

NOME: IGOR SANTOS DA SILVA

TÍTULO: INCLUSÃO DIGITAL DO PÚBLICO DA TERCEIRA IDADE

AUTORES: CICERO MARCELO DE OLIVEIRA, IGOR SANTOS DA SILVA , PROF. ME. CÍCERO MARCELO DE OLIVEIRA, IGOR SANTOS DA SILVA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx

PALAVRA CHAVE: EDUCAÇÃO, IDOSOS, TECNOLOGIA, INFORMAÇÃO

RESUMO

Este projeto vem do pressuposto de que, educar na terceira idade, significa participar da construção de um novo ator social. Considera-se fundamental pensar no idoso como uma pessoa apta, a se desenvolver e contribuir, como cidadão no mundo em que vive, sendo assim capaz de envelhecer, saudável e feliz. Por isso, a Informática na Terceira Idade pode ser um fator fundamental para um envelhecimento saudável e feliz.

A inclusão digital pode ser vista como um caminho de grande relevância para a inclusão social. Uma pessoa integrada com o universo digital terá condições de adquirir novas práticas associadas à busca e a construção do conhecimento, ampliando as possibilidades de sua integração social e acesso a canais de comunicação que poderão proporcionar uma ampla relação pessoal com pessoas de qualquer parte do mundo, amenizando estado depressivo que na velhice vem junto com a solidão.

Contrapondo-se ao mito, de que a informática é uma atividade reservada somente aos jovens, relegando os considerados "velhos" a margem do uso do computador, o projeto em uma visão holística, entende que uma sociedade sustentável não pode deixar de lado nenhum grupo social e a comunicação é um direito de todos para o exercício pleno da cidadania e crescimento profissional e pessoal.

Por isso, faz-se necessário priorizar o desenvolvimento de modelos de capacitação em tecnologia digital para pessoas idosas, fim de expandir o acesso deste grupo a esses recursos e promover a sua inclusão digital, proporcionando novas possibilidades que ampliem a relação e comunicação do idoso com as novas tecnologias, através de um modelo que venha respeita as limitações desta idade.

O projeto de inclusão digital para 3ª idade, se propõe à atender o maior número de usuários, inserindo-os na atual sociedade informatizada através de cursos básicos de informática e acesso à sala de internet, visando a capacitação ou reintegração de idosos no mercado de trabalho ou simplesmente proporcionar entretenimento.