

## O MUNDO DIGITAL SOB A ÓTICA DA TERCEIRA IDADE

### **Autoria**

**Roberta Andrade da Silva Alves**  
Administração /Faculdade CNEC Rio das Ostras

**Michele Amaral dos Santos Silva Abreu**  
Administração /Faculdade CNEC Rio das Ostras

**Igor de Freitas Medeiros**  
Administração/Faculdade CNEC Rio das Ostras

**SILVIO RONNEY DE PAULA COSTA**  
Faculdade CNEC de Rio das Ostras

### **Resumo**

Os avanços tecnológicos das últimas décadas têm proporcionado progressos que tem refletido diretamente na melhoria da qualidade de vida da população brasileira, aumentando significativamente a expectativa de vida e conseqüentemente o crescimento da população idosa do país. A revolução tecnológica configurou novos cenários, novas relações e no contexto social tem feito com que cada dia mais estejamos imersos no universo digital, integrando a tecnologia as mais diversas situações. Mesmo sendo uma realidade do mundo atual, nem todas as pessoas estão inclusas neste universo, o uso das tecnologias torna-se uma tarefa fácil para os jovens, mas de extrema dificuldade para os idosos. Estar incluso neste universo nem sempre é uma tarefa fácil, no entanto alguns idosos enxergam as tecnologias como forma de melhorarem sua qualidade de vida, bem como uma maneira de absorverem as diversas vantagens promovidas pela inclusão digital. Visando avaliar os resultados obtidos por um Projeto de Extensão, cujo objetivo é a inclusão digital de idosos, este estudo buscou avaliar a percepção de idosos quanto à participação em um Projeto de Inclusão Digital, identificando os principais pontos positivos observados por eles. A metodologia dessa pesquisa orientou-se em um estudo qualitativo, com uma análise teórica conceitual caracterizada por um estudo de caso descritivo e explicativo. De acordo com os dados obtidos foi possível concluir que o Projeto tem proporcionado à inclusão digital dos idosos bem como oportunidade do idoso aprender de forma gradativa, perdendo seus receios, aprimorando cada vez mais seus conhecimentos, dentro de sua maturidade para a tecnologia.

Ensino, Pesquisa e Capacitação Docente em Administração.

O MUNDO DIGITAL SOB A ÓTICA DA TERCEIRA IDADE

## RESUMO

Os avanços tecnológicos das últimas décadas têm proporcionado progressos que tem refletido diretamente na melhoria da qualidade de vida da população brasileira, aumentando significativamente a expectativa de vida e conseqüentemente o crescimento da população idosa do país. A revolução tecnológica configurou novos cenários, novas relações e no contexto social tem feito com que cada dia mais estejamos imersos no universo digital, integrando a tecnologia as mais diversas situações. Mesmo sendo uma realidade do mundo atual, nem todas as pessoas estão inclusas neste universo, o uso das tecnologias torna-se uma tarefa fácil para os jovens, mas de extrema dificuldade para os idosos. Estar incluso neste universo nem sempre é uma tarefa fácil, no entanto alguns idosos enxergam as tecnologias como forma de melhorarem sua qualidade de vida, bem como uma maneira de absorverem as diversas vantagens promovidas pela inclusão digital. Visando avaliar os resultados obtidos por um Projeto de Extensão, cujo objetivo é a inclusão digital de idosos, este estudo buscou avaliar a percepção de idosos quanto à participação em um Projeto de Inclusão Digital, identificando os principais pontos positivos observados por eles. A metodologia dessa pesquisa orientou-se em um estudo qualitativo, com uma análise teórica conceitual caracterizada por um estudo de caso descritivo e explicativo. De acordo com os dados obtidos foi possível concluir que o Projeto tem proporcionado à inclusão digital dos idosos bem como oportunidade do idoso aprender de forma gradativa, perdendo seus receios, aprimorando cada vez mais seus conhecimentos, dentro de sua maturidade para a tecnologia.

**Palavras chave:** Terceira idade, Tecnologia, Inclusão Digital.

## ABSTRACT

The technological advances of the last decades have provided progress that has reflected directly in the improvement of the quality of life of the Brazilian population, significantly increasing the life expectancy and consequently the growth of the elderly population of the country. The technological revolution has set new scenarios, new relationships and in the social context has made each day more we are immersed in the digital universe, integrating technology in the most diverse situations. Even though it is a reality of the present world, not all people are included in this universe, the use of technologies becomes an easy task for the young, but extremely difficult for the elderly. Being included in this universe is not always an easy task, however, some older people see technologies as a way to improve their quality of life, as well as a way to absorb the diverse advantages promoted by digital inclusion. Aiming to evaluate the results obtained by an Extension Project, whose objective is the digital inclusion of the elderly, this study sought to evaluate the perception of the elderly regarding the participation in a Digital Inclusion Project, identifying the main positive points observed by them. The methodology of this research was oriented in a qualitative study, with a theoretical conceptual analysis characterized by a descriptive and explicative case study. According to the data obtained, it was possible to conclude that the Project has provided the digital inclusion of the elderly as well as

the opportunity of the elderly to learn gradually, losing their fears, improving their knowledge more and more, within their maturity for technology.

**Keywords:** Seniors, Technology, Digital Inclusion.

## 1. INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos das últimas décadas têm proporcionado muitos progressos, nas ciências, na medicina, na farmacologia, na higiene e saúde, avanços estes que tem refletido diretamente na melhoria da qualidade de vida da população brasileira, proporcionando um aumento significativo da expectativa de vida e conseqüentemente o crescimento da população idosa no nosso país.

De acordo com o Instituto Nacional de Seguridade Social (INSS), no ano de 2010 foram concedidas 565.277 aposentadorias por idade e 276.841 aposentadorias por tempo de contribuição. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010), no ano de 2010 a população acima de 65 anos chegou a 7,4% da população brasileira, uma evolução comparada ao ano de 1991 que era de 4,8% e do de 2000 que era de 5,9%. Segundo a Organização das Nações Unidas (ONU) o Brasil é o sexto país com a maior população de idosos no mundo.

A revolução tecnológica configura novos cenários, novas relações e no contexto social faz com que, cada dia mais, estejamos imersos no universo digital integrando a tecnologia as mais diversas situações, porém ainda que toda tecnologia disponibilizada no universo tenda a nos oferecer um modo de vida mais fácil, utilizá-las torna-se uma tarefa fácil para os jovens e para os nativos digitais, mas de extrema dificuldade para os idosos.

Muitos idosos relutam a imergir no universo digital, no entanto muitos enxergam as tecnologias como forma de melhorarem sua qualidade de vida, bem como uma maneira de absorverem as diversas vantagens promovidas pela inclusão digital. Mas o fato é que hoje, seja jovens ou idosos, acabamos sendo “obrigados” a entrar em contato com as tecnologias, seja para a resolução de atividades rotineiras do dia, seja para tarefas mais complexas, neste sentindo muitos idosos estão voltando seus olhos para esse mundo de tecnologias cada dia mais avançadas e na busca pela inclusão destas tecnologias em suas vidas muitos acabam recorrendo a cursos de inclusão digital e outras ações voltadas para esse público, visando à capacitação ou reintegração no mercado de trabalho ou simplesmente obter cultura e entretenimento.

Considerando que atualmente os idosos têm buscado a inclusão digital, o presente estudo tem por objetivo avaliar os aspectos do mundo digital sob a ótica da Terceira Idade. **O objetivo deste estudo é avaliar a percepção de idosos quanto à participação em um Projeto de Inclusão Digital, buscando identificar os principais pontos positivos observado por eles.**

Considerando que as tecnologias estão presentes em nosso dia a dia e estas são inerentes das organizações, que atuam na busca da oferta de produtos e serviços que atendam as necessidades de seus clientes. Considerando ainda a relevância do público da terceira idade tanto para o contexto organizacional quanto para o contexto social, o presente trabalho pauta sua justificativa em promover a difusão do conhecimento adquirido, apresentando de uma forma geral à inclusão digital em grupos de terceira idade.

Este trabalho está dividido em 06 (seis) seções sendo a primeira constituída por esta introdução, a segunda a metodologia do trabalho, a terceira o referencial teórico a quarta o estudo de caso, a quinta as considerações finais e a sexta as referencias bibliográficas.

## 2. METODOLOGIA

Gil (2002) define pesquisa como um procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas ao problema imposto. Essas Pesquisas são feitas por vários motivos, com o desejo de conhecimento próprio ou intelectual. Deve levar em consideração um problema de recurso disponível e atividades racionais e sistemáticas com processos efetivamente planejados.

A metodologia da pesquisa orientou-se em um estudo de caso com uma análise teórico conceitual. Esse método propõe uma abordagem qualitativa, pois se destina a responder questões do tipo “Como?” e “Por quê?”.

Quanto aos fins, a pesquisa é descritiva e explicativa. Descritiva, pois tem como objetivo a descrição de determinada população, neste caso os participantes do Projeto Terceira Idade Digital, no qual contou com utilização de questionários semi estruturados para realização de entrevistas que permitiu colher informações acerca da referida população. E explicativa, pois explica a razão e o porquê das coisas, com a preocupação de identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência do fenômeno analisado, que na presente pesquisa é avaliar a relevância da inclusão digital na opinião de cada um dos participantes (GIL, 2002).

## 3. REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo tem por objetivo apresentar o referencial teórico dos principais tópicos deste trabalho, tópicos estes que serviram de balizadores e deram robustez ao desenvolvimento da pesquisa.

### 3.1 Tecnologias de Informação e Comunicação

Segundo Chiavenato (2011) com as transformações e mudanças, a tecnologia passa a construir a principal ferramenta a serviço do homem, nessa era de informação instantânea, é a informação que leva ao conhecimento. O conceito de informação é um processo de redução de incertezas, esta ligado à novidade e utilidade, e cresce proporcionalmente ao aumento da complexidade da sociedade. Informação é uma mensagem com significado, que proporciona orientação. A comunicação acontece quando essa informação é transmitida para alguém, sendo necessário que o receptor da informação a compreenda, pois quando a informação é transmitida, mas não recebida, não foi comunicada.

Para Batista (2004) Tecnologia da Informação, entende-se por um conjunto de *hardwares* (equipamentos e acessórios) e *softwares* (programas, utilitários etc.). Com isso pode-se definir Tecnologia da Informação (TI) como o conjunto de todas as atividades e soluções providas por recursos de computação que visam à produção, o armazenamento, a transmissão, o acesso, a segurança e o uso das informações.

O cotidiano é influenciado pelo mundo audiovisual, na qual as Tecnologias agem diretamente, essas tecnologias nos dão novos mecanismos e controle interativo para satisfazer necessidades e desejos, e nos fornece novos tipos de controle criativo para formas de prazer menos complicadas e mais modernas, que nos ajudam a vivenciar e criar experiências.

Está transformando a maneira de como vivemos, trabalhamos e nos divertimos como acordamos pela manhã, fazemos compras, investimos dinheiro, escolhemos nossos entretenimentos, criamos arte, cuidamos da saúde, educamos os filhos, trabalhamos e participamos ou nos relacionamos com as instituições que nos empregam, vendem algo, prestam serviços à comunidade

(DERTOUZOS, 1997, p.153)

A TI fez com que as comunicações tornassem-se mais rápidas, flexíveis, diretas e em tempo real. Criada então a conectividade, com o computador portátil, multimídia, as pessoas podem estar juntas, embora distantes fisicamente. Um exemplo disso seria a internet, com suas avenidas digitais ou infovias e a democratização do acesso a informações. Isso intensifica a globalização da informação, quando mais poderosa a tecnologia da informação, mais poderosa e informados são seus usuários. Hoje o capital não se acumula somente no dinheiro, mas também na informação, pois a partir da informação adquire-se o conhecimento.

Com a evolução da tecnologia da informação, foi possível a integração de pessoas e organizações. Silva (2003) fala que a TI proporcionou a criação de redes integradas para troca de produtos, serviços e comunicação à distância.

Os desafios da era da informação são as rápidas e sucessivas mudanças tecnológicas, a globalização, a ampliação dos mercados e os consumidores cada vez mais exigentes. Processos voltados para a eficácia global, criação, manutenção e disseminação do conhecimento (CHIAVENATO, 2000).

Com tudo isso, a nova ordem para a sobrevivência é a inovação. Para Renato Cruz (2011), sem inovação estamos condenados. A inovação pode vir de qualquer lugar, e é uma questão de sobrevivência. A inovação é a chave da tecnologia.

Para Chiavenato (2011) a Tecnologia da Informação representa a centralização do computador com a televisão e as telecomunicações, é o principal produto da Cibernética.

Essa nova sociedade proveniente da revolução tecnológica nos impulsiona a descobertas revolucionárias e fundamentais para se entender o todo, com a intenção da emancipação do homem, desvencilhando-se do velho e abrindo-se para o novo, para as tecnologias a serviço do conhecimento e da capacitação acelerada de todos e para todos. A TV interativa, os computadores, a internet, entre outros recursos, poderão ser instrumentos decisivos para o enriquecimento cultural e formação de cidadãos. Todos os meios de comunicação e tecnologias são vistos como partes interdependentes e inseparáveis desse mundo de conhecimentos e entretenimento.

Dentro dessa complexidade de interações que traz inúmeras transformações em todos os setores da vida humana, entende-se internet como um conjunto de redes mundial de computadores interligadas que utilizam um conjunto de protocolos com o propósito de servir progressivamente usuários no mundo inteiro, é uma rede

de várias outras redes, com alcance local e global que esta ligada por uma ampla variedades de tecnologias de rede eletrônica, sem fio e ópticas. A internet que teve sua origem na década de 90 possibilita o acesso a informações de todos os tipos e de muitas transferências de dados, além de uma grande variedade de recursos e serviços como emails, serviços de comunicação instantânea, compartilhamento de arquivos como músicas e fotos, redes sociais, e uma infinidade de outros temas.

Redes Sociais são estruturas sociais virtuais, compostas por pessoas e organizações conectadas por vários tipos de relações, são virtuais porque se refere à comunicação via internet. Atualmente existem vários tipos de rede social, como exemplos podem citar o *Facebook*, *Whatsapp*, *Twitter*, *Myspace*, *Linkedin*, *Badoo*, *Hi5*, *Google+*, *Instagran*, *wase*, dentre outras.

Entretanto, para a utilização da internet e redes sociais, são cada vez mais utilizados os Smartphones, que são telefones celulares com tecnologias avançadas, equivalente aos computadores. Os Smartphones em geral permitem acesso à internet possibilitando de maneira eficiente outras tarefas como enviar emails e acessar redes sociais, além de ligações telefônicas e enviar mensagens pelas operadoras, o que cada vez mais não se é utilizado em um smartphone.

E para que tudo isso aconteça, são necessárias as redes de internet Wi-fi, abreviação para "*Wireless Fidelity*" que são redes de banda larga, sem fio, disponível para o acesso a internet, funciona por ondas de rádio comuns. Para acessar o Wi-fi é necessário estar na área de abrangência de um ponto de acesso, ou locais públicos de acesso. O Wi-fi às vezes é confundido com internet gratuita, o que é um engano, é necessário pagar uma taxa para utilizar os benefícios.

### 3.2 Terceira Idade

O envelhecimento é um acontecimento novo na sociedade e traz mudanças em diversos âmbitos, refletindo nas políticas sociais e públicas, na área da saúde, lazer, assistência, além da criação de programas que incluam os idosos nesses novos projetos e aprendizados.

Essas mudanças interferem diretamente na vida e no pensamento do idoso e de como eles irão atuar frente a essas transformações, sabendo que cada pessoa envelhece de acordo com a história de suas vidas, com a sua cultura.

A Classificação da Organização das Nações Unidas (ONU) considera como idosas as pessoas de 60 anos e mais para os países em desenvolvimento, e de 65 anos e mais para os países desenvolvidos.

Segundo Moreira (2001) a população brasileira cresceu de 51,8 milhões para 167,5 milhões de 1950 ao ano de 2000, podendo chegar a 208,5 milhões até 2050. A *United Nations* (Nações Unidas 1998, *apud* Moreira 2001) destaca que a população brasileira crescerá para 244 milhões até 2050, sendo que 17,3% desse total seria a população idosa, que no ano de 2000 era representada por 5,1%. Maffioletti, Loyola e Duarte (2006, p.1087) afirmam que em 2020, 1 em cada 13 brasileiros terão 65 anos.

De acordo com Hareven(1999) a idade e o envelhecimento estão relacionados a fenômenos biológicos, mas seus significados são determinados por fatores sociais e culturais. A forma como é marcada cada fase da vida, determina como a pessoa aceita e interage com o processo de envelhecimento. Debert (2003) complementa que o que proporciona a compreensão dos períodos de vida, são os aspectos históricos, sociais e individuais, em um processo gradual. Cada época a

questão do envelhecimento é tratado de uma forma única, de acordo com o contexto histórico.

O fato é que o envelhecimento possui uma relação íntima com as atividades realizadas durante a vida e com fatores genéticos. É possível observar mudanças importantes no aspecto psicológico do idoso, que muitas das vezes são mudanças afetadas por alguma doença ou por alterações naturais do organismo, que acontecem de maneira qualitativa e quantitativa (FRANKS, HEDEGARD, 1973).

A economia brasileira esta mais robusta, a população idosa não pára de crescer, atualmente são 22 milhões de idosos, e em 2020 será 32 milhões. Hoje é possível viver até os 90 anos em plena atividade e em total lucidez, o envelhecimento e doenças crônicas caminham juntos, é por esse motivo que o custo do setor da saúde não pára de crescer (VERAS, 20110).

Para Veras (2011b) os avanços da tecnologia, da ciência e da medicina oferecem a chance de desfrutar mais anos de vida na velhice, àqueles que utilizam as modernas ferramentas para a manutenção da saúde. Um envelhecimento ativo e saudável não se refere somente aos cuidados com a saúde, consistem também no reconhecimento dos direitos humanos e nos princípios de independência, dignidade, participação, assistência e auto realização.

Como consequência de uma população mais envelhecida, a promoção e a educação em saúde, a prevenção e o retardamento de doenças e fragilidades, a manutenção da independência e da autonomia são ações que precisam ser ampliadas. Afinal, não basta simplesmente viver mais, é essencial que os anos adicionais sejam desfrutados com qualidade, dignidade e bem-estar. Assim, as estratégias de prevenção ao longo de todo o curso da vida se tornam mais importantes para resolver os desafios de hoje e, de forma crescente, os de amanhã. (VERAS, 2009).

Buscando uma melhor qualidade de vida, os idosos estão cada vez mais cuidando da sua saúde com atividades físicas em academias e projetos voltadas para esse público, e entrando nesse mundo das tecnologias, internet, celulares, computador, que até então para eles é um mundo de novidades e muita aprendizagem.

### **3.3 A Terceira Idade e as Tecnologias de Informação e Comunicação**

Uma grande parte da população idosa brasileira tem encontrado dificuldade em imergir no universo digital, devido aos paradigmas vividos, no entanto muitos enxergam as tecnologias como forma de melhorarem sua qualidade de vida. Com os avanços tecnológicos das últimas décadas, temos tido muitos progressos, nas áreas das ciências e tecnologias, proporcionando um aumento significativo da expectativa de vida e conseqüentemente o crescimento da população idosa no nosso país.

A pessoa idosa muitas vezes apresenta dificuldade de se libertar de certos padrões de comportamento, demonstrando resistência para assimilar novas orientações. Com o aumento da idade cronológica há um decréscimo das funções sensório-motoras, uma diminuição na capacidade de percepção e um aumento da sensibilidade ao estresse (FRANKS, HEDEGARD, 1973).

Um fator que contribui para a dificuldade dos idosos com o universo digital é a baixa alfabetização. O número de analfabetos nas zonas rurais é maior que das



zonas urbanas, assim como o número de mulheres analfabetas é maior que dos homens.

O motivo que mais faz com que os idosos queiram aprender a usar as novas tecnologias se dá pela vontade de interagir com familiares e amigos, já que a maioria da população idosa no Brasil (85%) viva em domicílios com a presença de parentes, e somente uma pequena parte destes idosos (11,6%) vivam sozinhos ou com pessoas sem nenhum grau de parentesco, segundo dados da Pesquisa Nacional por amostra de Domicílio – PNDA 1997 (*apud* Moreira,2001). A necessidade de estabelecer vínculos com os familiares e amigos, de perto ou de longe, força essa imersão dos idosos no mundo tecnológico, já que todos em suas casas e ambientes frequentados, só se comuniquem assim.

Por isso esta havendo uma grande procura por cursos de informática e projetos que tenham a finalidade de ensinar o idoso a utilizar essas tecnologias. Bordenave (2007), fala que a pessoa entra em um processo educativo, onde exista alguém capaz de ensinar, o educador percebe a necessidade, a situação atual em que cada um se encontra, a pessoa formula a situação desejada, mais satisfatória, termos de conhecimentos, valores e comportamentos que cada um quer adquirir.

Davini (1994) complementa que o papel do educador é facilitar o diálogo, estimular as mudanças e diálogos na aprendizagem. Cada pessoa tem uma experiência adquirida na vida diária, com isso é necessário técnicas de aprendizagens diferentes, mais simples e rotineiras.

Freire (1996, p. 36), fala que “Ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou construção”. Além disso, é necessário manter a pessoa idosa na comunidade, junto de sua família, onde a família deve ser orientada a cuidar de seu idoso (PAZ e SANTOS, 2004). O suporte da família é a base principal de apoio oferecido ao idoso, tendo como suporte a comunidade e grupos de outros idosos.

Devido às pessoas idosas terem suas vidas marcadas por processos de mudanças, desde governo militar a democracia do Brasil, é sempre necessário avaliara capacidade de aprendizagem individual de cada idoso, pois são muitas as mudanças vividas nas últimas décadas, segundo Peixoto (2005), as tecnologias estão associadas à modernidade, contrastando com o velho, antigo. “No imaginário social, tudo acontece como se existisse uma incompatibilidade entre novidade e velhice”.

Uma tecnologia que usamos o tempo todo para nos comunicar, e que é recente, é a telefonia. Coisa que em torno de 20 anos atrás era objeto de luxo e poucas pessoas possuíam. A telefonia móvel teve seu início no Brasil nos anos 90, com seus aparelhos inimagináveis e enormes. Hoje a média é de 1,2 aparelhos de celular por pessoa. Índice que só aumenta, no mês de Agosto de 2017, segundo informação da Anatel, a telefonia móvel registrou 242.167.504 linhas em operação.

A internet, outra tecnologia dos novos tempos, tem se propagado por todas as classes e faixa etária, interferindo diretamente na vida das pessoas, com os mais variados serviços, objetivos e utilidades. A internet e o computador são usados como meio de trabalho e lazer, controlar a conta bancária, fazer pagamentos, para se comunicar com amigos e familiares, para fazer amizades através de chats, ou até mesmo pesquisar assuntos e lugares de interesse e pesquisas escolares.

O computador, em todo esse processo, é apenas uma máquina que redimensiona as limitações corporais do homem. Assim, refletindo sobre uma velhice fragilizada, poderíamos pensar

que o computador, como máquina, pode, sim, devolver sentido ao corpo e inseri-lo no universo técnico, que prima por velocidade, resistência, potência, dinamismo e precisão. É importante, para o indivíduo que está envelhecendo, entender que seu corpo precisa adaptar-se às circunstâncias tecnológicas

(AZEVEDO & CORTE, 2009. p.16)

As tecnologias servem para melhorar a qualidade de vida dos idosos, fazendo com que as ações sejam mais rápidas econômicas e eficientes. E eles tem se mostrado cada vez mais ativos e interessados nesses novos aprendizados, o que faz com que a tarefa de imersão nesses aprendizados seja simples e de fácil adaptação. Essas mudanças na vida dos idosos apresentam melhoras na sua comunicação e na sua vida em sociedade.

Subentende-se que todas as pessoas tenham acesso as tecnologias atuais, celular, internet, computador, informática, dentre outras tecnologias que vão surgindo. As tecnologias estão dentro de nossa cultura, cada vez mais nossos meios de trabalho e de comunicação são dependentes da tecnologia, seja nas cidades ou no meio rural. Até as nossas relações pessoais são afetadas pelas tecnologias, aquela visitinha rápida a um amigo é alterada por um telefonema ou uma mensagem de Whatsapp. Com tudo isso, acabamos nos isolando sem querer, e colocando a culpa na insegurança, alarmes, câmera de filmagem, dentre outros equipamentos, são considerados mais seguros.

Toda essa mudança tecnológica e social interfere na vida dos idosos e sua forma de pensar e em seu envelhecimento, de como vai se reconhecer frente a esse admirável mundo novo.

Para a sociedade o idoso é um símbolo de resistência, e somente os jovens se atualizam, o que está errado, e precisamos mudar esses paradigmas, fazer novos projetos que estimulam os idosos a buscar o aprendizado. Não nos serve mais o pensamento do saber consolidado permanente hoje tem democracia de acesso a informações, que é essencial para uma participação cidadã. (AZEVEDO E CORTES, 2009).

Com expectativa de vida maior e com poder financeiro, os idosos estão buscando cada vez mais as tecnologias, não enxergar o potencial desse público é um erro. Os idosos estão cada vez mais conectados, aproveitando as facilidades do e-commerce e se mantendo no mercado de trabalho, o que aumenta ainda mais seu poder aquisitivo. Segundo a Revista Exame, reportagem exibida em Janeiro de 2017, o poder de compra dos consumidores acima de 60 anos só tem aumentado. Na última década o público idoso tinha 11% da renda do país. E a expectativa é que nos próximos quatro anos, eles passem a ter 16% em decorrência do aumento do poder de compra dos brasileiros.

Os idosos devem ser incentivados a buscar novos conhecimentos para não ficar presos ao passado, pois possuem potenciais a ser desenvolvido, precisam se atualizar e transmitir seus conhecimentos e experiências de vida para as novas gerações. E para que não haja essa exclusão, é preciso que seja realizado projetos e iniciativas de atividades de inclusão digital, que deve ser visto de um ponto de vista ético, de cidadania, contribuindo para uma sociedade mais homogenia.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (Ibope), 350 mil idosos no Brasil têm acesso à internet. Os idosos representam 1,6% dos internautas brasileiros. Um número ainda baixo, mas os idosos estão entrando no

mundo virtual cada vez mais, para trabalhar, estudar, e principalmente para se divertir. Essa inserção no mundo das tecnologias depende muito da vontade e do interesse dos idosos, porém deve-se dar muita atenção a quem ensina, pois deve ter paciência e adaptação, cada idoso tem sua forma própria de aprender, além das limitações físicas como visão, audição e coordenação motora.

#### 4. Estudo de caso

Nesta seção será apresentado, de forma sucinta, informações acerca do Projeto de Extensão Terceira Idade Digital, que serviu como fonte de pesquisa para o desenvolvimento deste estudo e a entrevista com os idosos participantes do Projeto.

As informações coletadas e apresentadas foram obtidas por meio de entrevista com os professores Coordenadores do Projeto Silvio Roney (E1) e Igor Medeiros (E2), realizada no dia 26 de Outubro, de 2017, com a utilização de um questionário semiestruturado que serviu de instrumento orientador.

##### 4.1 O Projeto Terceira Idade Digital

O Projeto de Extensão Terceira Idade Digital é desenvolvido pela Faculdade CNEC Rio das Ostras – RJ, voltado para cidadãos da Terceira Idade, tem o intuito de desenvolver e contribuir com novos saberes para essa comunidade, bem como compreender a revolução digital e possíveis soluções de problemas que envolvem o acesso, a manipulação de dados nas redes sociais e no comércio eletrônico, pensar no idoso como uma pessoa apta a se desenvolver e construir, sendo capaz de acompanhar o desenvolvimento da sociedade e das novas tecnologias da informação e comunicação conforme explica um dos professores coordenadores do Projeto Professor Silvio Ronney.

E1: *“O Projeto Terceira Idade Digital surgiu de nós observarmos que temos aqui ao lado da Faculdade CNEC Rio das Ostras RJ, o Clube Renascer da Terceira Idade, que reúne todos os idosos de Rio das Ostras e Regiões próximas, então para nós ter um projeto de extensão que vá de encontro à necessidade desse público da terceira idade foi assim fabuloso, porque o nosso objetivo é realmente inserir o público da terceira idade diante das tecnologias da informação e comunicação, porque hoje os idosos estão migrando para as tecnologias. E também inserir os alunos nos problemas da nossa sociedade para que eles possam resolvê-los”*

O Projeto de Extensão Terceira Idade Digital, acontece na própria Faculdade CNEC Rio das Ostras, com dois encontros semanais com duração de uma hora cada. No projeto são realizadas aulas teóricas, expositivas e oficinas de informática com uso de computadores e smartphones com acesso à internet, visando à capacitação e/ou reintegração de idosos no mercado de trabalho ou simplesmente proporcionar cultura e entretenimento.

E1: *“Esse projeto vai de encontro com essa realidade do idoso, estamos a todo o momento aprimorando nosso planejamento porque eles têm uma compreensão lenta, pela idade, pela dificuldade e o projeto esta caminhando a passos largos nesse sentido, os idosos que são permanentes estão gostando muito, estão aprendendo, então para nós é uma felicidade muito grande de ter a oportunidade de estar prestando um importante papel para a nossa comunidade aqui da Faculdade.”*

Atualmente o projeto conta com a coordenação dos professores Michele Amaral, Silvio Ronney e Igor Medeiros, teve início no primeiro semestre de 2017 e

conta com a participação de seis alunos extensionistas que são os responsáveis por ministrar aulas e oficinas sob orientação dos professores coordenadores. Apesar do projeto trazer bons resultados a equipe encontra algumas dificuldades como aponta o Professor Igor Medeiros.

E2: *“A principal barreira para manter o projeto é a rotatividade de frequentadores e dificuldade de divulgação/alcance do público alvo em mídias digitais, visto que é um público ainda excluído digitalmente [...] Estamos com muitas perspectivas para o futuro, queremos criar um aplicativo para expandir nossos horizontes, ajudar cada vez mais os idosos, [...] e é isso, sentar agora para ver como vai ser.”*

## 4.2 A visão dos Idosos acerca do Projeto

Nesta seção serão apresentadas as análises e resultados das entrevistas realizada no dia 14 de Novembro de 2017, feita com a utilização de um questionário semiestruturado, aos idosos participantes do projeto.

O Projeto atualmente conta com a participação de 04(Quatro) idosos, sendo eles: a Sra. Maria José (E3); a Sra. Maria Aparecida (E4); a Sra. Maria da Glória(E5) e o Sr. Milton Maia (E6).

De acordo com os dados obtidos, pode-se identificar que a faixa etária dos idosos que participam do projeto é de mais de 60 anos, a maioria é aposentada, mas alguns ainda mantêm uma ocupação como músico e empresária por exemplo.

Quando questionados pela forma como conheceram o Projeto a maioria dos participantes informou ter conhecido por meio da divulgação boca a boca.

E3: *“Foi o filho da minha cabeleireira, que é muito amiga minha, todo mundo pensa que ele é meu neto, ele me convidou.”*

E4: *“A filha de uma amiga minha viu um curso aqui, aí a mãe dela fazia o curso aqui e ela me chamou para fazer também.”*

E5: *“Uma amiga que indicou o curso, me disse vai que é muito bom!”*

Outro ponto de análise foi em relação ao conhecimento dos idosos acerca do universo digital. De acordo com os relatos dos entrevistados muitos não possuíam, ou possuíam pouquíssimo conhecimento sobre o mundo digital, e a maioria se motivou a participar do projeto para aprender a usar smartphone, *facebook* e *whatsapp*.

E3: *“O que me motivou a fazer o curso de Inclusão Digital foi aprender a usar smartphone”*

E6: *“Eu vim para o projeto para obter conhecimento.”*

Outro questionamento foi em relação ao aprendizado deles no Projeto. Buscou-se identificar que outras tecnologias de informação e comunicação os idosos passaram a usar após participarem do Projeto e todos afirmaram que estão aprendendo a usar além dos celulares mais modernos, a usar também notebooks, *tablets*, aplicativos, as novas TV's e aplicativos para essas TV's como You Tube, Netflix. Isso tudo está abrindo a mente para o uso de aparelhos eletrônicos e mais modernos também, que antes eles precisavam de ajuda, como microondas, caixa eletrônicos.

E5: *“Eu tenho certeza que eu não vou conseguir acompanhar a tecnologia porque a cada dia você vê coisas diferentes, então para mim eu já estou na tecnologia, já abriu bastante a minha mente, agora mesmo eu estava sentada aqui e falei com três amigas minha inclusive uma estava doente.”*

Muitos dos entrevistados afirmaram que participar do Projeto Terceira Idade Digital foi um divisor de águas em suas vidas, afirmando que as mudanças são perceptíveis seja em casa, com os amigos ou familiares. Segundo os entrevistados os seus relacionamentos melhoraram muito, favorecendo o contato com amigos e familiares de perto e de longe, conhecendo novas pessoas e fazendo amigos também. Alguns afirmaram até que o Projeto beneficiou até no trabalho, pois possibilitou uma melhora em falar com o público.

E3: *“Eu falo todos os dias com minhas sobrinhas de Rondônia, do Espírito Santo, do Rio, Niterói, Friburgo...”*

E4: *“Como eu lido com o público, o curso esta me ajudando muito”*

E5: *“Abriu bastante a minha mente, aprendi a “abri” meu notebook.”*

E3: *“Esse curso esta me fazendo muito bem, tanto porque eu estou aprendendo, quanto é bom para a minha mente, me distrai muito...”*

E6: *“Já indiquei esse curso para várias pessoas porque é muito bom! Faz bem para a mente.”*

E5: *“Às vezes o tempo da gente é muito curto, principalmente o meu que tenho um acamado em casa, então como eu posso falar com uma amiga que esta longe? Eu não posso ir lá. Então para mim foi maravilhoso! Indico sempre!*

E4: *“Outro dia minha cerca elétrica teve problema, veja bem, passei mensagem para uma amiga, nem fui a casa dela, e é perto, e pedi para ela comprar a bateria da cerca elétrica pela internet. Minha amiga comprou, porque é mais barato, chegou e resolvi meu problema sem sair da minha casa... a vida muda”*

## 5. CONCLUSÃO

Atualmente vivemos em um mundo em que as transformações e mudanças são uma constante. A tecnologia passou a construir a principal ferramenta a serviço do homem, gerando novas formas de agir e até mesmo comunicar-se.

Graças a Tecnologia Digital a informação passou a ser instantânea o cotidiano passou a ser influenciado pelo mundo audiovisual, de modo que as tecnologias digitais fomentam necessidades e desejos, necessitando por vezes, que busquemos a inclusão digital para usufruir de todas as funcionalidades e benefícios ofertados.

Entendendo a importância das tecnologias no mundo moderno, e a necessidade de integrar cada vez mais as pessoas neste universo digital, o presente estudo buscou avaliar a percepção de idosos quanto à participação em um Projeto de inclusão digital, buscando identificar os principais pontos positivos observado por eles.

Tomando como fonte autores da área da Educação, Geriatria, Tecnologia da Informação e Comunicação, e também o Projeto de Extensão Terceira Idade Digital, realizado na Faculdade CNEC Rio das Ostras, foi possível analisar a percepção dos idosos quanto à inserção a projetos de inclusão digital.

De acordo com as informações obtidas pode-se inferir que o Projeto de Extensão Terceira Idade Digital têm proporcionado um grande bem aos Idosos participantes do Projeto, visto que todos eles afirmam se sentir inseridos nesse mundo das tecnologias. Além disso, o Projeto proporciona ao Idoso a oportunidade de aprender de uma forma gradativa, perdendo seus receios, aprimorando cada vez mais seus conhecimentos, dentro de sua maturidade para a tecnologia.

Apesar de a fundamentação teórica afirmar, que umas das dificuldades que contribuem para os idosos ingressarem no mundo digital é a baixa alfabetização,

padrões de comportamento e resistência a novas orientações o que se identificou nos participantes do Projeto de Extensão Terceira Idade Digital é exatamente o oposto, ou seja, os Idosos apresentaram amplamente abertos à aprendizagem e a troca, e ressaltando ainda o fato de que estes recebiam orientações de jovens e que o ambiente deste Projeto é um ambiente acadêmico de Ensino Superior, o que poderia ser um ambiente desconfortável, segundo a teoria, para estes idosos, haja vista o grau de escolaridade dos mesmos.

Ainda de acordo com os dados foi possível inferir que a procura dos idosos por aprender as novas tecnologias se dá por quererem interagir com amigos e familiares.

Levando em consideração as análises, conclui-se que de fato o projeto contribui para a inserção do público da terceira idade no mundo da tecnologia da informação e comunicação e que sob a ótica dos Idosos o Projeto é super relevante e atende a todas as suas necessidades de inclusão digital. É um projeto que vai de encontro com a realidade do idoso, estando a todo o momento aprimorando formas de alfabetizar digitalmente o idoso, passo a passo, de acordo com a maturidade de cada um. Nota-se que os integrantes do projeto estão sempre buscando interagir com os idosos e trazer para as aulas aprendizagens novas e adicionam a eles conhecimento e interação com as tecnologias.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Celina dias. CÔRTE, Beltrina. **Breve reflexão sobre a internet e a longevidade: novos espaços de sociabilização preparam o silêncio da saúde**, In. A Terceira Idade: Estudos sobre Envelhecimento. SESC. São Paulo. V. 20, N. 45. P. 7-24. Junho de 2009.

BIRDENAVE, J.D. **A pedagogia da problematização na formação dos dos profissionais da saúde**. 2007. Disponível em: [HTTP://www.ufms/ambiente/progresso/saude - educação % 2ª problematizacao.doc](http://www.ufms/ambiente/progresso/saude-educacao%20problematizacao.doc)

CRUZ, Renato. **O desafio da Inovação**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

CHIAVENATO, Idalberto. **Os novos paradigmas: como as mudanças estão mexendo com as empresas** – 3. Ed. – São Paulo: Atlas, 2000.

\_\_\_\_\_. **Introdução à teoria geral da administração** – 8. Ed. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

\_\_\_\_\_. **Introdução à teoria geral da administração**. 6. Ed. – Rio de Janeiro: Campus, 2000.

DAVINI, M. C. **DO Processo de Aprender ao de Ensinar**. Capacitação pedagógica para instrutor/supervisor – Área da saúde Brasília: Ministério da Saúde 1994.

DERBET, Guita Grin. **Estudo dos grupos e das categorias de idade**. In. BARROS, Miryan M. L. (org). Velhice ou terceira idade? Rio de Janeiro. Ed. FGV, 2003. P. 49-67.

DETOUZOS, M. L. **O que será: como o novo mundo da informação transformará nossas vidas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

FREIRE, P. Educação. **O sonho impossível** In: BRANDÃO, C. R. (Org) Educador: Vida e morte. Rio de Janeiro, Graal, 1996

FRASNKS, A. S. T. HEDEGARD, Bjorn. **Odontologia Geriátrica**. Rio de Janeiro: editorial labor do Brasil, 1977.

- GIL, Antônio Carlos, 1946 - **Como elaborar projetos de pesquisa** - 4. ed. - São Paulo : Atlas, 2002.
- HAREVEN, Tâmara K. **Novas imagens do envelhecimento e a construção social do curso de vida**. In. DERBET, Guita Grin (org). Cadernos Pagu. São Paulo. Publicação do PAGU/UNICAMP. 1999.
- IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia E Estatística. **Projeção da população do Brasil Por sexo e idade para o período de 1980-2050**– revisão 2004. Metodologia e resultados. Estimativas anuais e mensais da população do Brasil e das Unidades da Federação: 1980 – 2020. Metodologia. Estimativas das populações municipais.
- MAFIOLETTI, V.; LOYOLA, L. R.; DUARTE, C. M. **Os destinos de cuidar na preparação dos cuidadores do idoso: ciência e saúde coletiva**. Revista da saúde pública; v. 1, 2006.
- MOREIRA, Morvan de Mello. **Envelhecimento da população brasileira: Aspectos gerais**. In: WONG, Laura L. Rodrigues. O envelhecimento da população brasileira e aumento da longevidade – subsídios para políticas orientadas ao bem-estar do idoso. Belo Horizonte: UFMG/CEDEPLAR, 2001.
- OLIVEIRA, Fátima Bayma de (org.). **Tecnologia da informação e da comunicação: a busca de uma visão ampla e estruturada** - São Paulo: Pearson prentice hall: fundação Getulio Vargas, 2007.
- PAZ, A. A.; SANTOS, B. R. L. **Estratégias assistenciais de enfermagem idoso no contexto do sistema único de saúde**. Ver. Ciências da saúde; v.23, jan/dez.2004.
- PIAGET, Jean. **Psicologia da inteligência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983
- PEIXOTO, Clarisse. **Entre o estigma e a compaixão e os termos classificatórios: velho, velhote, idoso, terceira idade?** In. BARROS, Myriam M.L.(org). Velhice ou terceira idade? Rio de Janeiro. Ed. FGV. 1998. p. 69-74.
- PEIXOTO, Clarisse Ehlers. CLAVAIROLLE, Françoise. **Envelhecimento, políticas sociais e novas tecnologias**. Rio de Janeiro. Editora FGV. 2005. 140p.
- VERAS, R.P. **Envelhecimento populacional contemporâneo: demandas, desafios e inovações**. Revista de Saúde Pública, São Paulo, v. 43, n. 3, p. 548-554, maio-jun. 2009.
- \_\_\_\_\_. **Estratégias para o enfrentamento das doenças crônicas: um modelo em que todos ganham**. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, Rio de Janeiro, v. 14, n. 4, p. 779-786, 2011.

## **APÊNDICE 1 – QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO RESPONSÁVEIS PELO PROJETO.**

- 1 - Qual o número de integrantes do projeto?
- 2 - Quando surgiu o projeto?
- 3 - Quem idealizou o projeto?
- 4 - Como foi estruturado o projeto?
- 5 - Qual o papel da Faculdade no projeto?
- 6 - Quais as barreiras e dificuldades para manter o projeto?
- 7 - Como o projeto é divulgado?
- 8 - Existem empresas parceiras ou existe algum projeto voltado para angariar fundos?
- 9 - Quantas pessoas atualmente fazem o curso ministrado no projeto?

- 10 - Como é o processo para participar do projeto, seja para quem possui o interesse em receber o treinamento de inclusão digital ou até mesmo participar do grupo de monitores do projeto?
- 11 - Quais são as perspectivas de futuro para o projeto?
- 12 - O que está sendo feito para que este futuro almejado seja concretizado?

## **APÊNDICE 2 – QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO IDOSOS ALUNOS DO PROJETO.**

- 1 – Faixa etária em média.
- 2 – Qual a sua ocupação?
- 3 – Como você teve conhecimento do projeto Terceira idade Digital?
- 4 - O que te motivou a fazer o curso de Inclusão Digital?
- 5 – Já possuía algum conhecimento sobre o mundo digital?
- 6 – Quais os equipamentos que você tinha antes do projeto?
- 7 – Antes do projeto você usava algum equipamento do mundo digital, como caixa eletrônico, microondas, celular e computador? Já tinha conhecimento dessas tecnologias?
- 8 – Qual/Quais equipamentos utilizam para acesso ao meio digital? Exemplo TV, Netflix.
- 9 – Quais mudanças já são perceptíveis em sua vida após a inserção nesse curso? (Seja em casa, trabalho ou vida social?)
- 10 – Como este curso esta impactando nos seus relacionamentos com a sua família ou amigos?
- 11 – Já indicou este projeto para algum conhecido?
- 12 – Você teria alguma sugestão para melhoria do projeto?