

## **Letramentos e a Democratização Do Conhecimento Tecnológico Na Terceira Idade**

Lúcia Urbano de Carvalho Guedes <sup>1</sup>  
Gláucia Maria dos Santos Jorge<sup>2</sup>

### **INTRODUÇÃO**

Este trabalho apresenta o resultado de pesquisa desenvolvida no âmbito de Mestrado Profissional da Faculdade de Educação da UFMG e que abordou a relação dos idosos com as tecnologias digitais. Durante dois anos procuramos compreender e problematizar as experiências de idosos relativamente ao uso dessas tecnologias. Por idosos, compreendemos os sujeitos cujo nascimento se deu entre os anos de 1940 a 1960.

O mundo está presenciando um rápido envelhecimento da sua população, ao mesmo tempo em que vivenciamos tempos que requerem uma constante imersão nas tecnologias digitais, que são demandadas em todos os campos da sociedade, em todos os segmentos populacionais. Pelo Estatuto do Idoso (BRASIL,2003), o sujeito com idade igual ou superior a 60 anos é um cidadão de direitos amparados por lei, entre os quais destacamos o direito ao acesso às tecnologias e atualizações a elas pertinentes, para que o mesmo seja inserido socialmente como um cidadão pleno, participante ativo da sociedade em que vive. Conforme a Lei 10741/2003: O Poder Público criará oportunidades de acesso do idoso à educação, adequando currículos, metodologias e material didático aos programas educacionais a ele destinados. Os cursos especiais para idosos incluirão conteúdo relativo às técnicas de comunicação, computação e demais avanços tecnológicos, para sua integração à vida moderna (BRASIL, 2003).

Entretanto, para o cumprimento dessa lei, um dos maiores desafios está na inserção dos idosos ao letramento digital, que envolve um processo de migração da cultura gráfica, em que a escrita e a leitura têm como suporte o papel e a caneta, para a cultura digital, que tem como artefato principal, tanto na leitura quanto na escrita, as ferramentas

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, [luciaurbanocguedes@gmail.com](mailto:luciaurbanocguedes@gmail.com);

<sup>2</sup> Doutora em Educação da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, [glaucajorge@gmail.com](mailto:glaucajorge@gmail.com)

tecnológicas. São muitas as discussões que envolvem os “multiletramentos”, pois, na contemporaneidade, uma cultura impulsionada por grandes revoluções sociais e tecnológicas fez com que a leitura e a escrita se ajustassem a novos suportes, impactando todos os segmentos da sociedade. Uma questão em especial nos chamou a atenção, como inspiração para esta pesquisa: Como os idosos estariam lidando com as 16 tecnologias digitais e os letramentos que envolvem essas tecnologias? Magda Soares (2009, p. 47) define o letramento como sendo o “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais”. Sendo que, no letramento digital, as apropriações se referem ao uso social das práticas de leitura e de escrita que se fazem pelo uso do computador, por softwares específicos, permitindo “às pessoas participarem nas práticas letradas mediadas por computadores e outros dispositivos eletrônicos” (BUZATO, 2009a, p. 24). Já para Carla Coscarelli (2009), o letramento digital [...] envolve as habilidades do sujeito de lidar com textos digitais que normalmente fazem parte de uma rede hipertextual e exploram diversas linguagens, ou seja, são multimodais. Essa rede hipertextual é composta por um conjunto de textos não lineares, que oferecem links ou elos para outros textos, que podem ser ou conter imagens, gráficos, vídeos, animações, sons (COSCARELLI, 2009, p. 554). A inserção dos idosos em práticas de letramentos demandadas pela sociedade contemporânea é complexa. Muitas dessas práticas são ubíquas, estando presentes em diferentes lugares e circunstâncias. Há dificuldades que são amplamente divulgadas pelas mídias, sobre a participação de idosos em práticas que exigem maior ou menor compreensão do funcionamento das tecnologias digitais. Para os idosos, vemos aumentar dia a dia a necessidade de aprimoramento no manuseio dos aparatos tecnológicos, a fim de usarem as tecnologias sociais para o alcance de sua própria cidadania. Um bom exemplo seria o aplicativo “Meu Gov. Br” acessado a partir do telefone celular, por meio deste aplicativo o usuário pode ter acesso aos serviços do SUS (Sistema Único de Saúde), inscrever-se no ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), acessar a CNH (Carteira Nacional de Habilitação), a Carteira de Trabalho digital e outros serviços. Denota-se, portanto, nessas mudanças, uma nova cultura (a cibercultura), em que se desenvolvem novos espaços (os ciberespaços), modificando todo um percurso informativo e comunicativo antes existente na sociedade. Para Lévy (1999), cibercultura designa “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”, que, por sua vez, define-se como “o novo meio de

comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 17).

Diante do exposto, algumas perguntas surgiram: os idosos conseguem usufruir igualmente das tecnologias digitais que foram criadas para beneficiá-los? Quando essas tecnologias são pensadas, qual é o “idoso modelo” para o qual ela é projetada? Assim foi traçado o objetivo geral da pesquisa: compreender e problematizar as experiências de idosos relativamente ao uso de tecnologias digitais - bem como os específicos: identificar o acesso e necessidade do uso de tecnologias digitais por idosos, a partir de suas próprias perspectivas; inferir as dimensões cognitivas e afetivas concernentes ao uso de tecnologias digitais por idosos; caracterizar as práticas de letramento digital de idosos; listar as experiências dos idosos com o uso de tecnologias digitais, com vistas a contribuir com ações de maior autonomia frente à evolução tecnológica vivenciada em seu cotidiano; criar plataformas digitais informacionais para a compreensão das práticas de aprendizagem das tecnologias voltadas à terceira idade.

A fundamentação teórica da pesquisa considera principalmente os estudos que abordam os impactos da sociedade tecnológica sobre uma população formada “analogicamente”, que deve passar por um processo “migratório” para que seja inserida na nova cultura emergente. Nos embasamos nos estudos de CASTELLS (2007, 2020), LÉVY (1993, 1996), SOARES (1998, 2002) e FREIRE (1992 e 2005). A fim de alcançar os objetivos propostos, usamos uma abordagem qualitativa de cunho exploratório interativo, na modalidade narrativa. Os dados foram coletados no próprio ambiente cotidiano dos pesquisados, sendo usados como instrumentos metodológicos o questionário semiestruturado e a entrevista narrativa, de forma a enriquecer qualitativamente esses dados. As entrevistas foram gravadas, utilizando-se para os registros das falas dos entrevistados o celular e um aplicativo de gravação de áudio. A análise foi realizada de forma descritiva, reunindo os dados levantados nos 18 questionários e entrevistas, buscando transcrevê-los, interpretá-los e compreendê-los a partir dos pressupostos teóricos e dos objetivos da pesquisa. A pesquisa se organizou em seis capítulos, estruturados da seguinte forma: 1) conceituação do sujeito pesquisado, o idoso na sociedade e as tecnologias, expondo as políticas públicas de saúde e sociais. 2) processo de inclusão do sujeito idoso mediante a cultura digital e os processos de globalização; 3) apresenta os objetivos e a problematização do assunto pesquisado 4) metodologia e

análise de resultados da pesquisa; 6)sexto capítulo foi apresentado o recurso educacional, produzido como fruto desta dissertação de mestrado..

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados indicam que a migração para as novas tecnologias acontece de várias formas. Pelas entrevistas, notamos que alguns idosos buscam essa migração por um objetivo pessoal ou realização de um projeto profissional. A inclusão se dá pela busca do saber, por imposição do meio do trabalho, necessidade de comunicação no meio familiar, ou para a própria existência ou sobrevivência social, para dinamizar a esfera da sociabilidade. Mas existe o desinteresse ou desmotivação por comodismo ou insegurança. Nesse caso, muitos idosos se sentem mais seguros se os processos tecnológicos forem feitos por alguém próximo com maior competência informacional, alguém mais letrado no meio digital. Não podemos excluir também a parte fisiológica que envolve o processo próprio do envelhecimento humano, que pode afetar o funcionamento da parte motora e neurológica. É importante lembrar, por outro lado, que a pandemia COVID 19 acarretou a necessidade de um contato virtual emergencial para muitos idosos, devido às medidas de segurança sanitária que levaram ao isolamento físico de familiares e amigos, dificultando a comunicação presencial. Sendo que para os mais letrados foi facilitada a incorporação de novos aparatos na sua vida social e nas relações de trabalho.

A pesquisa traçou um panorama geral dos sujeitos que participaram da pesquisa. Foram considerados, como categorias para essa análise, idade, estado civil, renda, escolaridade, uso das redes sociais, uso dos aplicativos de mensagens, uso dos terminais de banco de forma presencial, uso da plataforma virtual de serviços bancários, entre outras tecnologias. Como se pode observar, essas categorias nos levam a ter uma concepção mais ampliada do sujeito idoso e sua interação com as tecnologias. Também procuramos analisar qual a linguagem que o idoso pratica no dia a dia através das novas tecnologias (letramentos digitais). Numa perspectiva quantitativa, é possível perceber que os idosos, nesta pesquisa, apresentam, em parte, como um público inserido e em parte totalmente inexperiente quanto às tecnologias que lhes são propostas na atualidade. Esses dados levantados nos levaram a compreender que cada idoso possui e carrega consigo a cultura regional que adquiriu anteriormente ao surgimento das tecnologias. O estilo de vida do idoso é um dos fatores que os levam a estarem inseridos ou não nas tecnologias digitais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O rápido envelhecimento de uma sociedade sem preparo, sem políticas necessárias a intervenções geriátricas e na área da tecnologia, nos permitiu levantar a discussão da migração do idoso à era digital, considerando que o público pesquisado pertence a uma “era analógica”, anterior às grandes revoluções tecnológicas das últimas décadas. O trabalho pesquisou o impacto das tecnologias digitais no processo migratório dos idosos e o seu necessário processo de inclusão digital. Os dados foram coletados através do uso metodológico de entrevistas e questionários, aplicados a 12 participantes voluntários idosos, para cujo perfil foi levada em consideração as suas condições de vida, incluindo fatores como a renda mensal, ocupação, sexo, idade e escolaridade. Como ferramenta metodológica foram utilizados questionários e a entrevista- narrativa, que geraram os dados para análise, permitindo-nos, através de gráficos e outros recursos, traçar o perfil do público estudado e suas vivências, principalmente quanto à sua relação com as novas tecnologias digitais. Foram levantados outros aspectos relevantes, como a situação física e psíquica dos idosos, que consideramos muito importantes para tentar viabilizar o seu acesso às tecnologias. A pesquisa mostrou que o idoso tem grandes desafios motores e neurais que não devem ser ignorados, mas que não impedem de fazerem parte, como cidadãos, da população que tem acesso aos benefícios proporcionados pela inclusão digital. O estudo mostra o impacto que as tecnologias trouxeram para as pessoas nascidas antes da revolução das tecnologias digitais, o impacto direto na qualidade de vida e suas interações sociais mediante o desenvolvimento impulsionado pela sua inserção em uma sociedade tecnológica. Diante de uma “divisão digital” entre a população, a pesquisa mostrou que é notório que alguns idosos ficaram à margem, vulneráveis, impedidos de usufruir dos benefícios promovidos pela tecnologia. Por outro lado, idosos que desafiaram essas limitações e vulnerabilidades, por curiosidade ou por necessidade, conseguiram interagir e atuar de forma mais autônoma no mundo tecnológico e digital.

Assim, depois de passar por todo percurso investigativo e de desenvolvimento do recurso educacional, esperamos que os resultados contribuam para o aprimoramento, no campo das ciências sociais e para os estudos voltados à inclusão tecnológica dos idosos, o que inclui a sua proteção ante os numerosos crimes cibernéticos que atingem a terceira idade. Acreditamos, finalmente, termos contribuído fomentando bases para a criação de políticas sociais que visem a maior democratização do conhecimento na era digital.

**Palavras-chave:** Letramentos; democratização do conhecimento; tecnologias; terceira idade; inclusão.

## **AGRADECIMENTOS**

A Profa. Dra. Gláucia Maria dos Santos Jorge e ao CONEDU.

## **REFERÊNCIAS**

BUZATO, Marcelo El Khouri. Entre a Fronteira e a Periferia: linguagem e letramento na inclusão digital (Doutorado em Linguística Aplicada). Universidade Estadual de Campinas, 277p., 2007. Biblioteca Depositária: Biblioteca Central.

BRASIL. Ministério da Saúde. Estatuto do Idoso. Brasília: Editora do Ministério da Saúde, 2003. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/110.741.html](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.html) > Acesso em: 07 Ago 2021.

BUZATO, Marcelo El Khouri. Letramento e inclusão: do estado-nação à era das TIC. D.E.L.T.A., São Paulo, vol. 25, n. 1, p. 1-38, 2009b.

CASTELLS, M. A era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol. 1 - A sociedade em Redes. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007. \_\_\_\_\_A sociedade em Rede. Lisboa: Paz e terra, 2020.

COSCARELLI, Carla Viana. Textos e hipertextos: Procurando o equilíbrio. Linguagem em (dis) curso, v.9, n.3, p.549-564.2009.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: Letramento na cibercultura. Educação e Sociedade, v.23, n. 81, pp. 143-160, 2002.

SOARES, M. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998, p. 61-125.