



INCLUSÃO DIGITAL DO IDOSO: CONTRIBUIÇÕES DAS REDES SOCIAIS

PREVEDELLO, João David Gonçalves¹

TECHIO, Gabriel Bressan²

QUARESMA, Cíndia Rosa Toniazzo³

CASSENOTE, Mariane Regina Sponchiado⁴

CHICON, Patrícia Mariotto Mozzaquatro⁵

ANTONIAZZI, Rodrigo Luiz⁶

Resumo: Esse estudo objetiva apresentar os resultados referentes ao Projeto de Extensão “Inclusão Digital na Terceira Idade”, realizado pela Universidade de Cruz Alta através do Núcleo de Educação a Distância – NEaD, em parceria com o Curso de Ciência de Computação, em que se utilizou a rede social *Facebook* como ferramenta para a inclusão digital do idoso, desenvolvendo a fluência tecnológica e propiciando a apropriação de habilidades para o uso do computador. A pesquisa é de abordagem qualitativa, sendo que os dados coletados ao longo do projeto demonstraram que os ambientes do *Facebbok*, através de suas ferramentas interativas contribuíram para o aprendizado do grupo participante.

Palavras-chave: Inclusão Digital. Redes Sociais. Idosos.

Abstract: *This study aims to present the results for the Extension Project " Digital Inclusion in the Third Age " , by the University of Cruz Alta by the Distance Education Center - ADEN , in partnership with the Science Course Computer , which used to social network Facebook as a tool for digital inclusion of the elderly , developing technological fluency and providing the appropriation of skills for computer use . The research is a qualitative approach , and data collected throughout the project showed that Facebbok environments , through its interactive tools contributed to the learning of the participant group.*

Keywords: *Digital inclusion. Social Networks. Elderly.*

¹ Acadêmico do Curso de Ciência da Computação da Universidade de Cruz Alta. E-mail: joao.prevedello@gmail.com

² Acadêmico do Curso de Ciência da Computação da Universidade de Cruz Alta. E-mail: gabrieltechio@hotmail.com

³ Mestranda em Tecnologias Educacionais em Rede – PPGTER / UFSM. Professora da Escola Estadual de Educação Básica Margarida Pardelhas. Especialista em TIC aplicadas à Educação – UFSM. Integrante da equipe técnica do Núcleo de Educação a Distância da UNICRUZ. E-mail: cindiaquaresma@yahoo.com.br

⁴ Acadêmica do Curso de Ciência da Computação da Universidade de Cruz Alta. E-mail: mariane.sponchiado@gmail.com

⁵ Mestre em Ciência da Computação – UFSM. Professora do Curso de Computação e Coordenadora do Núcleo de Educação a Distância da Universidade de Cruz Alta. E-mail: patriciamozzaquatro@gmail.com

⁶ Doutorando em Modelagem Matemática – UNIJUÍ. Professor e Coordenador do Curso de Ciência da Computação da Universidade de Cruz Alta. E-mail: rantoniazzi@unicruz.edu.br



1. INTRODUÇÃO

A evolução da tecnologia, principalmente da informática e da eletrônica, vem transformando o mundo atual em um sistema altamente informatizado (ANTONIAZZI e AGUIRRE, 2007).

Ao mesmo tempo em que a evolução tecnológica intensifica o processo ensino-aprendizagem, traz consigo um problema social: a qualidade de vida na terceira idade WARSCHAUER (2006). Os idosos que, atualmente, buscam novos vínculos sociais devido a necessidade para ocupar o tempo ocioso procuram, na educação, atividades as quais permitem a busca por novos conhecimentos e, conseqüentemente, desenvolvam novas habilidades, para aplicar tais conhecimentos (LEÃO, 2008).

As dificuldades encontradas por este grupo fez com que as Universidades discutam projetos de extensão os quais possibilitem a inclusão digital por meio da informática. A informática melhora a capacidade cognitiva dos indivíduos, pois coloca as informações extremamente próximas das pessoas.

A partir da necessidade observada de aproximar as informações das pessoas – neste caso, o grupo dos idosos – a Universidade de Cruz Alta em parceria com o curso de Ciência da Computação desenvolveu o projeto Inclusão Digital na Terceira Idade com o objetivo de contribuir com a socialização dos idosos, levando o conhecimento digital àqueles que não tiveram acesso ao mesmo, de modo que possam tornar-se protagonistas desses novos saberes sociais.

2. REVISÃO DA LITERATURA

As subseções a seguir irão apresentar o idoso e a inclusão digital e as redes sociais no contexto da inclusão digital.

2.1 O idoso e a inclusão digital

É notável que vivemos uma época de constantes avanços tecnológicos. A cada lançamento de um novo artefato eletrônico, temos ciência de que sua duração será curta, já que em algum lugar do mundo existem equipes trabalhando no desenvolvimento de seu sucessor que certamente terá melhor capacidade e desempenho. Trata-se da dita obsolescência programada.



A geração mais nova parece não apresentar grandes dificuldades para assimilar esses avanços. Contudo, conforme Kachar (2010), “diferentemente dos sujeitos que já nasceram durante o surgimento e ascensão das tecnologias digitais, a geração de tempos de relativa estabilidade tem uma convivência conflituosa em meio às complexas e rápidas mudanças tecnológicas”.

Infelizmente, encontramos estereótipos que dificultam observar que também nessa fase podemos descobrir novos sonhos, projetos profissionais, uma etapa do ciclo de vida que segue com expectativas e desejos (KACHAR, 2010). Uma possível alternativa, nesse caso, é o estímulo da inclusão digital que, de acordo com Silveira et al. (2010), proporciona aos idosos a recuperação da autoestima, o exercício da cidadania e interação social.

Para que tal fenômeno seja viável, faz-se necessário o investimento em pesquisas e ações sociais tanto por parte do governo quanto de todos os setores da sociedade, a fim de garantir um envelhecimento ativo, saudável e agradável à população. Afinal, como afirmaram Barbosa, Cheiran e Vieira (2008), estudos contemporâneos comprovam que a capacidade de aprender não está apenas relacionada à infância e à juventude, mas é um processo contínuo que se estende ao longo de toda a vida, inclusive na terceira idade.

Caso as operações tecnológicas sejam mais acessíveis à geração antiga, torna-se possível que os mesmos desempenhem tarefas cotidianas de forma mais segura, rápida e confiável, dando-lhes uma liberdade que outrora não existia. Além disso, aprender sobre e dominar as tecnologias de comunicação e informação é um processo que pode permitir ao idoso estar em contato com familiares e amigos, conhecer diferentes pessoas, participar de grupos sociais e de cursos à distância (BARBOSA; CHEIRAN; VIEIRA, 2008).

Diante disso, torna-se evidente a crescente necessidade de acolhimento por parte do mundo tecnológico à terceira idade, bem como incentivos advindos de todos os segmentos da sociedade. Afinal, “essa é a categoria de usuário da qual todos nós queremos fazer parte um dia” (NIELSEN, 2002).

2.2 As redes sociais no contexto da inclusão digital

As mudanças socioculturais contemporâneas suscitam discussões sobre as formas como aprendemos e nos relacionamos a partir da evolução das Tecnologias da Informação e Comunicação e suas ferramentas, potencializadas pela internet, a maior rede mundial. O pensar, o sentir e o agir das pessoas são transformados pelas tecnologias, pela sua condição de



imersão em cenários tecnológicos que remetem a novas formas de relacionamentos, tanto individuais quanto coletivos.

Com a potencialização da Rede as relações sociais e interações têm se transformado. Segundo Baranauskas (2012, p.6) “A tecnologia digital tem transformado a maneira como interagimos, nos comunicamos, e vivemos na sociedade contemporânea”.

Kenski (2013 p, 61) aponta que “as mudanças trazidas pelas tecnologias digitais transformam nossa cultura”, sendo que sua inserção social tem ocorrido de forma cada vez mais veloz e em múltiplos sentidos. Destaca também que nos últimos anos incorporamos as “redes digitais (internet) e sua interface gráfica (*web*)” em nossos sistemas de intercomunicação e em nossas ações cotidianas”. A tendência é utilizarmos tecnologias digitais cada vez mais leves, mais rápidas e portáteis através de *note*, *netbooks*, celulares (*smartphones*), *tablets etc*, pois permitem a convergência digital – som, imagem, dados textuais para acesso e uso nas mais diferentes mídias no espaço virtual.

A fim de compreender o contexto das redes busca-se evidenciar como esta se constitui. De acordo com Castells (1999, p. 566), “Rede é um conjunto de nós interconectados” que são descentralizados, fator que favorece colaboração de todos os seus integrantes voltados a interesses comuns.

Lévy (1999) analisa a rede como cibercultura onde as pessoas interagem potencializadas pelas ferramentas digitais em uma nova relação de espaço-tempo, e utiliza a analogia da rede para explicar a formação de uma “Inteligência Coletiva”. As redes também são caracterizadas por Kenski (2007 p.34):

As Redes, mais do que uma interligação de computadores, são articulações gigantescas entre pessoas conectadas com os mais diferentes objetivos”. A internet é o ponto de encontro e dispersão do tudo isso. Chamada, rede das redes, a internet é o espaço possível de integração e articulação de todas as pessoas conectadas com tudo o que existe no espaço digital, o *ciberespaço*.

As redes funcionam como estruturas que permitem as trocas e construções a partir das conexões estabelecidas e dos espaços construídos coletivamente. Nesse cenário surgem as redes sociais, como espaços de convivência que ressignificam o processo de aprender e relacionar-se na medida que agregam elementos da subjetividade de cada indivíduos. Segundo Franco (2012, p. 117, apud. Corrêa, et al, 2013) a rede social pode ser definida como sendo:



XVII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL

Um processo de socialização, algum tipo de interação coletiva e social que pressupõe o compartilhamento de informações, conhecimentos, desejos e interesses. Para tanto, variáveis microssociológicas, como afetos, simpatias, confiança, sentido de pertencimento, solidariedade, respeito, proatividade, reciprocidade, entre outras, precisam entrar em ação e balizar a relação que pessoas estabelecem entre si e no mundo virtual.

De acordo com Recuero (2009, p. 24) “uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: *atores* (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas *conexões* (interações ou laços sociais) (Wasserman e Faust, 1994; Degenne e Forse, 1999). Destaca-se a relevância da rede social para o desenvolvimento pessoal, uma vez envolve o aprender habilidades em manusear e transitar na rede, e ao mesmo tempo requer capacidade para interagir e estabelecer relações de troca e compartilhamento.

Atualmente a rede social *facebok* apresenta-se como um ambiente em expansão pelo aumento exponencial dos seus usuários. Sendo considerada uma plataforma de fácil utilização que agrega pessoas das mais diversas faixas etárias, agrupadas por interesses comuns, mas principalmente pela possibilidade da construção de laços sociais. Segundo Recuero (2009) são os laços sociais que solidificam os grupos.

Assim a oportunidade de aprender a usar as ferramentas da rede social *facebook*, articulada às conexões que podem ser estabelecidas pelas relações, interações e laços sociais, constituem-se fatores determinantes para motivar a construção de novos aprendizados.

Segundo Corrêa et al (2013, p. 9) os estudos de Liorens e Capdeferro (2011) as principais potencialidades pedagógicas do *Facebook* para a aprendizagem colaborativa, dentre estas destaca-se:

- Favorece a cultura de comunidade virtual e aprendizagem social. A cultura de comunidade virtual fundamenta-se em valores à volta de um objetivo em comum que gera sentimentos de pertença e de aprendizagem social.
- Permite abordagens inovadoras da aprendizagem. Possibilita a construção do conhecimento e o desenvolvimento de competências, apoia a aprendizagem ao longo da vida e atualização profissional mediante a colaboração dos pares.

Assim a rede social *facebook* representa uma ferramenta que possibilita o desenvolvimento da fluência tecnológica na perspectiva da inclusão digital. Uma inclusão que vai além do acesso à rede, à medida que garante a apropriação dos recursos e ferramentas de modo a utilizá-los para as necessidades do seu cotidiano.



3. METODOLOGIA

Esse estudo baseia-se no desenvolvimento do Projeto “Inclusão Digital na Terceira Idade” realizado pela Universidade de Cruz Alta através do Núcleo de Educação a Distância – NEaD, em parceria com o Curso de Ciência de Computação, com fomento amparado pelo Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX. As aulas são ministradas no Laboratório de Informática, com uma turma nas terças-feiras e outra nas quintas-feiras, das 14h às 16h, e são atendidos 35 idosos organizados em duas turmas.

Os dados foram coletados a partir de observações sistemáticas com registro em fichas e diário de pesquisa, e foram interpretados de acordo com a abordagem qualitativa, uma vez que esta se preocupa com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, uma organização, enfocando o contexto e a interpretação do objeto de pesquisa (GERHARDT, 2009). Todos os alunos das turmas fizeram parte da amostragem do estudo.

A inclusão digital proposta no projeto envolve o acesso ao computador e à internet, visando desenvolver habilidades básicas para o uso do computador como ligar o computador, abrir e criar pastas, salvar arquivos, acessar a internet, usar o teclado e o mouse, dentre outros; uso do editor de texto como copiar, colar, recortar, inserir imagens; usar os mecanismos de pesquisa na internet.

Para a realização de todas as ações descritas foi utilizada como ferramenta a rede social *Facebook*, um ambiente que despertou o interesse dos idosos, motivando as aprendizagens, a permanência e a frequência do grupo nas aulas do projeto. A criação do seu *Facebook* e sua utilização propiciou a aplicação e aprimoramento das habilidades básicas já trabalhadas para fazer suas postagens, curtir, compartilhar e enviar mensagens, desenvolvendo a fluência tecnológica como condição de inclusão social.

Para finalizar a coleta de dados os idosos participaram de uma roda de conversas que permitiram inferir percepções sobre a proposta, gerando o mapa conceitual sobre o uso da rede social *Facebook* para as aprendizagens em informática enquanto prática social inclusiva.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O processo de inserção da rede social *Facebook* resultou em aprendizagens significativas para os integrantes do projeto, uma vez que o ambiente estimulou a disposição e a motivação para novas aprendizagens. A interatividade com a interface possibilitou a



XVII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL



www.unicruz.edu.br/mercosul

aprendizagem de tarefas essenciais na utilização de interfaces digitais, desde a interpretação das diversas telas, tanto de softwares como a própria internet, até o uso eficaz de ferramentas e recursos digitais.

A partir da utilização do ambiente do *Facebook* constatou-se a apropriação de habilidades para o uso do computador e da internet como: seleção de textos e imagens; copiar e colar arquivos; acessar páginas, imagens e vídeos; uso do teclado e digitação; uso do mouse – funções do botão esquerdo e direito, dentre outras. Esse formato despertou a atenção para o uso das ferramentas tornando o aprendizado mais agradável e envolvente, por conseguinte a memorização das atividades e aquisição de novos aprendizados. A evolução da fluência no ambiente tecnológico foi evidenciada a partir do uso das ferramentas da rede social.

O ambiente do *Facebook* ampliou a interação e comunicação entre o grupo e também dos integrantes com familiares e amigos. Tal cenário caracteriza as novas formas de relacionamento que fazem parte do cotidiano de todos. Sendo assim, oportunizar a inclusão digital do idoso é fundamental para sua inserção social, a fim de que se sintam integrados à sociedade e possam continuar aprendendo, mantendo sua capacidade produtiva estimulada e valorizada.

A partir da roda de conversas realizada com o grupo, coletou-se dados e percepções acerca do processo de aprender o uso do computador e suas ferramentas a partir do facebook, gerando-se o mapa conceitual (Figura 1) com o tema “A rede social *Facebook* como ferramenta para a inclusão digital sob o olhar do idoso. Buscando assim consolidar o trabalho de inclusão digital.

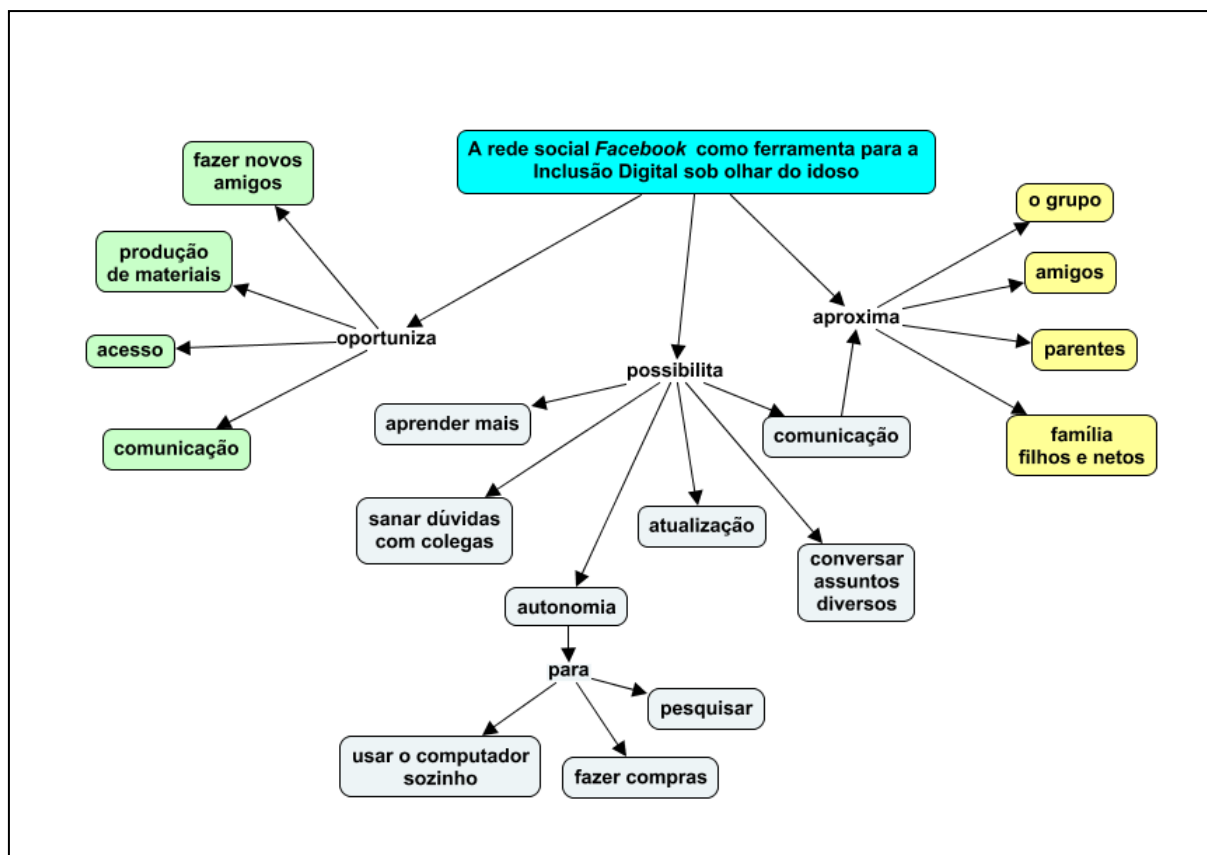


Figura 1. Mapa conceitual elaborado a partir da roda de conversas entre os participantes do Projeto: Inclusão Digital

Evidencia-se a valorização e reconhecimento do grupo quanto à importância do acesso ao computador, à internet e à rede social como fatores essenciais para a sua aprendizagem ao longo da vida. Pois os idosos também buscam a inserção em ambientes digitais a fim de que se sintam incluídos e possam ter autonomia para a realização de tarefas do seu cotidiano. Vários colocam que iniciaram muito tarde, mas que têm conseguido aprender muito, com avanços significativos, já que participar desta projeto representa sua primeira oportunidade e experiência com o uso de ambientes digitais e redes.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que os idosos são pessoas ativas e participativas da sociedade as atividades desenvolvidas a partir do projeto propiciaram o acesso aos recursos de tecnologia



da informação e comunicação usufruindo dos seus benefícios. Destaca-se que a inclusão digital configura-se, nesse contexto, um instrumento de qualificação social do idoso, contribuindo também para melhorar sua qualidade de vida e manutenção das atividades cerebrais. Assim, o projeto abarca também a inclusão social do idoso, permitindo que este sinta-se pertencente ao mundo globalizado exercendo sua cidadania.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTONIAZZI, R. L; AGUIRRE, A. J. **Estimativa da Dimensão Fractal de Figuras Planas e de Anéis de Crescimento de Espécie Florestal por meio de um software aplicando o método Box Counting. Geomática**, UFSM, Santa Maria, v. 2, n. 2, 2007.

ASSIS, R., BARANAUSKAS, MARTINS.M.C. **XO na Escola: construção compartilhada de conhecimento – lições aprendidas**. Campinas, São Paulo. UNICAMP/NIED, 2012. Disponível em < <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/download-xo-na-escola>> Acesso em 15 abril 2015.

Barbosa, Angelo Alexandre Marcelino; Cheiran; Jean Felipe Patikowski; VIEIRA, Maristela Compagnoni. **Inclusão digital na terceira idade: avaliação de usabilidade em sites de cadastro de correio eletrônico**, 2008.

BARANAUSKAS, M.C.C., MARTINS, M.C., VALENTE, J.M., Organizadores. **Codesigne de redes digitais: tecnologia e educação a serviço da inclusão social**. Porto Alegre: Penso, 2012.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede. - A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**. Vol. 1. Trad. Roneide V. Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CORRÊA, Barbará Raquel do Prado Gimenez, et al. **O USO PEDAGÓGICO DA REDE SOCIAL FACEBOOK**. Revista Redes Sociais e Educação: Desafios Contemporâneos. Vol 7 Nº 28 2012. Disponível em



XVII

Seminário Internacional de Educação no MERCOSUL



www.unicruz.edu.br/mercosul

<<http://pead.ucpel.tche.br/revistas/index.php/colabora/article/view/199>> Acesso em 12 maio 2015.

GERHARDT, Tatiana E.; SILVEIRA, Denise (Org.). **Métodos de pesquisa**. SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf> >. Acesso em: 04 de maio de 2015.

KACHAR, Vitória. **Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital**. Revista Kairós Gerontologia, 13(2), INSS 2176-901X, São Paulo, novembro/2010: 131-147.

KENSKI, V.M. **Educação e tecnologias o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 6 ed. 2007 v.1. 141 p.

KENSKI, Vani. **Tecnologias e tempo docente**. Campinas, SP: Papirus, 2013.

LEÃO, Marluce Auxiliadora Borges Glaus. Educação permanente de adultos maduros, idosos e de profissionais da área do envelhecimento: fundamentos para um projeto pedagógico de extensão universitária. Revista de Extensão da Universidade de Taubaté - Pró-Reitoria de Extensão e Relações Comunitárias, Taubaté, n. 1, p. 45- 54, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro. Editora 34, 1999.

NIELSEN, J. **Usability for Senior Citizens**. Alertbox, 28 abr 2002. Disponível em: <http://www.useit.com/alertbox/seniors.html> Acesso em: 29 out. 2008.

RABELLO, Cinta Regina Lacerda; HAGUENAUER, Cristina. “Sites de Redes Sociais e Aprendizagem: Potencialidades e Limitações”. **Revista EducaOnline**, Vol. 5, nº 3, set/dez 2011, RJ.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. Coleção Cibercultura.



XVII

Seminário Internacional
de Educação no MERCOSUL



www.unicruz.edu.br/mercosul

SILVEIRA, Michele Marinho da; ROCHA, Josemara de Paula; VIDMAR, Marlon Francys;
WIBELINGER, Lia Mara; PASQUALOTTI, Adriano. **Educação e inclusão digital para idosos**. Cinted UFRGS, V. 8 N° 2, julho, 2010

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e Inclusão Social: a Exclusão Digital em Debate**. São Paulo: Senac, 2006.