

INCLUSÃO DIGITAL NA TERCEIRA IDADE

ZIMERMANN, Fábio¹; KRUG, Marília de Rosso²; MOZZAQUATRO, Patricia Mariotto³;
GARCÊS, Solange Beatriz Billig²

Palavras-Chave: Inclusão. Idoso. Tecnologias.

Introdução

Na sociedade complexa em que vivemos os processos sociais encontram-se acelerados, seja nas relações pessoais ou nas instituições. Essas transformações estão bastante relacionadas à tecnologia. Nesse contexto, o emprego da tecnologia computacional promove a aquisição do conhecimento e desenvolvimento das informações de diferentes formas e interação entre as pessoas. De fato, a tecnologia está presente na vida da maioria das pessoas, independente de faixa etária. Portanto, desenha-se uma nova sociedade, sem fronteiras, onde a tecnologia expande-se de forma exponencial, cujas reflexões estão cada vez mais presentes na vida cotidiana de milhões de pessoas em todo o mundo.

Conforme Valente (1993, 5.) “O uso da informática melhora a capacidade cognitiva dos indivíduos, muda o preceito que é necessário saber as coisas de cor, e coloca as informações extremamente próximas das pessoas”. Um dos grandes desafios do início desse milênio refere-se a formação de cidadãos mais críticos com autonomia para construir seu próprio conhecimento, isto é, migrando do pensamento analógico agregado ao pensamento digital. “O futuro já está aqui e só existem duas possibilidades: ser digital ou não ser” (MORAES, 1995, p.6).

Assim, as mudanças que a informática está introduzindo na sociedade são tão profundas que já estão alterando de forma significativa, o estilo de vida dos cidadãos. Hoje como parte integrante de todos os campos do conhecimento, está refletindo em uma sociedade tecnologicamente em evolução. Entretanto ainda é um problema, que afeta a sociedade, pois há um grande número de pessoas excluídas desse processo. A maioria da população não possui acesso a este canal de comunicação, desta

¹ Acadêmico do Curso de Ciência da Computação da UNICRUZ; Bolsista de Pesquisa do GIEEH – Grupo Interdisciplinar de Estudos do Envelhecimento Humano.

² Professoras do Centro de Ciências da Saúde da UNICRUZ. Pesquisadoras do GIEEH da UNICRUZ.

³ Professora do Centro de Ciências Agrárias, Exatas e da Terra da UNICRUZ. Colaboradora do GIEEH da UNICRUZ.

forma, há pouco conhecimento compartilhado entre as pessoas tendo como resultado a exclusão digital e também social. Quando se compartilha o conhecimento com outras pessoas está-se também compartilhando o poder.

Assim, é preciso identificar as populações que apresentam maiores índices de exclusão social. Nesse sentido identificou-se junto ao Projeto UNATI – Universidade Aberta à Terceira Idade, que faz parte do GIEEH – Grupo Interdisciplinar de Estudos do Envelhecimento Humano da UNICRUZ, a necessidade de oferecer oficinas de inclusão digital já que os sujeitos que freqüentam esse grupo são pessoas com mais de sessenta anos de idade e que não tiveram oportunidades de acesso à educação formal, pois em sua maioria não concluíram o ensino fundamental e muito menos tiveram acesso às novas tecnologias. Por essa razão desenvolveu-se o *Projeto Inclusão Digital e Educação* com o objetivo de contribuir com a socialização dos idosos, levando o conhecimento digital àqueles que não tiveram acesso ao mesmo, de modo que possam tornar-se protagonistas desses novos saberes sociais.

Metodologia

O projeto caracteriza-se como uma oficina de extensão, integrante de um projeto maior que é o UNATI. O público alvo foram 25 pessoas com mais de 60 anos de idade, freqüentadoras do UNATI. A oficina foi desenvolvida na forma de aulas práticas no Laboratório 2 do prédio 8, no campus Universitário, às quintas-feiras á tarde, no horário de 16h às 17h30min. As aulas foram ministradas por um acadêmico do Curso de Informática da UNICRUZ que é bolsista integrante do GIEEH. Ao final do curso aplicou-se um questionário com questões abertas, utilizando a ferramenta *Makesurvey*⁴ visando levantar dados sobre atendimento de expectativas dos alunos e sugestões para melhoria, já que essa foi a primeira oficina desse tipo desenvolvida no GIEEH.

Resultados e Discussões

Foram ministradas no laboratório de informática da UNICRUZ – Universidade de Cruz Alta RS, através de aulas expositivas, com material atualizado e equipamento moderno, trazendo a informática para a realidade em que cada um vive e considerando as limitações de cada um. Utilizou-se os programas *MsPowerPoint e MsWord da Microsoft*, sendo que esse último, em um aprofundamento

⁴ Ferramenta para geração de questionários. Disponível em: < <http://www.makesurvey.net/> >

maior, como ferramenta de texto. Ao final do curso os alunos criaram contas de *E-mail, do Gmail* da Google, e puderam assim efetuar a comunicação entre eles, seus familiares, amigos e conhecidos.

No início do curso houve receio por parte de alguns alunos, pois as aulas caracterizavam a distância existente entre as tecnologias e a realidade do cotidiano de cada um. Com o passar do tempo e principalmente com as descobertas acontecendo, os alunos transpuseram essas e outras barreiras. Apresentaram entusiasmo, pois os desafios propostos se tornaram viáveis a cada vitória alcançada, de forma individual ou coletiva. Isso foi possível à medida em que o professor fez com que todos se sentissem no mesmo nível. Utilizou-se esse critério respeitando o limite da “máquina” (computador) e principalmente o do idoso, que é o mais importante.

Os alunos responderam um questionário diretamente no computador, utilizando a ferramenta *makesurvey*. As Figuras 1 e 2, respectivamente, ilustram a faixa etária da população, observa-se que a maioria encontra-se na faixa etária de 66 a 69 anos e dentre o mesmo universo 50% só possuem acesso ao computador no horário do Curso.

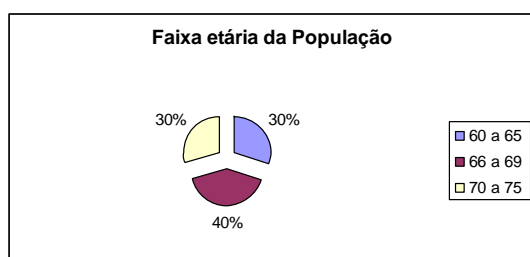


Figura 1 – Faixa etária

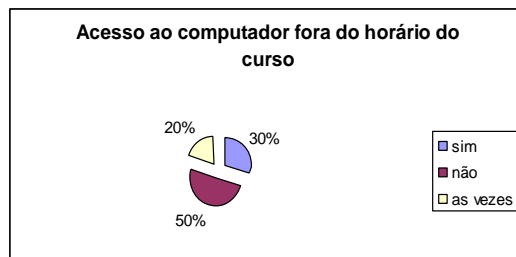


Figura 2 – Acesso ao computador

Outra questão abordada refere-se ao grau de escolaridade da população, demonstrando que 72% dos alunos possuem o Ensino Fundamental Incompleto.

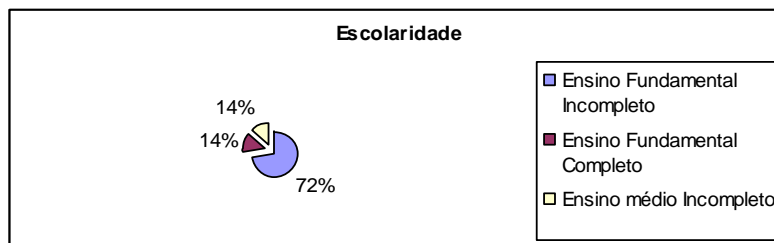


Figura 3 – Escolaridade

Finalizando a etapa dos resultados, questionou-se sobre a importância e continuidade das atividades desenvolvidas, ou seja, o desenvolvimento de um módulo avançado. Dentre suas opiniões destacam-se: ‘O curso foi maravilho’ (Aluno A); ‘Foi muito bom o professor conseguiu despertar o

interesse e o entusiasmo pelas aulas de informática” (Aluno B); “Que esse curso continue e que esse professor seja sempre nosso professor” (Aluno C).

A informática caracteriza-se por fomentar mudanças no campo educacional a partir das reflexões que provoca. O uso do computador favorece a formação de cidadãos mais críticos, com autonomia para construir o próprio conhecimento. Ao favorecer a oportunidade de aprendizagem de pessoas idosas está-se demonstrando que esse é um ciclo vital que prolonga-se com o decorrer das décadas e que portanto, precisa também estar inserido nos conhecimentos que estão disponíveis na sociedade, especialmente os tecnológicos por serem conhecimentos novos para essa faixa etária. Oferecer oportunidades de inclusão social, nesse caso através do domínio de novas tecnologias, é portanto o papel de uma Universidade comunitária, como a UNICRUZ, e o desejo da UNATI,

Conclusão

Após o desenvolvimento do projeto Inclusão Digital e a Educação, constatou-se que os objetivos foram alcançados. Nesta fase da vida, muitas pessoas acham que a informática e o conhecimento estão além das expectativas, mas o mundo atual prova que esse “tabu” já foi quebrado. Os idosos deixaram a vida provada e passaram a ocupar espaços no espaço público, com iguais direitos de conhecimentos, educação e domínio de tecnologias. No início pareceu um pouco difícil, mas com o interesse crescente as dificuldades foram superadas. O projeto deu tão certo que foi solicitado a continuidade do curso em um nível mais aprofundado.

Referências

- MORAES, Raquel de Almeida. **Educação, Informática e Sociedade: O Processo de Informatização do Ensino Público no Brasil**. In VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Belo Horizonte, 1995.
- VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP, 1993.