro



Foto 04: LIE-Escola Mário Valentim



Foto 05: LIE-Escola Paulo Sarasate



Foto 06: Prof. Edson e Sra. Lindalva

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada no "Projeto Idosos Conectados" revelou-se transformadora, tanto para os alunos quanto para os educadores envolvidos. A inclusão digital, quando realizada em um ambiente acolhedor e adaptado às necessidades dos idosos, demonstrou ser uma via eficaz para promover não apenas o aprendizado de novas habilidades, mas também a valorização social e emocional dos participantes. Este projeto sublinha a importância de iniciativas que busquem integrar os idosos ao mundo digital, garantindo que possam usufruir plenamente das oportunidades oferecidas pela tecnologia moderna, ao mesmo tempo em que fortalecem suas conexões sociais e o senso de pertencimento na sociedade contemporânea.

É fundamental que projetos semelhantes continuem a ser desenvolvidos, com um enfoque que respeite e valorize as experiências e potencialidades dos idosos, promovendo sua inclusão plena e assegurando que eles possam contribuir ativamente para a construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.

Acredito que iniciativas como essa são essenciais para garantir que os idosos não sejam excluídos da sociedade contemporânea e possam desfrutar plenamente das oportunidades oferecidas pela era digital. É crucial que continuemos a promover projetos de inclusão digital que respeitem as necessidades e limitações dos idosos, mas que também desafiem e estimulem seu potencial de aprendizado e crescimento. Esperamos que este artigo possa servir de incentivo para que outros profissionais possam desenvolver pesquisas com essa temática.

## REFERÊNCIAS

- FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. **Paz e Terra**. (1996).
- ERIKSON, E. H. (1982). *The Life Cycle Completed*. W.W. **Norton & Company**. (1997).
- KNOWLES, M. *Andragogy in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. **Jossey-Bass** (1984).
- NEUGARTEN, B. L. *Adaptation and the Life Cycle*. In B. L. Neugarten (Ed.), *The Meanings of Age: Selected Papers of Bernice L. Neugarten* (pp. 89-110). **University of Chicago Press**. (1976).
- PAPERT, S. *The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the*. **Basic Books** (1993).
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. **Martins Fontes**. (1984).
- OWALLON, H. *Psicologia e educação da infância*. **Bertrand Brasil**. (1979).