



UM OLHAR SOBRE A INCLUSÃO DIGITAL PARA A TERCEIRA IDADE E O EXERCÍCIO DA CIDADANIA

Caroline Martins Ojeda (IFMT) caroline.ojeda@ifmt.edu.br

Adriano Campos (IFMT) adriano.campos@ifmt.edu.br

Lorena Costa Vasconcelos (IFTM) lorenavasconcelos@ifmt.edu.br

GT 3: EDUCAÇÃO E DIVERSIDADES CULTURAIS

Resumo:

O presente relato de experiência propõe tratar do Projeto de extensão denominado “Inclusão digital para a terceira idade e o exercício da cidadania”, que propunha o oferecimento de um curso de informática para indivíduos da terceira idade do Centro de Convivência do Idoso Adelta Gomes Alves, situado na cidade de Alta Floresta. Tal projeto, realizado no ano de 2019, teve como objetivo a inclusão digital deste público alvo, perpassando pela necessidade de atenção a um grupo social tantas vezes silenciado na sociedade por não ter facilidade de acesso ao mundo digital. O projeto foi desenvolvido por meio de um curso de aulas de informática em conjunto com atividades que buscavam trabalhar concepções tais como a dignidade humana e o exercício de cidadania. Estas atividades auxiliaram os membros da equipe a explicarem aos alunos a importância da inclusão digital na sociedade contemporânea. Compreendemos, assim, que a inclusão digital para a terceira se trata de um compromisso de cunho social, previsto pela Constituição Federal de 1988 e pelo Estatuto do Idoso, para que possamos romper barreiras, sejam elas sociais econômicas ou mesmo psicológicas.

Palavras-chave: Inclusão digital. Terceira idade. Cidadania.

1 Introdução

Quando tratamos da sociedade contemporânea não podemos deixar de lado sua relação intrínseca com a utilização de instrumentos tecnológicos, as mídias e redes sociais. Tendo em vista a constante necessidade de renovação de uma sociedade que exige do indivíduo habilidades de interação social, adaptação ao novo ou ao diferente e, mais, à constante renovação de competências, consideramos ser necessário pensar no propósito da tecnologia em nossas vidas.

As tecnologias de informação entraram em nossas vidas num ritmo ainda mais vertiginoso no século XXI, para nos fazer crer que – sem dúvida –, os seres humanos são seres adaptáveis e munidos de uma característica muito peculiar: a constante busca por transformação. Esta sociedade tão mutável, líquida, de acordo com o conceito cunhado por Zygmunt Bauman (2001), está sempre disposta a inserir no contexto social novas formas de interação com as tecnologias da informação. E isso pode ser um

aspecto muito importante da evolução cognitiva humana, mas por outro lado carrega uma faceta de exclusão.

Neste sentido, apresentamos aqui um relato da implementação e desenvolvimento do Projeto de Extensão denominado “Inclusão digital para a terceira idade e o exercício da cidadania”, realizado com membros do Centro de Convivência do Idoso Adelva Gomes Alves, situado na cidade de Alta Floresta no ano de 2019¹. Este projeto visou contemplar o artigo 20 da LEI 10.741 de 1º de outubro de 2003, que dispõe sobre o Estatuto do Idoso, no que tange o art. 20, que determina que “o idoso tem direito à educação, cultura, esporte, lazer, diversões, espetáculos, produtos e serviços que respeitem sua peculiar condição de idade” (BRASIL, 2003).

O curso ofertado teve como objetivo a orientação e instrução destes indivíduos quanto ao manuseio de aparelhos digitais e utilização de recursos diversos da área da informática, estabelecendo ainda um diálogo com os participantes a respeito da valorização do ser humano e o exercício da cidadania. Tendo isso em vista, esperava-se que, ao proporcionarmos ferramentas de socialização através de meios digitais, pudessemos quebrar barreiras entre diferentes gerações.

Assim, serão expostas aqui as etapas do projeto, que contou com a participação de servidores e discentes do Instituto Federal de Mato Grosso, assim como parcerias com servidores da prefeitura da cidade de Alta Floresta e profissionais ligados às áreas de saúde e logística da cidade.

2 A escola e o processo de inclusão digital

A inclusão digital, conceito criado para denominar o processo de democratização do acesso às tecnologias da informação (MOREIRA, 2006), nos oferece um gama de oportunidades de trabalhos voltados para a educação e diversos públicos-alvo. A partir desta questão, temos que:

As sociedades atuais são, pois, todas, pouco ou muito, sociedades da informação nas quais o desenvolvimento das tecnologias pode criar um ambiente cultural e educativo suscetível de diversificar as fontes do conhecimento e do saber. Por outro lado, as tecnologias caracterizam-se pela

¹ O Projeto foi pensado inicialmente com previsão de duração de seis meses, com previsão de término das suas atividades no ano de 2020. Contudo, devido à Pandemia e o consequente isolamento social, as atividades presenciais do Instituto foram suspensas, impossibilitando a conclusão do Projeto, que teve início no mês de outubro de 2019. Espera-se que, com o retorno das atividades presenciais e o fim da Pandemia, seja possível o reordenamento das atividades que envolvam a participação dos membros do Centro de Convivência do Idoso Adelva Gomes Alves em ações propostas pelo IFMT.

sua complexidade crescente e pela gama cada vez mais ampla de possibilidades que oferecem. (DELORS, 1998, p. 186-187)

Desta forma, cabe dizer, a escola se destaca enquanto espaço de inclusão e novas oportunidades. Mais do que um aparelho do Estado (ALTHUSSER, 1980), as instituições escolares são dotadas de um poder motivador, de realização de sonhos através da síntese e produção de conhecimento.

No que tange a inclusão digital, a escola passa a ter o papel de idealizadora de uma sociedade que prima pelo “[...] processo educativo, no interior do qual se deve pensar o computador, é aquele que prevê uma educação para todos, em todos os níveis” (ALMEIDA, 2005, p. 63).

E neste viés, consideramos uma pesquisa desenvolvida pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2018) que relata a porcentagem dos idosos - entre 60 anos ou mais – que acessam a Internet subiu de 24,7% no ano de 2016 para 31,1% em 2017, mostrando ser o maior número percentual de crescimento entre os grupos analisados pela pesquisa, com um resultado de crescimento de 25,9%.

O que estes resultados podem revelar? Percebemos que o crescimento do interesse pelo uso das tecnologias da informação por pessoas da terceira idade nos oferece indícios de um novo caminho nas relações sociais e profissionais estabelecidas em nosso país. E neste sentido, ressaltamos aqui o papel social das instituições de ensino públicas em oportunizar o acesso ao conhecimento a estas pessoas.

3 Metodologia de trabalho e resultados almejados

Durante os meses de outubro, novembro e dezembro de 2019 foram realizadas as aulas do curso, no Laboratório de Informática do *Campus* Alta Floresta, uma vez por semana no período vespertino. Para a participação destes alunos foi organizado pela coordenação do projeto, junto à gestão do *Campus*, um cronograma contendo os dias previstos das aulas do curso, para que fosse disponibilizado o micro-ônibus da instituição, visando à locomoção de todos os alunos.

Em duas horas de atividade, estudantes e professor de informática desenvolveram atividades no que concerne ao conteúdo previsto, que contemplou: 1. Computador - Ligar e desligar o computador, Tipos de dispositivo. 2. Área de trabalho – Personalizar, Definir plano de fundo da área de trabalho, Aplicar proteção de tela, Layout de página; 3. Sistemas Operacionais - Internet; 4. Trabalhando com pastas; 5.

Salvar arquivos: Pasta, Criar pasta, Criar subpasta, Arquivos, Lixeira, Excluir e recuperar.

Dos materiais utilizados, além do quadro, foram utilizados aparelhos como Data show, computador, celulares, e notebook. Tais ferramentas foram primordiais para a exemplificação e demonstração durante as aulas de informática e também para as temáticas com relação aos conceitos de respeito à vida humana e exercício de cidadania. Foram trabalhadas ainda, de forma transdisciplinar e dialógica, temáticas ligadas ao respeito à vida humana e ao exercício da cidadania. Durante o curso foi realizada uma dinâmica com a equipe executora e os alunos do projeto, para que pudessemos ter conhecimento do perfil dos alunos, a realidade de vida de cada participante, suas ambições referentes ao projeto e futuras demandas quanto ao papel do IFMT enquanto Instituição de ensino.

Foi realizada ainda uma roda de conversa no Centro de convivência dos idosos com uma psiquiatra, tratando da temática de saúde mental e a importância do diálogo. Após a conversa, acompanhamos as demais atividades do Centro, que envolveram música, lanches e dança².

Alunos regulares do Instituto (Ensino Médio Técnico) também participaram do projeto de forma voluntária, na qualidade de monitores. Desenvolveu-se no decorrer das aulas de informática uma interação social e pedagógica entre duas gerações distintas, sendo este também um dos propósitos do projeto.

A partir das atividades relatadas esperava-se que os alunos do projeto pudessem adquirir habilidades para lidar com diferentes processos, desde o ligar e desligar do computador, passando por programas de navegação à internet e seus principais recursos, até a melhora da interação social destes indivíduos através das Tecnologias de Informação.

4 Conclusão

Por meio da apresentação deste relato esperamos reforçar a disseminação de ações de cunho social das instituições de ensino, destacando a importância do constante diálogo com a comunidade externa.

Na proposta relatada buscamos destacar a construção da autoconfiança do idoso com relação às Tecnologias de Informação. Também ressaltamos a importância quanto

² Às quintas-feiras o Centro de Convivência do Idoso Adelva Gomes Alves oferece o encontro dos idosos, com a promoção das atividades citadas, sendo coordenada por uma educadora-física. A prefeitura de Alta Floresta oferece ônibus àqueles que não têm condições de locomoção por conta própria.

à valorização da pessoa idosa, garantindo que esta tenha um envelhecimento saudável, com condições de dignidade, acesso ao conhecimento dos seus direitos e melhora na qualidade de vida.

Trata-se, portanto, da disseminação de uma educação inclusiva e de qualidade, proporcionando oportunidades de construção de uma educação global, em que o papel da escola se destaca na construção de uma cidadania global. Consideramos, portanto, o protagonismo de atores sociais de diferentes gerações no processo educativo, na construção da coletividade que se manifesta no diálogo entre a escola e a sociedade civil.

Referências

ALMEIDA, Fernando José de. **Educação e informática: os computadores na escola**. São Paulo: Cortez, 2005.

ALTHUSSER, L. **Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado**. 3 ed. Lisboa: Editorial Presença/Martins Fontes, 1980.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BRASIL. **Lei nº 10.741**, de 1º de outubro de 2003. Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm. Acesso em 06/08/2019.

DELORS, Jacques. **Educação um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI**. São Paulo: Cortez, 1998.

IBGE. **Pesquisa Nacional por amostra de domicílio contínua**. 2018. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101631_informativo.pdf. Acesso em 06/08/2020.

MOREIRA, I. DE C. A inclusão social e a popularização da ciência e tecnologia no Brasil. **Revista Inclusão Social**. Brasília: IBICT, v. 1, n. 2, 2006.