

INCLUSÃO.BETIM.BR - A INCLUSÃO DIGITAL NA CIDADE DE BETIM: INTEGRAÇÃO SOCIAL DO IDOSO ATRAVÉS DAS NOVAS TECNOLOGIAS

INCLUSÃO.BETIM.BR - DIGITAL INCLUSION IN THE CITY OF BETIM: SOCIAL INTEGRATION OF THE ELDERLY THROUGH NEW TECHNOLOGIES

KAIQUE VITOR DA SILVA¹; LAINE N. RHIS²; ÁLISSON R. ARANTES³.

¹ Graduando em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, *Campus* Betim;

² Graduanda em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, *Campus* Betim;

³ Professor do Curso de Sistemas de Informação da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, *Campus* Betim.

Palavras-chave: inclusão digital. idosos. tecnologia. exclusão social.

Keywords: digital inclusion. seniors. technology. social exclusion.

INTRODUÇÃO: O Projeto de Extensão *Inclusão.Betim.br - A inclusão digital na cidade de Betim*, desenvolvido pelo curso de Sistemas de Informação, busca promover a inclusão digital da população do município, com destaque para adolescentes (alunos da rede pública de ensino ou que pertençam à comunidade atendida pelas instituições parceiras) e idosos. Sob a orientação de um professor do curso de Sistemas de Informação, Coordenador do Projeto, os alunos de Psicologia atuam no Projeto com o objetivo de fazer uma leitura mais especializada sobre o público-alvo, facilitando as relações sociais estabelecidas e, também, aprimorando o projeto através do levantamento de demanda, acolhida das dificuldades, expectativas, fantasias e apreensões dos participantes. Neste projeto, o aluno de Psicologia também volta o olhar para si e para os outros alunos extensionistas, de outros cursos, preocupando-se em compreender de qual forma o trabalho realizado os afeta e o que esperam alcançar nesse contexto. Conhecer os envolvidos no começo do processo facilita a elaboração de um cronograma que atenda às demandas do público-alvo, levando em conta as limitações e potencialidades de cada um, deixando as atividades mais atrativas e relevantes, e permite fazer uma avaliação ao final do processo, a fim de compreender o impacto do projeto em cada nível: público-alvo, alunos extensionistas e parceiros. Para a realização deste trabalho, foi feito um recorte na atuação do aluno de Psicologia no Projeto, mantendo o foco em um grupo específico, buscando esclarecer aspectos específicos da interação deste com o Projeto de Extensão que tem como proposta sua inclusão na sociedade cada vez mais dominada pela tecnologia. Portanto, este trabalho se propõe a compreender como o processo de aprendizagem acerca das mais variadas tecnologias impacta a vivência dos idosos participantes do Projeto no primeiro semestre de 2019. Para isso,

realizou-se a análise de dois questionários aplicados neste grupo no primeiro e último encontros e dados de relatórios sobre os primeiros encontros com as turmas. Os idosos participantes do Projeto de Extensão *Inclusão.Betim.br - A inclusão digital na cidade de Betim* no período entre 23 de abril a 13 de junho de 2019, foram divididos em dois grupos, sendo um de veteranos (idosos que participaram do Projeto no semestre anterior) e outro de novatos. **MATERIAL E MÉTODOS:** Através da ferramenta Google Forms, questionários foram aplicados nas duas turmas no início dos encontros (data de aplicação: a- novatos: 25 de abril; b- veteranos: 01 de maio) e outro questionário foi produzido e aplicado no penúltimo encontro (11 de junho) com o grupo. Responderam ao primeiro questionário 18 participantes, sendo 15 da turma de novatos e 3 veteranos. Já no questionário aplicado no final da capacitação, responderam 10 participantes, todos da turma de novatos. Em ambas aplicações dos questionários, os participantes foram orientados pelos alunos de Psicologia e Sistemas de Informação e foram assegurados quanto ao sigilo das informações dos questionários. Os primeiros questionários buscavam conhecer o grupo, coletar suas demandas, medos, dificuldades, interesses e expectativas; já o último visava apreender a avaliação dos participantes, sugestões e impactos do Projeto na sua vivência. Também foram utilizados, no decorrer do trabalho, informações de relatórios produzidos a partir de dinâmicas realizadas nos primeiros encontros com cada turma (novatos e veteranos), que valorizassem a fala de cada um para que, além de promover o acolhimento e um momento para o grupo se conhecer, fosse feito o diagnóstico de demandas, permitisse que cada um falasse sobre suas emoções, expectativas e medos relativos ao Projeto. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** O processo de envelhecimento, ainda bastante estigmatizado, traz consigo marcas e mudanças nos aspectos fisiológicos, cognitivos e emocionais. O envelhecimento humano vem acompanhado de alterações no corpo; limitações nos processos capazes de transformar, organizar, reter, e interpretar informações (processamento de informações, memória, organização e interpretação de informações, entre outros); e alterações nos mais complexos estados de excitação do organismo. O idoso, além de enfrentar o seu processo de envelhecimento, se encontra, muitas vezes, excluído, sem a devida atenção da sociedade e da família. Assim, a Internet pode surgir como forma de minimizar ou, até mesmo, extinguir a exclusão social, que deixa o idoso à margem das interações do mundo moderno cada vez mais atravessadas pela tecnologia que permitiu que pessoas do mundo todo comuniquem entre si com bastante facilidade. Porém, alguns grupos como, por exemplo, os idosos, apresentam dificuldades em utilizar estas ferramentas tecnológicas, uma vez que estas foram desenvolvidas, a princípio, para outros tipos de públicos. Gregor et al. (2002) registram

que as interfaces humano-computador para a maior parte dos sistemas computacionais de uso geral foram desenhadas para um usuário “típico” jovem. Dessa forma, grande parte do público idoso encontra dificuldades de interação com as interfaces desenvolvidas atualmente. A dificuldade de interagir com as interfaces faz com que o meio tecnológico seja cada vez mais distante do público de idosos, afastando-os do contato com a tecnologia e dificultando o acesso a este universo. De acordo com Czaja e Lee (2007), “não ter acesso e não ser capaz de usar a tecnologia cada vez mais colocará os idosos em desvantagem em termos de sua capacidade de viver e funcionar independentemente”. Assim, as novas tecnologias da informação e comunicação podem ser consideradas um fator que segrega a população idosa na atualidade. Durante os primeiros encontros, destinados a conhecer as turmas de idosos, evidenciou-se o desejo do grupo em aprender sobre tecnologia: a maioria relatou a vontade de se comunicar ou interagir através das redes sociais com amigos e/ou parentes, e também usar o aprendizado para crescimento pessoal, utilizando as ferramentas em favor de alguma habilidade ou atividade. Muitos relataram que pediram ajuda de algum parente na tentativa de aprender a utilizar alguma ferramenta no computador ou no celular e sempre se depararam com a falta de paciência ou desinteresse do outro em lhes ensinar. Nos primeiros questionários aplicados, ao responderem sobre as expectativas em relação ao Projeto, os idosos evidenciaram o desejo de serem incluídos na vivência tecnológica, percebido em relatos como: “quero aprender mais sobre o mundo virtual”, “meu sonho é aprender a mexer no computador” e “aprender mais com a tecnologia e poder usufruir dela” (relatos retirados das respostas dos primeiros questionários). É possível, então, compreender um pouco da fragilidade e da exclusão social vivenciadas pelo idoso, que está isolado por não conhecer o suficiente da tecnologia que dá acesso às novas formas de interação com o outro e com o mundo. De acordo com Verona et al (2006), “os conhecimentos da internet são ligação para o novo século e, além de serem um caminho para combaterem a exclusão social que as pessoas idosas vivenciam, são um espaço de comunicação, de troca com pessoas de todo mundo e de aprendizagem constante” (p. 191). Consequentemente, sentir-se capaz de aprender e acessar as ferramentas da tecnologia, faz com que o idoso sintam-se mais incluído socialmente e sua autoestima elevada, assim como pode-se notar através de um relato retirado das respostas do último questionário: “Aprendi a ter conhecimento na tecnologia, gostei muito do professor, dos instrutores, de interagir com os colegas de sala. E estou feliz por essa oportunidade no aprendizado. Agradeço a todos vocês professores”. Christ (2002) afirma que a rotina dos idosos tem mudado continuamente com o advento das novas tecnologias, principalmente com a Internet, que os tem atraído cada vez mais. A Internet tornou-se mais uma

forma de lazer, capaz de ampliar os relacionamentos, além de aumentar a autoestima e permitir que o idoso esteja mais atualizado e ativo. Através do último questionário aplicado no grupo de idosos, pôde-se notar avanços além do aprendizado como, por exemplo, na autoestima, assim como relatado através de um dos participantes ao falar sobre sua experiência no Projeto: “Excelente. Minha autoestima melhorou. Obrigado a toda equipe” (Relato de participante retirado das respostas do último questionário). Para Lima (2007), é necessário que o idoso seja estimulado ao aprendizado das novas tecnologias. A Internet é uma possibilidade de tirar o idoso de sua zona de conforto e colocá-lo em um caminho de novas aprendizagens que possam melhorar sua qualidade de vida. Criar novas possibilidades de aprendizagens para idosos, permitindo que ele acompanhe as novas vivências permeadas pela tecnologia faz com que se sintam capazes de executar tarefas que antes pareciam impossíveis. É possível notar a contribuição do Projeto na aprendizagem dos participantes através deste relato: “nossa eu não sabia nem ligar um computador, hoje sei até abrir pasta.” (Relato retirado das respostas do último questionário).

CONCLUSÃO: Pertencer a um mundo cada vez mais informatizado, em que a tecnologia está sempre presente nas mais diversas experiências, sem conhecimento suficiente para executar atividades consideradas básicas – como se comunicar através das redes sociais, se informar ou realizar compras e pagamentos através da Internet, ou as mais diversas possibilidades que a tecnologia proporciona na atualidade – é uma dificuldade imposta às pessoas mais velhas que estão afastadas deste aspecto da modernidade. Surge então o desafio de estimular os idosos a buscar novas oportunidades e experiências de aprendizagem para que se tornem e continuem ativos na sociedade, acompanhando as mudanças da modernidade. **FINANCIAMENTO:** Este trabalho é financiado pela Pró-Reitoria de Extensão da PUC Minas, desenvolvido no âmbito do projeto de extensão de número 22353.

REFERÊNCIAS

Christ, C. R., Palazzo, L. A. M., Marroni, F. V. & Xavier, R. T. O. (2002). Construindo Comunidades Virtuais para a Terceira Idade. *REIC – Revista eletrônica de iniciação científica, II(IV)*.

CJAZA, Sara J.; LEE, Chin Chin. The impact of aging on access to technology. In *Universal Access in the Information Society*, 2007.

GREGOR, Peter, NEWELL, Alan F., ZAJICEK, Mary. Designing for Dynamic Diversity - interfaces for older people. Proceedings of the Fifth International ACM SIGCAPH Conference on Assistive Technologies Edinburgh, July 2002.

Lima, M. P. (2007) O idoso aprendiz. *Divulgação eletrônica do Programa de Estudos Pós-Graduados em Gerontologia e do Núcleo de Estudo e Pesquisa do Envelhecimento (NEPE) da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo-PUCSP.*

VERONA, S. M. et al. Percepção do idoso em relação à internet. *Temas em Psicologia*, 2006, v.14, n. 2, p. 189-197. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v14n2/v14n2a07.pdf>>. Acesso em 24 de junho de 2019.