

NOME: ANDREA VICENTE TOLEDO ABREU

TÍTULO: CULTURA DIGITAL NA MELHOR IDADE: PERFIL DOS ALUNOS DA CIDADE MINEIRA DE LEOPOLDINA

AUTORES: ANDREA VICENTE TOLEDO ABREU, ANDRÉA VICENTE TOLEDO ABREU, NATÁLIA MARIA DA CRUZ FERREIRA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx

PALAVRA CHAVE: CULTURA DIGITAL, TERCEIRA IDADE, INCLUSÃO

#### RESUMO

O Projeto de Extensão "Cultura Digital na Melhor Idade" tem como objetivo desenvolver a inclusão digital e a socialização de idosos da cidade de Leopoldina integrando-os ao uso das novas tecnologias e contribuindo para a construção de conceitos de participação ativa e democrática, a fim de aumentar a sua participação social e ampliar a sua atuação enquanto cidadão. Trata-se de um curso de informática oferecido no laboratório da Universidade do Estado de Minas Gerais – Unidade Leopoldina. As aulas são semanais, com duração de duas horas e acontecem entre os meses de Agosto e Novembro de 2015. Para sua realização, foram montadas três turmas com quinze alunos cada. Durante o curso, que até então se restringe ao nível "Básico", busca-se: a) realizar discussão teórica sobre Tecnologia, Sociedade e Terceira Idade; b) promover a aprendizagem sobre a parte física do computador; c) apresentar os principais recursos do computador, sistema operacional, editores de texto, planilha, slide, navegação, editor de imagem e vídeo; f) apresentar técnicas básicas de fotografia; g) orientar para o acesso à Internet e o uso de aplicativos em celulares; h) estimular os participantes a participar de redes sociais, criar blogs com temáticas que abranjam seus interesses, e vídeos contando suas histórias. Durante as aulas são utilizados computadores, celulares, câmeras fotográficas e filmadoras, caixas de som e projetor multimídia. Os aplicativos computacionais usados são: Microsoft Windows; Libre Office; Internet Explorer; Google Chrome, Movie Maker e outros.

Busca-se suporte teórico em uma revisão de dissertações sobre inclusão digital na terceira idade, realizada pelas professoras Tatiane Krempser Granda e Adriana Bogliolo Sirihal Duarte (2011). As principais contribuições identificadas se tornaram referência acerca das múltiplas dimensões do processo de envelhecimento, da interação dos idosos com as novas tecnologias e a aprendizagem por meio de recursos informatizados.

Para que este trabalho tenha êxito, possa ser potencializado e contribuir com iniciativas futuras considera-se importante identificar o perfil do público alvo. Assim sendo, realizou-se duas breves pesquisas, para as quais os idosos foram convidados e orientados a participar quando assinaram o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido). Trata-se de um estudo descritivo com corte transversal e abordagem qualitativo/quantitativa de dados assumindo um caráter explicativo e interpretativo. É composto por levantamento de dados através de dois questionários individuais divididos em perguntas abertas e fechadas, o que permitiu maior envolvimento com o objeto de estudo e flexibilidade entre a teoria e a prática, através das compreensões e interpretações individuais do pesquisador.

Os dados encontrados estão sendo usados para potencializar a ação e adequar o curso à realidade e expectativas do público alvo. Já se pôde constatar entrosamento entre a universidade e a comunidade, e a meta é que todos os envolvidos possam no final do curso, utilizar as tecnologias para o desenvolvimento de suas habilidades sociais, autonomia intelectual e entretenimento. O benefício do curso ao desenvolvimento de competências profissionais da aluna bolsista, também deve ser destacado, já que se trata de um curso de Pedagogia. Os avanços das novas linguagens tecnológicas interferem nas mais diversas esferas da sociedade contemporânea. A chegada destas novidades ao ensino pode trazer um ânimo novo ao processo educacional, tanto para alunos como para professores. Inserir os acadêmicos em projetos que contemplem estas linguagens pode fazer com que se tornem multiplicadores de uma metodologia onde os docentes devam construir e trabalhar em conjunto com seus alunos não só para ajudá-los a aumentar capacidade, métodos, táticas para coletar e selecionar informações, mas, especialmente, para ajudá-los a desenvolverem conceitos, trabalhando com a ideia de aprender a aprender e vivenciar os processos de forma coletiva e colaborativa.

Durante todo o projeto são observados o desempenho, a participação e o envolvimento dos cursistas perante as atividades propostas com o intuito de verificar o conhecimento e as competências desenvolvidas. Já se pode identificar grande interesse dos idosos pelas novas tecnologias. Existe uma ansiedade generalizada pela efetivação do conhecimento e ao mesmo tempo certa decepção por considerarem que os jovens aprendem com mais facilidade ou "sabem mais". É certo que idosos não possuem práticas frente à interação com o computador, apresentando dificuldades em manusear e compreender ferramentas virtuais (FREITAS; OLIVEIRA; MACIEL, 2011). Esse é um problema que ainda afeta a sociedade, pois há um grande número deles, como os beneficiados por este projeto, que pensam que a informática e o conhecimento estão além das expectativas, porém o mundo atual prova que isso está diminuindo, pois deixaram a vida privada e passaram cobrar iguais direitos de conhecimentos, educação e domínio de tecnologias (ZIMERMANN et al., 2011).

É importante que a Terceira Idade utilize e desfrute dos recursos tecnológicos que os computadores, celulares, câmeras digitais e filmadoras podem oferecer, auxiliando-os a se tornarem indivíduos ativos e participantes. Esta iniciativa tenta contribuir para que os idosos sintam-se à vontade diante de sociedade cada vez mais digital.