



A exclusão digital dos idosos: uma busca por caminhos possíveis

Sandra Vieira
Instituto Federal Catarinense
Sombrio, Brasil
sandra.vieira@ifc.edu.br

Cleber Luiz Damini Ferro
Instituto Federal Catarinense
Sombrio, Brasil
cleber.ferro@ifc.edu.br

Luís Antônio Scarabelot Fiabani
Instituto Federal Catarinense
Sombrio, Brasil
luisfiabani@gmail.com

Abstract— Society lives in the digital age. Technologies accessible to younger people can be a challenge for those over 60. The increase in life expectancy and the increase in the elderly population have transversal implications in all sectors of society and have raised concerns about serving this part of the population that, until recently, was not “seen” by society. Public policies seek to improve the quality of life of the elderly: health, urban mobility and leisure are examples. But how can we guarantee these rights in an increasingly technological society for an audience that did not have access to these resources when they were still young? This work aims to address the digital exclusion of the elderly as a new challenge for society. An extension project is presented that aims to bring elderly people closer to the digital world and analyzes qualitative and quantitative data on the relationship between elderly people and information technology. Using a methodology that highlights the planning and development of activities that respect the peculiarities of this audience, IT courses are provided. In them, elderly people have the opportunity to develop basic skills such as accessing the internet or typing a text. The activities are planned to meet the interests of the elderly without causing a feeling of incapacity or discomfort when carrying out the tasks. The courses are practical and last 45 hours, students are distributed individually on computers. There are 20 places distributed free of charge, for literate elderly people. Classes last 90 minutes per week and are taught by a teacher assisted by volunteers and a scholarship holder. Although the studies are recent, the results indicate a low dropout rate, high attendance rates, development of cognitive and motor skills, promotion of social interaction, predominance of female audiences and low execution costs. These preliminary results serve as an incentive for the continuity and replication of the activity. Paradoxically, on the topic of gerontology and digital technologies, society is still “in its infancy” and there remain many questions to be resolved regarding this challenging and poorly understood topic.

Keywords— digital technologies; elderly; computing.

Resumo — A sociedade vive a era digital. As tecnologias acessíveis para os mais jovens podem ser um desafio para aqueles que já passaram dos 60 anos. O aumento da expectativa de vida e o incremento da população de idosos operam implicações transversais em todos os setores da sociedade e têm despertado preocupações em atender esta parcela da população que, até pouco tempo, não era “vista” pela sociedade. Políticas públicas buscam uma melhoria na qualidade de vida dos idosos: saúde, mobilidade urbana e lazer são exemplos. Mas como garantir estes direitos numa sociedade cada vez mais tecnológica para um público que não teve acesso a estes recursos quando

ainda era jovem? Este trabalho tem como objetivo abordar a exclusão digital dos idosos como novo desafio para a sociedade. Apresenta-se um projeto de extensão que visa aproximar os idosos ao mundo digital e analisa dados qualitativos e quantitativos sobre a relação dos idosos e a informática. Com a utilização de uma metodologia que destaca o planejamento e desenvolvimento de atividades que respeitem as peculiaridades deste público, são realizados cursos de informática. Neles os idosos têm oportunidade de desenvolver habilidades elementares como acessar a internet ou digitar um texto. As atividades são planejadas visando atender os interesses dos idosos sem causar sensação de incapacidade ou desconforto na realização das tarefas. Os cursos são práticos e têm duração de 45 horas, os alunos são distribuídos individualmente nos computadores. São 20 vagas distribuídas gratuitamente, para idosos alfabetizados. As aulas têm duração de 90 minutos semanais e são ministradas por um docente assessorado por voluntários e bolsista. Embora os estudos sejam recentes, os resultados apontam baixo índice de evasão, altas taxas de frequência, desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, promoção de interação social, predominância de público feminino e baixo custo para execução. Estes resultados preliminares servem de incentivo para a continuidade e replicação da atividade. Paradoxalmente, no tema gerontologia e tecnologias digitais, a sociedade ainda está “engatinhando” e restam muitas questões a serem solucionadas referentes a este tema desafiador e pouco lapidado.

Palavras-chave— tecnologias digitais; idosos; informática.

I. INTRODUÇÃO

A população mundial está envelhecendo, o aumento da expectativa de vida tem incrementado a proporção de pessoas idosas na sua população. Segundo a ONU [1], estima-se que o número de idosos, com 60 anos ou mais, duplique até 2050 e mais do que triplique até 2100, passando de 962 milhões em 2017 para 3,1 bilhões em 2100. O envelhecimento populacional está prestes a tornar-se numa das transformações sociais mais significativas do século XXI, com implicações transversais em todos os setores da sociedade.

Os dados mostram que a longevidade estava tornando-se realidade, fazendo necessária a busca por alternativas/caminhos para garantir que o idoso se mantenha saudável, feliz e ativo nesta sociedade, podendo assim usufruir dos direitos que já lhes foram outorgados. Afinal não basta envelhecer, é preciso fazê-lo com qualidade.





“O envelhecimento não pode mais ser tratado simplesmente como o tempo do não trabalho (...) O tempo do velho neste século deve ser reinventado. A longevidade humana é um novo desafio. O velho tem ainda muito a dizer e a sociedade pode aprender com ele.” [2, p. 8]

O idoso do século XXI tem necessidades diferentes dos séculos anteriores, além de estar mais longo, ele quer sentir-se parte ativa da sociedade. A quantidade de pessoas que estão se aposentando ainda em pleno vigor mental e físico, com relativo poder econômico e interessadas em se manter ativas mentalmente, está crescendo. Conforme aponta Kachar [2]:

“Urge a necessidade de conscientização e de união de esforços das pessoas leigas, dos políticos, dos familiares, de todos os especialistas que trabalham com o idoso para mudar o olhar sobre ele. Um olhar de crença nas possibilidades de inserção social, profissional, de ser útil e não de compaixão e rejeição por não acreditar que o idoso possa ter uma velhice participativa, atuante, feliz.” [2, p. 22]

Em paralelo, o século XX foi marcado pelo advento das novas tecnologias, que inegavelmente contribuíram para o desenvolvimento globalizado em todos os setores da sociedade e trouxeram inúmeras transformações no seu modo de viver. A sociedade contemporânea está cercada de inovações tecnológicas, o mundo está digital. Se esta nova realidade é um desafio para os mais jovens, que convivem diariamente com a necessidade de estarem conectados, para os que já passaram dos 60 anos de idade, este desafio pode assumir dimensões ainda maiores.

Portanto, concomitante a este “boom” tecnológico que a sociedade vivencia, estamos presenciando uma transição demográfica, marcada pelo rápido envelhecimento da população mundial. Paradoxalmente, este novo público, formado por pessoas com mais de 60 anos, nasceu em um mundo analógico, e agora está diante de uma nova realidade para a qual não estão preparados. Este mundo de clicks, telas e códigos, onde as tecnologias digitais são tão ubíquas, é visto pelos jovens e pelos idosos de maneira diferente.

Por outro lado, a pandemia do Covid-19 veio apresentar novos desafios em todas as esferas. A incerteza que afetou todos os setores da sociedade foi atenuada pelos recursos tecnológicos digitais que possibilitaram a manutenção dos canais de comunicação, indispensáveis para a sobrevivência da população. Assim, o uso de tecnologias digitais deixou de ser uma ferramenta em determinadas carreiras profissionais e passou a ser uma “porta” de acesso a recursos elementares como: alimentação, saúde, atendimento médico e comunicação. Portanto, o que antes poderia emergir como uma opção para os idosos, que na maioria das vezes já estão afastados do mercado de trabalho e viam na tecnologia um algo a mais que poderiam ou não associar às suas vidas; com a chegada da pandemia, os recursos tecnológicos tornaram-se

uma necessidade, por vezes sendo a única alternativa para os idosos conseguirem fazer suas compras, pedir um medicamento na farmácia, solicitar auxílio médico ou para se comunicarem com seus familiares e amigos. O cenário mostrou que os idosos, dada a sua inabilidade no uso das tecnologias, ficaram prejudicados neste momento tão ímpar que a sociedade mundial vivenciou. Assim, a pandemia evidenciou ainda mais o que já era latente, a lacuna que sempre existiu entre o idoso e o mundo das tecnologias digitais.

Portanto, embora as ferramentas tecnológicas estejam inseridas na vida da maioria dos indivíduos e mesmo ciente da contribuição que as tecnologias digitais podem trazer à sociedade, muitos estão à margem deste processo, principalmente os idosos, pois durante a sua vida não tiveram a oportunidade de ter contato com essas tecnologias. Um dos fatores que contribuem para isto é o fato de as tecnologias digitais terem chegado tardiamente na vida dos idosos, diferente do que ocorre com as novas gerações, que já nascem embaladas pelos sons dos cliques, dos botões, das “selfies” e das “curtidas”.

Assim, basta que alguém “abra as portas” deste novo mundo para que o idoso facilmente perceba que as novas tecnologias digitais não são somente uma alternativa ao tédio - já que são consideradas como uma terapia digital, apoiando-se na interação social e propiciando ao idoso a diversão e o entretenimento – mas principalmente uma ferramenta de empoderamento social. Além disto, é fato que o ser humano ao longo de sua vida segue em constante desenvolvimento e que o processo de aprender nunca para, apenas sendo tratado e ocorrendo de forma diferenciada: “quando se é idoso, aprender torna-se algo prazeroso, voltado a superar desafios e satisfazer desejos que antes não eram possíveis devido às responsabilidades sociais e familiares” [3, p.13] – é possível que um dos caminhos na busca da inserção do idoso no mundo digital possa estar alicerçado na educação.

Curiosamente, pouco se fala sobre a relação entre o idoso e a educação, embora o processo de aprendizagem não deveria ser cessado quando se chega ao estágio da aposentadoria. Conforme afirma Kachar [2] e enfatizam Pacheco, Roldão & Estrela [4], mais do que uma questão de ferramenta tecnológica, é fundamental pensar nas tecnologias digitais em contexto de gerontologia numa perspectiva de aprendizagem ao longo da vida, mediante a explicitação de um currículo orientado para a sociabilidade e para a integração. Pacheco [5, p. 111] nos lembra que: “se o currículo é analisado numa dimensão de poder, o que dizer da tecnologia, sobretudo quando a era da informação introduz uma nova problemática de poder e de desigualdade”.

Contudo, mesmo sendo uma alternativa, é fato que quando o assunto é educação, as mobilizações (leia-se políticas, iniciativas) no sentido de buscar a inserção dos idosos, ainda são muito acanhadas e pontuais. Deve-se buscar alternativas educacionais para garantir ao idoso o seu lugar na sociedade contemporânea, não como alguém que está no final de sua vida, mas como expressa o Relatório Delors [6], como aquele





que ainda tem muito a contribuir com a sociedade e que segue num contínuo processo de aprendizagem ao longo da vida.

Mas como garantir estes direitos numa sociedade cada vez mais tecnológica para um público que não teve acesso a estes recursos quando ainda era jovem? Assim, a inclusão digital dos idosos neste novo mundo, marcado pelas novas tecnologias digitais, torna-se um novo desafio para este século e surge o seguinte questionamento: Como amenizar a exclusão digital dos idosos?

Este trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta que visa abordar a exclusão digital dos idosos, um dos desafios da sociedade do século XXI.

II. METODOLOGIA

O Instituto Federal Catarinense¹ - Campus Avançado de Sombrio (IFC-CAS), motivado pela percepção de que os idosos estavam ficando à margem do novo mundo digital, inundado pelas novas tecnologias que não se trata mais de um modismo, mascarado de inovação, mas de uma real necessidade cotidiana; em 2008, deu início a um projeto de extensão com objetivo de ofertar cursos básicos para idosos que demonstravam interesse em conhecer um pouco mais deste universo tão desconhecido para muitos, a informática. O projeto tem investido no processo de inserção do idoso no mundo tecnológico através da educação, acreditando que este pode ser o caminho para a diminuição da exclusão digital que existe nesta representativa parcela da sociedade.

A atual edição tem previsão de término em novembro de 2023. O pré-requisito para a participação no projeto do curso é ser idoso² alfabetizado. A distribuição de vagas é feita por ordem de inscrição e a divulgação do curso realiza-se através de visitas a entidades que atendem idosos, tais como grupos de terceira idade; rádios locais e o site da instituição. O curso tem uma carga horária total de 45 horas, distribuídas em encontros semanais vespertinos de 90 minutos (nas quartas-feiras), seguindo o calendário da Instituição. Os horários e duração das aulas foram planejados de maneira que atendam às necessidades dos idosos e respeitando suas peculiaridades, assim encontros com duração maior ou em outros horários, embora já tenham sido analisados como alternativas, foram descartados por diversos fatores.

As aulas são desenvolvidas em um laboratório de informática e ministradas por docentes da instituição juntamente com a participação de alunos bolsistas e voluntários oriundos do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. Com a participação desta equipe de alunos, além dos docentes, é possível trabalhar com um coeficiente máximo de 5 idosos por monitor (bolsistas,

voluntários ou docentes), o que tem se mostrado um coeficiente muito importante a ser observado considerando-se a faixa etária dos alunos idosos e suas necessidades durante a realização das atividades.

Através de aulas práticas, os idosos, acomodados individualmente em cada computador, são motivados a desenvolverem atividades variadas planejadas e executadas de acordo com o interesse dos envolvidos. Isto demanda uma reunião de planejamento para cada aula do projeto. Portanto, as atividades são planejadas semanalmente a partir dos interesses dos alunos, tanto na escolha dos temas trabalhados quanto das ferramentas utilizadas. O objetivo é atender as peculiaridades deste público que também tem seus gostos, suas preferências, suas necessidades físicas, mentais e emocionais.

As atividades propostas são impressas, visando facilitar o desenvolvimento das mesmas. Há sempre uma preocupação em utilizar um tamanho de fonte que seja adequado ao grau de visão de todos os alunos, além disto são utilizados outros recursos como uso de cores, aumento no espaçamento entre linhas, recursos de negrito e itálico, além do uso de esquemas com muitas imagens para que o idoso possa entender a proposta da atividade. Em todo material produzido é deixado um espaço para que o idoso se sinta à vontade para fazer suas próprias anotações como resumos, atalhos ou outros apontamentos que julgar pertinente.

Para aqueles que têm maior dificuldade de audição, a escolha do equipamento que utilizarão na sala de aula dá-se em relação a sua posição no laboratório, de maneira que o idoso fique mais perto do professor. Elaboração de documentos, uso de e-mails e redes sociais, busca por conteúdos na internet, fazem parte dos conteúdos trabalhados no curso.

O conteúdo é trabalhado de forma gradativa e seguindo um ritmo que possa ser acompanhado por todos os participantes do curso. Os termos técnicos peculiares à área da informática são na maioria das vezes desconhecidos pelos alunos, já que alguns são na língua inglesa, assim tem-se uma preocupação na repetição sistemática, audível e enfatizada para que os idosos possam se acostumar com estes novos termos e incorporá-los ao seu dia a dia.

O processo de avaliação do projeto e da evolução dos alunos durante o desenvolvimento do curso é realizado a partir dos apontamentos feitos ao final de cada aula, sobre cada aluno. Além disso, considerou-se também ser importante identificar se de fato as expectativas dos idosos em relação ao curso estavam sendo atendidas, para isto, são colhidos depoimentos dos envolvidos logo no primeiro encontro sobre suas expectativas em relação ao curso. Estes dados são comparados a novos depoimentos que são coletados na última semana de aula. Além disto, todo o material desenvolvido pelos alunos através de editores de texto ou outros aplicativos

¹ Embora esteja localizada no sul do estado de Santa Catarina, a instituição atende também alunos de outros estados dado que é uma instituição de nível federal.

² Segundo a lei federal nº 13.466, de 12 de julho de 2017, são idosas pessoas com 60 anos ou mais



utilizados são armazenados em pastas para que seja possível fazer impressões coloridas de tudo que foi produzido para ser entregue ao final do curso aos idosos em formato de portfólio.

A compilação dos dados sobre a evolução dos alunos e as aulas do projeto possibilita esboçar um relatório comparativo da evolução dos idosos bem como delinear e planejar as ações das novas edições do projeto. Ao final do curso é realizada uma cerimônia onde são entregues certificados de participação do curso, emitidos pela Instituição promotora do projeto, a todos os envolvidos. Eventualmente também são realizados viagens e eventos de confraternização como lanches e outros visando uma melhor acolhida e integração social dos idosos. O apoio da instituição é feito através do fornecimento de toda estrutura física necessária além da disponibilização dos recursos humanos envolvidos no projeto.

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As diversas edições do projeto, os registros feitos e os resultados analisados permitem apontar que trata-se de fato de uma atividade de extensão que atende o objetivo proposto de promover a inserção dos idosos no mundo digital. Além disto, diversos outros fatores podem ser apontados em mérito ao projeto: favorece uma familiarização com os termos das tecnologias digitais, diminuição no “medo” de usar a máquina, e maior confiança e habilidade no desenvolvimento das atividades, além disso os idosos mostram-se estimulados a buscar novas funções e possibilidades diante do computador.

No início do curso não é raro que os idosos tenham falta de habilidade mínima como a utilização do mouse, que pode parecer um “animal” indomável a um primeiro momento. Para isto, os voluntários, bolsistas e docentes que atuam no projeto se colocam em uma posição muito próxima às mesas dos idosos de forma que possam de fato dar todo o apoio necessário.

Segundo Kachar [3, p. 33], é comum que os idosos apresentem muitas dificuldades que também são encontradas quando se realizam atividades de informática com as crianças, tais como: dificuldade de manusear o mouse, falta de destreza para clicar ou arrastar, e outros desafios de ordem conceitual como abrir um aplicativo ou salvar um arquivo. Contudo, as edições do projeto permitem afirmar que existe uma grande evolução quanto às habilidades desenvolvidas pelos alunos, inclusive as motoras percebidas através do uso do mouse e teclado.

À medida que decorrem as aulas, percebe-se que os idosos sentem-se mais à vontade com a tecnologia, já não apresentam tanto medo de que algo saia errado, ou que possam “estragar” algo no computador. A percepção de que eles são capazes de fazer o que está sendo proposto e o êxito na realização das atividades traz um sentimento de satisfação e empoderamento que é perceptível a todos os envolvidos no projeto.

A idade média dos alunos, considerando-se as edições de 2008, 2018 e 2019 é de 71,47 anos, sendo que o público feminino corresponde a 85% do total. O índice de evasão é de

aproximadamente 27%, destaque para o registro de que todos são motivados por situações familiares ou de saúde, não ocorrendo evasões por abandono do projeto, ou seja, sem apresentação de motivo plausível. O índice de frequência às aulas é de 86% por aluno em relação ao total de aulas ministradas. Ao serem questionados sobre o curso em relação as suas perspectivas iniciais, a resposta unânime é que de fato ele mostrara-se acima das expectativas, além disto os idosos manifestam com frequência o interesse em dar continuidade a uma nova etapa do curso, que possibilitasse um aprofundamento sobre os recursos tecnológicos.

Os idosos mostram-se satisfeitos por perceberem que os novos conhecimentos favorecem as interações sociais com os membros mais jovens de suas famílias e os deixam “por dentro” de assuntos da atualidade. Alguns afirmam que durante as aulas chegam a esquecer seus problemas particulares e até as possíveis dores que estejam sentindo, dado o grau de envolvimento deles nas aulas. Considerando que o curso se utiliza de recursos físicos e humanos já disponíveis na instituição, a sua continuidade ou replicação em outras unidades que possuam uma estrutura mínima necessária pode ser considerada viável e de baixo custo.

É inegável que, embora muitos estudiosos como Kachar [4] apresentem alguns dos benefícios advindos da informática e seus recursos: ferramenta de resgate do potencial intelectual dos idosos para que novamente despertem para a vida; contribuições no processo de memorização e capacidade de raciocínio; ferramenta de ampliação do círculo social; estimulante mental e motor - é fato que a grande maioria dos idosos continua excluída do mundo das tecnologias digitais. Portanto, esta “porta” parece continuar fechada ou levemente entreaberta. A falta de habilidade dos idosos e/ou o medo da inovação impede os idosos de atravessar este limiar e conhecer mais sobre este novo mundo e seus recursos disponíveis e projetos desta natureza têm se mostrado como uma alternativa para este problema social.

IV. CONCLUSÃO

O projeto é desenvolvido como atividade de extensão e visa a inserção do idoso no mundo digital, através do desenvolvimento de habilidades muito elementares como acessar à internet ou utilizar recursos tecnológicos. Embora os estudos sejam recentes e tenha-se ciência de que ainda se conhece muito pouco sobre a relação entre as tecnologias digitais e o idoso, as diversas edições do projeto têm apontado resultados que servem de incentivo para a sua continuidade e replicação.

Ao chegarem ao projeto os alunos mostram-se receosos, com medo de fazer algo errado que possa danificar o computador, com sentimento de incapacidade diante de uma tecnologia tão inovadora, contudo, ao serem atendidos por uma equipe que está engajada em quebrar estes tabus e mostrar que a informática também é acessível para os que já passaram dos sessenta anos, o processo de uso das tecnologias se desenvolve satisfatoriamente.





Através de uma didática diferenciada, voltada para os interesses dos idosos, os receios e resistências preliminares são dissolvidos. Para isto é muito importante que o idoso se sinta acolhido, e o que o ambiente seja leve e descontraído, sem cobranças, mas repassando um sentimento de confiança, de que são capazes de fazerem as atividades. Para isto, é necessário que os envolvidos no projeto tenham empatia, paciência e dedicação com os idosos.

O sucesso com o próprio aprendizado contagia a todos e serve de mola propulsora para a continuidade. Um fator marcante é a percepção da mudança que ocorre no idoso ao longo do curso, se assemelhando ao que ocorre a uma criança em fase de aprendizado da leitura, onde cada conquista é saboreada com prazer.

Os dados aqui apresentados demonstram que este tipo de curso contribui para o resgate da autoconfiança dos idosos, da percepção de que eles podem acessar este mundo desconhecido, basta que eles queiram. Além disto destaca-se a rica convivência intergeracional entre os alunos bolsistas e voluntários do projeto e os idosos. Esta troca de experiências traz benefícios para ambos. É uma troca onde todos ganham. A convivência com os mais jovens tem um fator de “desacomodação”, desperta a jovialidade, a motivação e o interesse que por vezes estava adormecido. Os idosos demonstram o interesse pela aprendizagem, pelo “novo”, por aquilo que os desafia, assim o projeto se mostra como uma importante ferramenta de resgate social, de autoestima, de empoderamento, ao mostrar para o idoso que ele pode, mesmo diante de possíveis limitações preliminares.

Paradoxalmente falando, quando o assunto é a relação entre o idoso e a informática, a sociedade ainda se encontra “engatinhando”, ainda há muitas questões a serem solucionadas, dentre elas destaca-se: a educação pode ser uma alternativa para que o idoso sinta-se membro desta sociedade tão tecnológica, garantindo assim os seus direitos que legalmente já estão previstos? Este trabalho vem apresentar algumas constatações prévias sobre o tema gerontologia e tecnologias digitais, uma relação que ainda é tão desafiadora e pouco lapidada.

É fato que os dados aqui apresentados não esgotam as discussões sobre este tema tão atual e de interesse da sociedade: a relação entre gerontologia e tecnologias digitais, que ainda demanda muitos estudos e carece de maior atenção para que de fato possam nortear futuras atividades e possam contribuir para diminuir a lacuna que ainda existe entre os idosos e a informática. Ainda eclodem muitas dúvidas, a busca por algumas possíveis respostas podem estar alicerçadas nas várias edições do projeto ao longo dos anos, o que possibilita sua depuração e aprimoramento.

Assim, espera-se que os registros feitos aqui sobre este caminho possível de inserção dos idosos no mundo digital

possa servir de subsídio para outras iniciativas que visam encontrar a solução para este problema. Mesmo tendo ciência que este problema não será vitalício, dado que a geração atual já nasceu cercada de tecnologia e quando forem idosos não terão este problema, no momento atual o problema é uma realidade em todas as parcelas da sociedade e precisa ser considerado e tratado. Afinal, as tecnologias trazem benefícios diversos também aos idosos. Segundo Valente (1999), a inserção no mundo da tecnologia digital, através do estreitamento do relacionamento do indivíduo com as ferramentas tecnológicas, propicia uma sensação de empoderamento, e isto não é diferente com os idosos em relação à informática.

Esta é uma iniciativa que tem se mostrado com grande potencial e no caso dos Institutos Federais, de fácil replicação dada a disponibilidade de recursos materiais e humanos para a implantação do projeto. Os idosos precisam e merecem que iniciativas sejam pensadas para as suas necessidades, afinal, eles também fazem parte da sociedade e assim sendo têm direitos como qualquer outra parcela da população.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal Catarinense que ao longo destes anos tem apoiado e incentivado a realização do projeto CLICANDO NA TERCEIRA IDADE.

REFERÊNCIAS

- [1] ONU. ONU quer mais apoio para a população em envelhecimento. <https://news.un.org/pt/story/2023/01/1807992> (acesso Mar. 13, 2023)
- [2] KACHAR, V. Longevidade: um novo desafio para a educação. São Paulo: Cortez, 2001.
- [3] KACHAR, V. Longevidade: um novo desafio para a educação. São Paulo: Cortez, 2001. KACHAR, V. Terceira Idade e informática: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez, 2003.
- [4] KACHAR, V. Terceira Idade e informática: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez, 2003. PACHECO, J. A.; ROLDÃO, M. C.; ESTRELA, M. T. Estudos de currículo. Porto: Porto Editora, 2018.
- [5] PACHECO, J. A. Brito. Educação, formação e conhecimento. Porto Editora, 2014.
- [6] DELORS, J. et al. Educação: um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Porto: Edições Asa, 1996.