



ANAIS



# III CEPIAL

---

CONGRESSO DE CULTURA  
E EDUCAÇÃO PARA A INTEGRAÇÃO  
DA AMÉRICA LATINA

---

Semeando Novos Rumos

[www.cepial.org.br](http://www.cepial.org.br)  
15 a 20 de julho de 2012  
Curitiba - Brasil



ANAIS



# III CEPIAL

CONGRESSO DE CULTURA  
E EDUCAÇÃO PARA A INTEGRAÇÃO  
DA AMÉRICA LATINA

Semeando Novos Rumos

## Eixos Temáticos:

1. INTEGRAÇÃO DAS SOCIEDADES NA AMÉRICA LATINA
2. EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO LATINO-AMERICANO:  
SUAS MÚLTIPLAS FACES
3. PARTICIPAÇÃO: DIREITOS HUMANOS, POLÍTICA E CIDADANIA
4. CULTURA E IDENTIDADE NA AMÉRICA LATINA
5. MEIO-AMBIENTE: QUALIDADE, CONDIÇÕES E SITUAÇÕES DE VIDA
6. CIÊNCIA E TECNOLOGIA: PRODUÇÃO, DIFUSÃO E APROPRIAÇÃO
7. POLÍTICAS PÚBLICAS PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL
8. MIGRAÇÕES NO CONTEXTO ATUAL: DA AUSÊNCIA DE POLÍTICAS  
ÀS REAIS NECESSIDADES DOS MIGRANTES
9. MÍDIA, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO

[www.cepial.org.br](http://www.cepial.org.br)  
15 a 20 de julho 2012  
Curitiba - Brasil

# ANAIS



**III CEPIAL**  
CONGRESSO DE CULTURA  
E EDUCAÇÃO PARA INTEGRAÇÃO  
DA AMÉRICA LATINA  
Semear Novos Rumos

## Eixo 6

**“ CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
PRODUÇÃO, DIFUSÃO E APROPRIAÇÃO ”**

[www.cepial.org.br](http://www.cepial.org.br)  
15 a 20 de julho de 2012  
Curitiba - Brasil

## **EIXO 6- CIÊNCIA E TECNOLOGIA: PRODUÇÃO, DIFUSÃO E APROPRIAÇÃO**

### **6.1. Ciência e Tecnologia: produção, difusão e apropriação**

As sociedades contemporâneas também conhecidas por sociedades do conhecimento podem ser entendidas e analisadas sob múltiplos aspectos: tecnológicos, educacionais, culturais, políticos, informacionais, etc. O acesso ao conhecimento e às tecnologias, por parte das sociedades e dos indivíduos, é desigual, uma vez que as relações de poder estão distribuídas de maneira assimétrica, tanto em escala regional como mundial.

#### **RESUMOS APROVADOS**

**AS POLÍTICAS DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA NA AMÉRICA LATINA (autor(es/as): Elias Marcos Gonçalves Dos Santos).**

**LUAMIM<sup>1</sup> - 20 ANOS CONSTRUINDO CIÊNCIA COM CONSCIÊNCIA (autor(es/as): Heliana Baía Evelin).**

**COMUNIDADE ESCOLAR E O USO DAS MÍDIAS E DAS NOVAS TECNOLOGIAS: DILEMAS E PERSPECTIVAS (autor(es/as): Jeovania Fabro Tomazi).**

**A DESCONSTRUÇÃO DA RAZÃO CIENTÍFICA EM BRUNO LATOUR (autor(es/as): Marcelo Puzio).**

**ANÁLISE CRÍTICA DO PROJETO RONDON SOB A LUZ DOS PRINCÍPIOS DA TECNOLOGIA SOCIAL (autor(es/as): Murilo Martins De Andrade).**

**MULTIPLICAR EXPERIÊNCIAS E CONSTRUIR ALTERNATIVAS: AS CARTOGRAFIAS SOCIAIS COMO TRABALHO DE TRADUÇÃO (autor(es/as): Otávio Gomes Rocha).**

**TERCEIRA IDADE E INCLUSÃO DIGITAL: CONSTRUINDO A INCLUSÃO DO IDOSO NUMA SOCIEDADE TECNOLÓGICA (autor(es/as): Roseli Odorizzi).**

**JORNALISMO E SAÚDE: UMA ANÁLISE PRAGMÁTICA DOS TEXTOS DOS JORNAIS EXPRESSO POPULAR E A TRIBUNA, DE SANTOS, ENTRE JUNHO E JULHO DE 2011 (autor(es/as): Vinicius Mauricio de Lima).**

**A UTILIZAÇÃO DO ENTRETENIMENTO COMO ALIADO NA EDUCAÇÃO (autor(es/as): Yuri Garcia Piedade Kurylo). Coordenador: Prf. Dr. Marcelo Stein de Lima Sousa (MADE-UFPR)**



## TERCEIRA IDADE E INCLUSÃO DIGITAL: CONSTRUINDO A INCLUSÃO DO IDOSO NUMA SOCIEDADE TECNOLÓGICA

AUTORA: ROSELI ODORIZZI<sup>1</sup>

RESUMO: Este trabalho trata da inclusão digital do idoso no universo tecnológico e tem como objetivo trazer os resultados alcançados em relação ao perfil e prioridade de interesses e uso dos equipamentos digitais dos participantes atendidos no Projeto de Inclusão Digital do Programa Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI na UNIOESTE/Campus de Toledo. A pesquisa é fruto da interação de acadêmicos, voluntários da comunidade local e coordenação pedagógica com os adultos e idosos participantes do projeto nos anos de 2009-2010. A metodologia utilizada se fundamenta na abordagem qualitativa de pesquisa com o uso do método estudo de caso e da observação participante, com coleta de informações através do uso de questionário com questões abertas e fechadas e relatórios produzidos no decorrer do desenvolvimento do projeto. Os resultados apontam que a inclusão digital do idoso, bem como, o seu maior acesso ao mundo tecnológico é um desafio colocado á educação permanente de adultos e idosos cuja responsabilidade é da sociedade em geral. As UNATIs localizadas no interior das Instituições de ensino superior vêm desempenhando esse papel e quebrando barreiras tecnológicas e aproximando essa tecnologia do cotidiano do idoso. Podemos concluir que, de fato, o projeto de Inclusão Digital do programa UNATI na UNIOESTE/Campus de Toledo, promove a inclusão digital do adulto e idoso para além do uso do computador, mas nos diferentes equipamentos tecnológicos utilizados no cotidiano desta população e os integrantes a utilizam também como uma ocupação do tempo livre, práticas de sociabilidade e maior contato familiar e integração na comunidade local e regional.

Palavras-chave: UNATI, Inclusão Digital, Qualidade de vida, Cidadania

---

<sup>1</sup> Mestre em Serviço Social e Políticas Sociais, Especialista em Fundamentos da Prática do Assistente Social, Professora Assistente da Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, Campus de Toledo, Centro de Ciências Sociais Aplicadas/Curso de Serviço Social, Autora e Coordenadora do Programa Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI da UNIOESTE/Campus de Toledo e Foz do Iguaçu. Autora e Coordenadora do Projeto de Inclusão Digital para o Idoso, Autora e Coordenadora do Projeto “Oficina da memória para o Idoso”, Autora e Coordenadora do Projeto “Cinedebate para a Terceira Idade” na Instituição. Fone: (45) 3379-7089. E-mail: [odorizzi2@yahoo.com](mailto:odorizzi2@yahoo.com); [unati@unioeste.br](mailto:unati@unioeste.br).



INTRODUÇÃO: Se por um lado o crescimento acelerado e o aumento da expectativa de vida da população decorrem do sucesso de conquistas no campo social e de saúde, por outro, o envelhecimento, como um processo, representa novas demandas por serviços, benefícios e atenções que se constituem em desafios para o ensino e a pesquisa nas Instituições de Ensino Superior.

Assim, os progressos científicos realizados nas mais diferentes áreas do conhecimento humano, que aumentaram a expectativa de vida da população, criaram para os estudiosos de temáticas que se referem á Terceira Idade<sup>2</sup> novos desafios e impasses, tanto em relação ao uso do denominado tempo livre, como em relação às possibilidades de participação e inserção social dessa faixa etária em sociedades cada vez mais complexas como é o caso da brasileira, permeada por contradições e conflitos sociais de difícil resolução.

Dados fornecidos pela ONU· apontam para um crescimento da população mundial na ordem de 66% (de seis bilhões em 2000 para 10 bilhões em 2050), sendo que deve triplicar a quantidade de pessoas com mais de 60 anos, ou seja, (de 600 milhões para 2 bilhões). Os idosos representarão então, 25% da população do planeta. Em projeções feitas pela ONU para a América Latina, a perspectiva é de que em 2025 haverá 93 milhões de pessoas com mais de 60 anos de idade, significando um aumento de 35% do número de pessoas nessa faixa etária. E, para o Brasil, os 5,1% de idosos de hoje passarão a ser 14,5% da população em 2040. Para Kachar (2003), “O perfil do idoso mudou muito nos últimos tempos (...) cabe aos educadores a responsabilidade de pesquisar e criar espaços de ensino-aprendizagem que insiram os idosos na dinâmica participativa da sociedade e atendam ao desejo do ser humano de aprender continuamente e projetar-se no vir a ser” (KACHAR, 2003, p.19).

A Política Nacional do Idoso, ratificada pelo Decreto de número 1.948, de 03 de julho de 1996, tem o objetivo de assegurar os direitos sociais do idoso, criando condições para promover sua autonomia, integração e participação efetiva na sociedade e a assertiva de que o processo de envelhecimento diz respeito à sociedade em geral, devendo ser objeto de conhecimento e informação para todos.

---

<sup>2</sup> Terceira Idade é uma expressão que, nas últimas décadas e com muita rapidez, se popularizou no vocabulário internacional e, mais recentemente, no brasileiro. Mais do que referência a uma idade cronológica é uma forma de tratamento das pessoas de mais idade que ainda não adquiriu conotação depreciativa. A expressão se originou na França, referindo-se a uma nova etapa de improdutividade no ciclo da vida (a primeira é a infância). Essa denominação foi amplamente adotada com a criação das Universidades da Terceira Idade (PALMA, 2000).



A implementação da nova legislação social direcionada ao público idoso na realidade brasileira, necessita de uma extensa reformulação da relação entre Estado e Sociedade Civil, que principia na superação das ações pontuais e/ou assistenciais, até a formulação de novas estratégias de administração da política, nas quais estejam contempladas a primazia do Estado na condução da política de assistência e a participação da sociedade, inclusive universidades, na definição de sua gestão, na preocupação dos estereótipos sociais em torno da velhice que se construiu histórica e socialmente e na criação de mecanismos educacionais que tenham como horizonte à emancipação humana dos indivíduos e almeje a inserção e integração social deste segmento social.

O artigo 43, item VII, da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB/96 é claro ao se referir à extensão universitária como uma das funções da educação superior, qual seja o de “promover a extensão, aberta à participação da população, visando à difusão das conquistas e benefícios resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição”.

É fato que, com os novos tempos, a sociedade modernizou-se e praticamente tudo foi informatizado. Os indivíduos, independente da sua faixa etária, que não dominam essa tecnologia, se sentem excluídos por desconhecer essa nova linguagem que permeia todo o tipo de convívio social. Assim, a inclusão e participação social do idoso se constituem, inegavelmente, num novo desafio para a educação e assim “O tempo do velho neste século deve ser reinventado. A longevidade humana é um novo desafio” (MEDEIROS, p. 9 in KACHAR, 2001).

De acordo com gerontologistas da Associação Brasileira de Geriatria e Gerontologia (SBGG), o limite para o ciclo da vida humana é de 110 a 120 anos e, com os avanços da área de saúde, cada vez mais é possível atingir esse limite. Dessa forma faz-se necessária uma atenção especial para que essa trajetória seja obtida da melhor forma possível. “O perfil do idoso mudou muito nos últimos tempos (...) cabe aos educadores a responsabilidade de pesquisar e criar espaços de ensino-aprendizagem que promova a continuidade de idosos, após a aposentadoria, na dinâmica participativa da sociedade e atendam ao desejo do ser humano de aprender continuamente e projetar-se no vir a ser” (KACHAR, 2003, p. 19).

Observa-se que a geração de idosos de hoje tem revelado dificuldades em entender a nova linguagem e em lidar com os avanços tecnológicos até mesmo nas questões mais básicas como os eletrodomésticos, celulares, caixas eletrônicos instalados nos bancos. Conseqüentemente, aumenta o número de idosos iletrados em Informática,



ou analfabetos digitais, em todas as áreas da sociedade. No entanto, a crescente proliferação das tecnologias e a progressiva dependência da sociedade culminando na transformação dos comportamentos trouxeram a necessidade de conhecimento e domínio por todos, inclusive pelas pessoas da terceira idade. Neste sentido, com a modernização da sociedade praticamente tudo foi informatizado. As pessoas adultas e idosas que não dominam essa tecnologia sentem-se excluídas por desconhecer essa linguagem que permeia todo o tipo de convívio social. Trabalhando com os participantes na UNATI percebeu-se que eles estavam interessados em conhecer a linguagem da informática, pois, embora convivessem com essa tecnologia, cotidianamente, no ambiente familiar por meio dos filhos e netos, sentiam-se totalmente excluídos diante dos recursos dessa natureza. Muitas vezes questionavam sobre algo tão desconhecido para eles, o computador, mas, ao mesmo tempo, tão trivial para a geração mais jovem. Assim, a Oficina de Informática foi implantada no Programa considerando o que preceitua a Política Nacional do Idoso no tocante ao acesso do idoso ao mundo da cultura e do mundo tecnológico como meio de integração e participação na sociedade, estimulando, por meio do computador, ações intergeracionais e de maior integração no convívio familiar e social e, ainda, para que o computador seja um instrumento essencial para a promoção da saúde mental do idoso, por se tratar de um forte aliado contra o tédio e a estagnação, bem como um meio eficaz preventivo contra doenças degenerativas na terceira idade como o mal de “alzheimer” e de “parkinson”.

Neste sentido, buscando oportunizar aos idosos do Município de Toledo e região, com base no que estabelece o capítulo IV, no item III, da Política Nacional do Idoso, quando cita na área da educação "o apoio à criação de universidade aberta para a terceira idade, como meio de universalizar o acesso às diferentes formas do saber", foi implantado na Unioeste, no ano de 2000, o Programa de Extensão Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI.

De caráter multidisciplinar e permanente, o Programa já atendeu 65 pessoas adultas e idosas. Atualmente, a UNATI conta com uma turma de 55 participantes para o período de março de 2007 a novembro de 2008 no Campus de Toledo, 40 no Campus de Foz de Iguaçu a partir de março de 2008 e 25 idosos monitores, totalizando 120 pessoas adultas ou idosas no espaço acadêmico. O objetivo do Programa é o de “criar espaços na universidade de inserção da população adulta ou idosa para formação política, social, econômica e cultural para o desenvolvimento de suas potencialidades para que, tendo consciência de si e de sua cidadania, atue e interaja no contexto familiar e comunitário,



promovendo a conquista de uma maior participação social e política na melhoria da sua condição de vida”. (ENGELBRECHT; ODORIZZI, 2000).

Trabalhando com os participantes na UNATI se observou que eles estavam interessados em conhecer a linguagem da informática e de outros equipamentos digitais presentes em seu cotidiano, pois, embora convivessem com essa tecnologia no ambiente familiar por meio dos filhos e netos, sentiam-se totalmente excluídos diante dos recursos dessa natureza. Parafrazeando Vitória Kachar (2003), quando a tecnologia é utilizada/transmitida de forma correta, diminui distâncias e aproxima as pessoas, pois se torna um meio prático e rápido para se comunicar.

Assim, com o objetivo de proporcionar ao aluno adulto e idoso a apropriação da linguagem tecnológica, tornando o computador um instrumento para a construção de outros conhecimentos, para o desenvolvimento e preservação da saúde mental e para proporcionar a interação no seu ambiente familiar e social, o Projeto de Inclusão Digital foi implantado no Programa no ano de 2000. A proposta é amparada no que preceitua a Política Nacional do Idoso no tocante ao acesso do idoso ao mundo da cultura e do mundo tecnológico como meio de integração e participação na sociedade, estimulando, por meio do computador, ações intergeracionais e de maior integração no convívio familiar e social e, ainda, para que o computador seja um instrumento essencial para a promoção da saúde mental do idoso, por se tratar de um forte aliado contra o tédio e a estagnação, bem como, um meio eficaz preventivo contra doenças degenerativas na terceira idade como o mal de “Alzheimer” e o de “Parkinson”.

A partir de abril de 2008, a proposta do projeto foi ampliada para a oferta de acesso e domínio de diversos outros equipamentos do mundo digital, reiterando o compromisso do Programa em criar mecanismos de atualização e ampliação de seus conhecimentos, uma maior participação e inclusão social e política, valorização de suas experiências/vivências e ferramentas efetivas de mudanças qualitativas no seu cotidiano. A nova proposta advém de requisições dos participantes e seus familiares que se constituem na demanda por um processo de alfabetização digital, como dizem alguns autores, ou seja, a aprendizagem necessária ao indivíduo para circular e interagir no mundo das mídias digitais como consumidor e como produtor de seus conteúdos e processos. Para outros autores, é sinônimo de maior acesso a todas as pessoas que não estejam conectadas ao mundo virtual e, especificamente, uma maneira de ensiná-las a utilizar a Internet para resolver de forma efetiva problemas do cotidiano.

Todos concordam, porém, que a inclusão digital não pode ser entendida apenas como oferecer um computador ou qualquer outro instrumento digital, mas sim ensinar a



utilizá-lo. Os adultos ou pessoas idosas, embora estejam passando por uma fase de mudanças fisiológicas, ainda buscam sua atualização e crescimento intelectual através de um processo de aprendizagem apoiado pela tecnologia sob a ótica da inclusão digital. “Grande parte dos idosos desfruta de boa saúde física e mental, e embora, algumas habilidades possam diminuir, as pessoas física e intelectualmente ativas podem manter-se muito bem na maioria dos aspectos e até mesmo melhorar sua competência” (MELO, 2003).

Para além da busca pela inclusão digital, o seu acesso também propicia aos participantes a ocupação do tempo livre bem como práticas de sociabilidade e maior contato familiar. É direito de todo idoso estar incluído nessa transformação informacional e, mais do que isso, ele está em busca desse novo conhecimento. Então é preciso que se repense o papel do idoso na sociedade e, da mesma forma, que a sociedade repense a sua atitude em relação ao velho, que o considere cidadão e o respeite quebrando toda forma de preconceito existente em relação a essa população.

**OBJETIVOS :** Possibilitar a promoção e o maior acesso ao universo digital do idoso e por conseqüência sua inclusão e participação social, bem como, a convivência e a troca de saberes intergeracional dos participantes do Programa com acadêmicos e jovens voluntários da comunidade no espaço acadêmico se constitui o objetivo do Projeto. Para além deste objetivo espera-se possibilitar aos participantes voluntários um espaço para a realização de atividades de ensino e pesquisa no espaço da extensão; possibilitar a convivência intergeracional no espaço acadêmico, mediados pelo mundo digital, onde os jovens voluntários, no uso de suas habilidades compartilham seus conhecimentos em informática e demais equipamentos digitais com os adultos e/ou idosos; propiciar por meio dessa nova linguagem uma maior interação social no convívio familiar; estimular a saúde mental do adulto e idoso por meio da utilização do computador e de outros equipamentos digitais de seu interesse de utilização no seu cotidiano; produção de metodologia e material didático pedagógico específico para o ensino de informática para a Terceira Idade; promover a capacitação do jovem-professor para o exercício da docência ao público idoso, possibilitando o conhecimento de aspectos e particularidades do universo da terceira idade.

**MATERIAL E MÉTODOS:** O Projeto de inclusão digital da UNATI, atendendo a uma metodologia pedagógica e didática na transmissão dos conteúdos de forma que atenda a especificidade dessa faixa etária, é dividida em módulo básico e módulo avançado. As



aulas teóricas e práticas são realizadas no Laboratório de Informática do Programa na UNIOESTE/Campus de Toledo. As turmas são divididas de acordo com os conteúdos destinados aos iniciantes e a turma avançada. Essa metodologia propicia uma melhor compreensão por parte dos alunos, uma vez que é considerada, do ponto de vista pedagógico, a mais simples. Dessa forma, a metodologia de ação compreende uma estrutura modular integrativa com os seguintes conteúdos programáticos: MÓDULO I: CONHECENDO A MÁQUINA – Neste módulo os alunos aprendem sobre qual a utilidade do computador; para que aprender informática; quais as partes que compõe um computador; como ligar e desligar uma máquina e a área de trabalho do computador. MÓDULO II: PROGRAMA MICROSOFT PAINT – Os alunos conhecem o Programa, suas ferramentas, menus e ícones. O curso de digitação *The Matrix Revolution* também é incluído durante este módulo. MÓDULO III: PROGRAMA MICROSOFT WORD – Nesta etapa são ensinados para os alunos as ferramentas, menus e ícones deste Programa, dando seqüência ao curso de digitação *The Matrix Revolution*. MÓDULO IV: INTERNET – Os alunos conhecem nesta fase a internet, reconhecem seus benefícios e aprendem como esta nova linguagem pode ajudá-los cotidianamente. Aprendem a navegar na internet, visitando *sites* e realizando pesquisas. Aprendem também a utilizar o correio eletrônico, escrevendo e enviando e-mails. MÓDULO V: PROGRAMA MICROSOFT POWER POINT – Nesta etapa, os alunos aprendem a produzir apresentações em slides, inserindo figuras do *Clipp Art* e da *Internet*, utilizando as ferramentas deste Programa. Ao término dos módulos, dependendo do ritmo e do grau de assimilação, os alunos passam a ter aulas de aprofundamento dos conteúdos ensinados, ou seja, dos programas e recursos já vistos, conhecendo, inclusive, conforme o interesse, novos mecanismos tecnológicos. No desenvolvimento de todas essas etapas, os alunos são instigados a conquistar autonomia e domínio da máquina, o que ocorre gradativamente. Também é priorizado o atendimento individual e os alunos contam, ainda, com uma apostila como material de apoio. No decorrer das aulas também são introduzidos o manuseio e aprendizagem de outros equipamentos digitais de interesse dos adultos e idosos da oficina.

Desde o início, se teve a preocupação pedagógica e didática na seleção e transmissão dos conteúdos programados para as aulas. Essa metodologia propicia uma melhor compreensão por parte dos alunos adultos e idosos, uma vez que promove uma forma de ensino personalizada, em que os conteúdos são apresentados respeitando-se o tempo de assimilação e os interesses dos adultos e idosos participantes. Esses interesses são observados e identificados durante os momentos de conversa e socialização da



equipe pedagógica que é composta de professor-orientador pedagógico e jovem-professor, com os participantes da oficina. Deste modo, os conteúdos a serem ensinados são amplos e variados a partir do que é possível e viável para a equipe pedagógica. A metodologia de ação se dá através das seguintes etapas: Construção da interação do jovem-professor com o adulto ou idoso; Preparação e capacitação do jovem-acadêmico e jovem-voluntário da comunidade, que são professores da oficina de informática. Esta acontece em cinco etapas: integrando o grupo; possibilitando o contato com o universo dos idosos; planejando e preparando as aulas; construindo e elaborando o conteúdo mínimo para o módulo básico e para o avançado e; elaborando os relatórios das aulas. Esta capacitação utiliza como meio de preparação do jovem-professor para o desempenho de suas funções, palestras, seminários, debates, reflexões, dinâmicas e simulações de aulas.

As aulas ocorrem semanalmente, com duração de uma hora e trinta minutos para cada turma do módulo básico e do módulo avançado. As aulas são personalizadas e devem respeitar o ritmo de aprendizagem e os interesses do idoso em aprender as ferramentas de informática e os equipamentos digitais. No entanto, alguns conteúdos são obrigatórios, já que são pré-requisitos básicos para o uso de ferramentas mais avançadas ou específicas.



Figura 1 – Acadêmicos atuando com adultos e idosos no projeto de inclusão digital.



Figura 2 – Acadêmico interagindo com os adultos e idosos do projeto de inclusão digital.



RESULTADOS : Os adultos e idosos que participam do Projeto de inclusão digital apresentam muitas razões para aprender as novas tecnologias, porém apresentam dificuldades de aprendizagem específicas, que podem ser superadas seguindo etapas gradativas de aprendizagem, pois, todos trazem um grau diferenciado de aproximação à linguagem computacional e tecnológica um ritmo próprio que precisa ser medido e considerado no processo de ensino aprendizagem, bem como, boa iluminação e freqüentes exercícios e repetição para a assimilação de conteúdo. Neste sentido, as turmas têm que ser pequenas para possibilitar maior acompanhamento. Pôde-se perceber que a representação do computador para a terceira idade está agrupada em dois temas centrais: atualização e desafio. O interesse pelo aprendizado da informática revela as seguintes categorias: a) *atualização* – o desejo de não se sentir excluído, de trabalhar a mente, de adquirir novos conhecimentos, de realização pessoal, de curiosidade, para perder o bloqueio com a máquina, para perder o medo do computador; b) *desmistificação da máquina* – o desejo de ser um meio de comunicação com filhos e parentes distantes, meio de informação e c) *desafio* – a constatação de que o projeto se tornou subsídio para que o idoso utilize outros meios eletrônicos como a internet e o manuseio de cartões magnéticos.

A pesquisa foi realizada com os participantes do módulo básico e do módulo avançado totalizando 19 adultos e idosos, sendo que 47% participam do módulo básico e 53% participam do módulo avançado. Os dados obtidos com a pesquisa apontam que: 84% possuem idade entre 55 e 69 anos, 63% são idosos (idade igual ou superior a 60) e 37% adultos (entre 55 e 59 anos); 95% dos entrevistados são do sexo feminino; 37% possuem ensino fundamental incompleto, 26% ensino médio completo, 21% ensino fundamental incompleto, 11% ensino médio incompleto e 5% possuem pós-graduação; 42% são casados, 37% viúvos, 16% separados e 5% solteiros; 58% não trabalham, 32% possuem alguma profissão e 10% não responderam a essa questão, dos que trabalham, 42% são trabalhadoras do lar, as demais profissões citadas foram: Auxiliar de enfermagem, Costureiro, Escriturário, Professor e Vendedor.

Dos pesquisados, 58% possuem renda mensal entre 01 e 03 salários mínimos, sendo que 68% das rendas são provenientes de aposentadoria; 37% dos entrevistados declararam que moram sozinhos, 37% moram com o cônjuge e 26% com familiares; 42% possuem casa de alvenaria própria e 16% pagam aluguel; 37% sofrem de pressão alta e 31% não possuem doenças. As doenças citadas foram: Artrite reumática, artrose, câncer, diabetes, fibromialgia, hipertireoidismo, labirintite, osteoporose, pressão baixa e



problemas na coluna; 35% dos participantes vêm para a universidade de ônibus, 27% vêm a pé, 23% com veículo próprio e 15% com bicicleta.

Dos recursos tecnológicos que possuem em casa, 63% deles possuem computador, 58% aparelho celular, 58% telefone sem fio, 53% aparelho de som, 47% DVD, 47% Microondas, 47% Máquina fotográfica, 42% possuem impressora, 37% possuem videocassete, 37% forno elétrico, 32% ar condicionado, 32% câmera digital, 26% despertador digital, 26% videogame, 16% notebook, 11% scanner.

Dos entrevistados, 58% declararam que gostariam de aprender a manusear um celular, 47% computador, 37% câmera digital, 26% filmadora, 21% a manusear melhor caixas eletrônicos, 16% DVD, 16% fax, 16% scanner, 11% impressora, 11% MP3, 11% MP4, 11% MP5, 11% smartphone, 5% aparelho de som, 5% ar condicionado, 5% máquina de lavar, 5% microondas, 5% videocassete, 5% videogame, 5% despertador digital; 45% deles usam o caixa eletrônico para saques e extratos, 17% para depósitos, 17% não o utilizam e 8% utilizam para pagamento de contas; 53% dos entrevistados compraram seu próprio computador, 16% deles ganhou o computador e 31% não possuem o equipamento; 100% dizem não possuir nenhum conhecimento e/ou experiência com o computador antes de ingressarem na oficina, destes 73% aprenderam a manusear exclusivamente por intermédio da UNATI, 9% aprenderam sozinhos, 9% aprenderam com filhos ou netos e 9% não responderam a esta questão.

Do universo pesquisado 53% deles escolheram fazer a oficina para aprenderem a se comunicar com amigos e familiares, 37% fizeram para adquirir conhecimentos. Os demais motivos foram: Compraram ou irão comprar um computador, por curiosidade, por lazer, para trabalhar, para fazer trabalhos, porque gostam de informática e pelo fato dos estagiários da UNATI serem muito pacientes; 63% esperam aprender mais sobre recursos da Internet e e-mail, 21% sobre MSN e Orkut. Os demais citaram ainda: comunicar com as pessoas, conversar com amigos e familiares, digitação, fazer pesquisas e usufruir de tudo que a oficina possa oferecer; 37% dos entrevistados não têm acesso ao computador fora do espaço de sala de aula para a realização das tarefas; 68% consideram o computador extremamente útil enquanto que 21% acham-no pouco útil e os demais não responderam a essa questão.

Ao serem questionados, 31% dos entrevistados utilizam mais no computador o MSN e 31% a digitação, 26% usam para fazer trabalhos, pesquisas e enviar e-mails. Os demais citaram: Comunicação com filhos, conversação, edição de imagens, jogos, Skype, ver notícias, Orkut e atividades da oficina. No entanto 74% deles indicaram que o que mais utilizam na Internet é sua conta de e-mail. Sobre a frequência de uso do computador, 47%



declararam acessar algumas vezes por semana, 26% somente uma vez por semana e o restante o utiliza com uma frequência inferior a estas;

Por fim, o computador representa para 74% do grupo a possibilidade de comunicação com amigos e familiares, para 47% o acesso a informações e conhecimentos mundiais e para 37% ser fonte de pesquisas constantes.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Os Programas e/ou Projetos denominados de Universidades Abertas à Terceira Idade ou provenientes desta proposta, têm sido apontados como uma “porta de entrada” na elaboração de propostas cuja essência contempla formas diferenciadas de maior integração e participação social da população adulta e idosa.

Ao operar sob a égide da educação permanente, elaboram suas propostas pedagógicas cujas diretrizes e princípios apontam para um trabalho e o desenvolvimento de uma perspectiva essencialmente cultural que proporcionam e viabilizam processos de cidadania, de maior integração e participação ativa dos idosos num mundo em constante transformação, além de buscar, é claro, nas suas ações inter e multidisciplinares, contribuir para mudanças no contexto social e econômico da terceira idade.

Neste sentido, a extensão universitária da UNIOESTE, com suas ações multifacetadas, contribui para que a Universidade assuma uma posição voltada para os interesses e as necessidades da população adulta ou idosa, colaborando significativamente para as mudanças necessárias da sociedade em geral no que se refere a este segmento populacional.

Os dados da pesquisa realizada no projeto de inclusão digital para a terceira idade do programa Unati na Unioeste, demonstram a forte tendência que se tem por parte dos idosos de estarem conectados com o mundo digital, os estimulando a comprar seus computadores após ingressarem na oficina e a buscarem e quererem se aperfeiçoar no uso do computador, principalmente para utilizá-lo na comunicação com amigos e familiares. Por consequência há uma significativa ampliação do leque de contatos e amizades do idoso. Isto, além de aumentar a auto-estima e qualificar seu tempo livre, melhora as relações familiares, pois se torna mais freqüente e viável a comunicação deles com os filhos, netos e demais membros da família levando-os a uma relação de troca, principalmente com os netos, na qual estes os ensinam a manusear o computador e demais aparelhos eletrônicos enquanto que aqueles ensinam jogos e brincadeiras infantis produzidos no espaço da UNATI em outra oficina. Outra relação intergeracional benéfica é vista entre o idoso e o jovem-professor no sentido de que este passa a conhecer melhor o universo do idoso, conseqüentemente passa a tratá-los de uma forma diferente, não mais



com o olhar de inutilidade ou pena, mas com o olhar de que ali há ainda muita vivacidade e vontade de aprender, características estas geralmente atribuídas aos jovens.

Refletindo sobre essa realidade e sobre a exclusão digital do idoso, se observa que é imperativo proporcionar a esse grupo uma melhor maneira de usufruir o seu tempo, como já prevêem os especialistas no assunto, o tempo livre dos idosos tem que ser aproveitado saudavelmente. Até porque, muitos adultos ou pessoas consideradas como pertencentes ao grupo da terceira idade, não se sentem ou se consideram, nos dias de hoje, como velhos e, muito menos ainda, deixam de desenvolver atividades produtivas. Os dados demonstram que os idosos não possuem a mesma destreza com o computador como outros adultos mais jovens, mas com capacidade equivalente necessitando somente de um período de tempo maior para aprender e fixar esses conhecimentos.

A alfabetização digital para idosos deve considerar essa busca do idoso pelo conhecimento, pelo domínio e pela necessidade em buscar seu espaço, de evoluírem junto com as demais gerações. O idoso busca, não só conhecer computadores e demais aparelhos tecnológicos, mas busca apropriar-se, fazer parte, incluir-se como parte ativa e motivada em fazer acontecer na sociedade. Passerini e Pasqualotti (2006) ressaltam que “esse público é tão exigente quanto a sociedade moderna lhe exige que seja um sujeito ativo, ou muitas vezes dentro de uma situação paradoxal, essa mesma sociedade vê o idoso como um sujeito experiente pelos processos e ações vivenciadas, mas carente de habilidades e conhecimentos inovadores. E dentro dessa realidade as tecnologias, vistas como inovação e avanço na forma do fazer, se tornam recursos e técnicas procuradas e demandadas para proporcionarem a esses sujeitos, uma forma de se mostrarem necessários, úteis e atuantes” (PASSERINI & PASQUALOTTI, 2006).

Há que se ressaltar que o desenvolvimento de uma metodologia e conteúdo para a inclusão digital desse segmento populacional precisa ser contextualizado e integrado ao cotidiano da terceira idade envolvida.

Para os jovens acadêmicos e voluntários da comunidade, o projeto tem se constituído num espaço de encontro e vivência intergeracional, onde a troca se estabelece na relação amistosa e a certeza de que os benefícios trazidos pela aprendizagem tecnológica na terceira idade causam mudanças no comportamento desta população.

Conclui-se, portanto, que o Projeto de inclusão digital para a terceira idade do Programa de Extensão UNATI na UNIOESTE se constitui num espaço efetivo de inclusão da pessoa adulta e idosa na dinâmica da vida social, permitindo que ele dê continuidade a iniciativas ativas, de modo que o processo de envelhecimento seja vivido com maior



tranqüilidade e naturalidade, valorizando e conquistando sua permanência como multiplicador de informações e de experiências de vida às gerações vindouras. Espera-se que as pessoas adultas e idosas participantes das atividades do projeto sejam vistas como um referencial na permanente busca do aprender ao longo da vida e que as suas experiências de vida possam colaborar e despertar o contínuo interesse do ser humano na busca de novos conhecimentos para que, desta forma, mantenham-se atuantes na sociedade e, com isso, obtenham uma melhor qualidade de vida e participem substancialmente do processo de construção e consolidação efetiva de sua cidadania.

Neste sentido, percebe-se que o *Projeto de Inclusão Digital* se constitui num espaço de inclusão do idoso na dinâmica da vida social, permitindo a ele que dê continuidade a iniciativas ativas, de modo que, esse processo natural de envelhecimento o qual todo indivíduo passa desde o início da sua vida, ou seja, desde o nascimento, seja vivido com maior tranqüilidade e dignidade, permitindo dessa forma a construção e reconstrução de processos participativos na sociedade.

A construção de espaços dentro das Universidades, destinados à pessoa adulta e idosa, seguramente, comprova a contribuição delas para o desenvolvimento saudável da terceira idade. Além do mais, a pessoa adulta e da terceira idade possui a mesma capacidade de aprender a trabalhar com o computador como outros adultos mais jovens, o que a difere é que ela necessita de um período de tempo maior para aprender e fixar esses conhecimentos “(...) o espaço da UNATI é um espaço de convívio e sociabilidade, de encontro de gerações, de quebra de isolamento e solidão dos alunos, proporcionando-lhes condições para derrubar mitos e preconceitos sociais relativos aos mais velhos, levando-os a contestar e rever muitos dos papéis que a sociedade procura lhes impor. No entanto, é também um espaço profícuo de integração e participação efetiva do idoso na sociedade” (ODORIZZI, 2003). Á exemplo das demais ações desenvolvidas dentro do Programa UNATI, o projeto de inclusão digital para a Terceira Idade, vem comprovar o compromisso que o Programa e a Universidade têm em criar mecanismos de inserção da pessoa adulta e idosa no espaço acadêmico, proporcionando a ela, a atualização e ampliação de seus conhecimentos, uma maior participação social e política, bem como, a valorização de suas experiências/vivências do cotidiano, reconhecendo a sua importância e contribuição para a sociedade.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KACHAR, Vitória. et all (2001) Longevidade: um novo desafio para a educação. São Paulo: Cortez.

KACHAR, Vitória (2003) Terceira idade e informática: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez.

MELO, D. M. de. “Envelhecimento saudável : uma questão de opção” <http://www.acesa.com/viver/arquivo/psique/2003/07/21-Denise>, acesso em 16/05/2006.

MORATORI, D. “Tricô e dama são coisas do passado...Vovôs e vovós entram na era da informática” [www.ifservice.com.br/informatica/arquivo/infojf/2003/07/23-terceira\\_idade](http://www.ifservice.com.br/informatica/arquivo/infojf/2003/07/23-terceira_idade), acesso em 16/05/2006.

ODORIZZI, Roseli (2003) A Universidade Aberta à Terceira Idade da UNIOESTE/Toledo: construindo espaços de inserção social do idoso. Dissertação (Mestrado em Serviço Social e Política Social), Universidade Estadual de Londrina - UEL, Londrina, Paraná.

ODORIZZI, Roseli (2007). Programa de Extensão Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI. Oficina de Informática para a Terceira Idade. Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE, Campus de Toledo. Toledo, Paraná.

ODORIZZI, Roseli; ENGELBRECHT, Marize Rauber (2000). Universidade Aberta à Terceira Idade – UNATI. Projeto Permanente de Extensão Universitária. Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE. Campus de Toledo.

PASSERINI, L. M; PASQUALOTI, P.R.(2006) “A Inclusão Digital como Prática Social: uma visão sócio-histórica da apropriação tecnológica em idosos.” In: Portella, M; Gaglietti, M; Pasqualoti, A. (org). Envelhecimento Humano: saberes e fazeres. Passo Fundo: Editora UPF.

POLÍTICA NACIONAL DO IDOSO. Lei nº 8.842, de 04/01/94. Dispõe sobre a política nacional do idoso, cria o Conselho Nacional do Idoso e dá outras providências, 1994.