
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA MOTRICIDADE

Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual

Digital inclusion: strategies for elderly co-participation in virtual leisure

DANILO ROBERTO PEREIRA SANTIAGO

ORIENTADORA: PROFA. DRA. GISELE MARIA SCHWARTZ

Tese de Doutorado apresentada ao Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro - SP, Universidade Estadual Paulista, para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Motricidade.

DANILO ROBERTO PEREIRA SANTIAGO

Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual

Digital inclusion: strategies for elderly co-participation in virtual leisure

Tese de Doutorado apresentada ao Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro - SP, Universidade Estadual Paulista, para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Motricidade.

ORIENTADORA: PROFA. DRA. GISELE MARIA SCHWARTZ

RIO CLARO – SP

2011

DANILO ROBERTO PEREIRA SANTIAGO

Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual

Digital inclusion: strategies for elderly co-participation in virtual leisure

Tese de Doutorado apresentada ao Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro - SP, Universidade Estadual Paulista, para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Motricidade.

COMISSÃO EXAMINADORA

GISELE MARIA SCHWARTZ

AFONSO ANTONIO MACHADO

CINTHIA LOPES DA SILVA

OSWALDO MELO SOUZA FILHO

SARA QUENZER MATTHIESEN

RIO CLARO - SP, 11 de DEZEMBRO DE 2011

RESUMO

Este estudo, de natureza qualitativa, teve o objetivo de investigar a eficácia da estratégia de co-participação de idosos no processo de inclusão digital, com vistas à facilitação do aprendizado para utilização da rede *internet*, para a obtenção de informações referentes ao lazer, no âmbito virtual. Para o delineamento do estudo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa exploratória, utilizando dois questionários aplicados em momentos distintos, os quais continham questões abertas e fechadas. Os dados foram expressos em forma de tabelas ou gráficos e analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo Temático. Os resultados evidenciam a aceitação positiva de todos os idosos perante a utilização de procedimentos lúdicos durante o processo de ensino-aprendizagem acerca da inclusão digital, bem como, da estratégia de co-participação. Esses dados estão relacionados ao fato de os idosos se sentirem à vontade durante as aulas, pois enfrentavam as mesmas dificuldades e tinham uma linguagem semelhante, o que lhes possibilitou aprender o que foi ensinado. Além disso, o acesso à *internet* promoveu mais autonomia, tanto na realização das atividades que envolvem as novas tecnologias, tais como, televisão, celular, aparelho de som, entre outras, durante o tempo disponível, quanto no convívio social diário. O estudo conclui que a estratégia de co-participação mostrou-se eficaz no processo de inclusão digital de idosos, na qual os mesmos aprenderam utilizar o computador e a *internet*, constituindo-se em uma opção do contexto do lazer virtual.

Palavras-chave: Lazer, Idoso, Inclusão Digital.

ABSTRACT

This qualitative study aimed to investigate the effectiveness of the co-participation strategy for elderly in the process of digital inclusion, to facilitating learning for use of the *Internet* to obtain information relating to leisure in the virtual context. The study was developed through literature review and exploratory research, using two mixed questionnaires applied at different times to an intentional sample consisting of 20 elderly participants in a program of digital inclusion. Data were descriptively analyzed through Thematic Content Analysis Technique. The results show the positive acceptance of all seniors before the recreational use of procedures during

the process of teaching and learning about digital inclusion, as well as the strategy of co-participation. These data are related to the fact that elderly feel at ease during lessons, as they faced the same difficulties and had a similar language, which enabled them to learn what was taught. In addition, *Internet* access has promoted greater autonomy, both in carrying out activities that involve new technologies during the time available, and in daily social life. The study concludes that the strategy of co-participation was effective in the process of digital inclusion of older people.

Keywords: Leisure, Elderly, Digital Inclusion

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	07
1. TESE DE DOUTORADO	
Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual.....	08
INTRODUÇÃO.....	09
OBJETIVO.....	15
REVISÃO DE LITERATURA.....	16
MÉTODO.....	23
Instrumentos.....	23
Análise dos dados.....	23
Participantes.....	24
Procedimento.....	26
Descrição da intervenção.....	27
Utilização do <i>mouse</i> e do teclado.....	29
RESULTADOS.....	31
Questionário aplicado antes da intervenção.....	31
Questionário aplicado depois da intervenção.....	33
REFERÊNCIAS.....	37
2. ARTIGO DE REVISÃO DE LITERATURA.....	41
3. ARTIGO SOBRE A SATISFAÇÃO E RESSONÂNCIAS.....	57
4. ARTIGO SOBRE A ESTRATÉGIA DE CO-PARTICIPAÇÃO.....	71
5. CONCLUSÃO.....	89
APÊNDICES.....	91
Apêndice A – Questionário pré-intervenção Grupo A.....	92
Apêndice B – Questionário pós-intervenção Grupo A.....	95
Apêndice C – Questionário pré-intervenção Grupo B.....	98
Apêndice D – Questionário pós-intervenção Grupo B.....	101
Apêndice E – TCLE.....	104
ANEXO 1 - Aprovação do Comitê de Ética.....	106

APRESENTAÇÃO

Esta tese de doutorado fez parte de um dos projetos do LEL – Laboratório de Estudos do Lazer, grupo de pesquisa cadastrado no CNPq, coordenado pela professora Gisele Maria Schwartz, docente do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Motricidade da UNESP de Rio Claro - SP. O interesse pelo tema surgiu a partir de investigações anteriores, inclusive na pesquisa de mestrado, a qual constou de verificar as Ressonâncias da inclusão digital por *internet Wi-Fi* na configuração do estilo do lazer. Essa pesquisa foi realizada no primeiro município a oferecer a *internet* sem fio gratuita no Brasil e a mesma apontou que as políticas públicas voltadas a inclusão digital facilitam o acesso. Foi evidenciado pelo pesquisador que, mesmo existindo iniciativas para promover a inclusão digital, esse fato não se concretiza, em especial quando relacionado à população idosa, merecendo maior atenção para que novas estratégias sejam desenvolvidas para atender a essa demanda.

Nesse sentido, na tentativa de contribuir com a inclusão digital de idosos, foi elaborado o projeto da tese de doutorado intitulado “Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual”, com o intuito de testar esse método de ensino diferenciado, voltado especificamente à população idosa.

A partir do projeto da tese foram elaborados três artigos, submetidos para publicação em periódicos científicos. No primeiro artigo, foi realizada uma revisão de literatura sobre a Inclusão digital de idosos e seus impactos, sob a perspectiva de novas aprendizagens. Neste trabalho abordaram-se aspectos envolvendo o idoso e o mundo da tecnologia, bem como, os impactos da inclusão digital para idosos.

O segundo e o terceiro artigos trataram de questões referentes à intervenção feita pelo pesquisador com os idosos participantes da pesquisa. Um desses artigos procurou investigar a satisfação dos idosos que aprenderam a utilizar a *internet*, bem como, as ressonâncias proporcionadas por esse acesso. Já o outro artigo, procurou verificar a eficácia da estratégia de aprendizagem por co-participação de idosos no lazer virtual, como uma forma de oferecer um meio adequado no que diz respeito ao ensino dessa nova tecnologia destinado aos idosos, para maior penetração nas vivências no campo do lazer.

INTRODUÇÃO

Ao longo dos últimos anos, a população de idosos aumentou significativamente em todo o mundo, catalisando os interesses social e familiar no desenvolvimento de propostas para ampliar a qualidade e o bem-estar dos mesmos. A maioria dos países apresenta atualmente um número bastante significativo de pessoas acima de 60 anos, gozando de boas condições de saúde física e psíquica e buscando o envolvimento nos mais diversos segmentos sociais.

De acordo com a Organização Mundial de Saúde o termo idoso está relacionado às pessoas que possuem mais de 65 anos de idade em países desenvolvidos e 60 anos de idade em países em desenvolvimento (OMS, 2011). Para efeito do desenvolvimento deste estudo, será considerado o termo idoso sob esta perspectiva apontada pela OMS.

No Brasil, nas últimas três décadas, a população vem envelhecendo em ritmo mais acelerado devido, principalmente, à rapidez com que declinaram as taxas de fecundidade. Alexandre Kalache, chefe do Programa Global de Envelhecimento da Organização Mundial de Saúde (OMS), estima que a população de idosos do Brasil passará de 9% para 18% em apenas 17 anos (MARCOLIN, 2008).

Diante desse fato, torna-se importante garantir aos idosos, não apenas maior longevidade, mas qualidade, felicidade e satisfação na vivência dessa ampliação da expectativa de vida. Da mesma forma, é natural que os meios de comunicação enfatizem, cada vez mais, os idosos e seus interesses. Porém, torna-se necessário verificar se a mídia está tratando o assunto com a sua devida importância e qual a abordagem que está dando a ele. Além disso, o modo como a mídia é utilizada pelos próprios idosos deve ser levado em consideração, no sentido de que as informações ali contidas podem ampliar as perspectivas de vivência do tempo presente, inclusive no que concerne ao âmbito do lazer.

Para tanto, torna-se premente que novos olhares sejam debruçados a esta temática, para promover o acesso a todos os meios de comunicação. Entretanto, particularmente a comunicação virtual, ainda parece restrita a este segmento populacional, tendo em vista inúmeros fatores, especialmente ao modo como o

idoso é inserido no contato com as novas tecnologias, merecendo a atenção desse estudo.

A *internet* é um meio de comunicação que cresceu bastante nos últimos anos. Em 2007, dados do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE, 2007) contabilizaram 39 milhões de usuários de *internet* no Brasil. Políticas de inclusão digital já estão timidamente sendo aplicadas no país, reconhecendo que a *internet* se tornou um importante meio de comunicação e informação, podendo, então, ser um elemento bastante adequado para oferecer ao idoso informações sobre os conteúdos de seu interesse, pois é aberta para todos, além do espaço quase ilimitado, decorrente de suas características, diferentemente de outros tipos de mídia como jornais e revistas impressos.

É crescente o número de pessoas cada vez mais conectadas a uma sociedade dependente da *internet* e seus recursos. O controle da tecnologia torna-se vital e dita as possibilidades de desenvolvimento e de inclusão social. Corroborando esse contexto a frase máxima de Marshall McLuhan (1977, p.26) de que o “meio é a mensagem”, ou seja, essa afirmativa continua mais válida e atual do que nunca. Pode-se dizer que o autor continua certo, pois nos dias atuais, verifica-se a grande influência da *internet* sobre as relações humanas, sejam elas no âmbito do trabalho, ou no contexto do lazer.

Como se trata de um avanço da modernidade costuma-se relacionar a *internet* com as gerações mais novas, como jovens e crianças. Nesta perspectiva bastante estigmatizada, o segmento idoso é negligenciado, no que concerne às formas e conteúdos, para desfrutar a utilização dessas novas tecnologias, já que, durante as outras fases anteriores da vida tiveram pouquíssimo contato direto com o computador ou com os recursos da *internet*, tendo em vista que os mesmos estavam, ainda, em evolução.

Em relação à população idosa, diversos preconceitos e estigmas ainda persistem, em que, muitas vezes, esta é até afastada das atividades produtivas, não apenas pelo critério de idade, mas também, por ter dificuldade em se adaptar às muitas formas de interação com a sociedade atual, especialmente com a tecnologia de comunicação virtual. Isto se torna um grande desafio, tanto para os diversos setores (social, político, econômico, educacional, entre outros), como para o próprio idoso, em procurar se familiarizar com as tecnologias da

informática ligadas à *internet*, que tem seu uso cada vez mais disseminado na população como um todo. Vale ressaltar que o sentimento de estranheza com a tecnologia não é exclusivo dos idosos, ele faz parte do universo subjetivo de todas as pessoas que ainda não aprenderam a lidar com as novas propostas tecnológicas.

A *internet* é considerada como um dos exemplos contemporâneos mais promissores e ativos do uso do computador, contribuindo como suporte para ações educacionais, para a construção de conhecimento e para a implementação de diferentes vivências no campo do lazer. As idéias veiculadas ganham espaços para a divulgação sem fronteiras, tornando-se um campo fértil de disseminação de idéias e captação de informações das mais diversas, quando é devidamente esclarecida sua potencialidade e promovida a inclusão dos interessados.

No início deste século, a *internet* ultrapassou fronteiras, permitindo a diversos grupos étnicos e culturais o compartilhamento de um mesmo espaço e o estabelecimento de novas visões de como promover um conhecimento contextualizado (SARMENTO, 2004). Portanto, vive-se na sociedade da informação, devendo-se ter a preocupação de propiciar inclusão digital a todos, inclusive ao idoso, para ampliar sua participação na utilização da *Internet*, no sentido deste poder usufruir seus benefícios (ZAJICEK, 1998).

As funções e processos da era da informação se organizam em rede e por meio da *internet* (CASTELLS, 2003b). No entanto, ainda é pequeno o número de pessoas que fazem parte dessas conexões entre redes por vários fatores, sendo um deles o custo desses recursos (SANTIAGO, 2008). Nesse sentido, uma das formas de combater a exclusão digital é por meio dos softwares livres (CASTELLS, 2003b), além de iniciativas de inclusão digital, como o oferecimento de acesso gratuito, facilitação na compra de computadores, e ainda, promoção de programas que ensinem a população a lidar com essas ferramentas (SANTIAGO, 2008).

De acordo com Castells (2003a), a *internet* é um meio de comunicação que possibilitou pela primeira vez a conexão entre milhares de pessoas em escala global. Para o autor, o que MacLuhan (1977) chamou de a Galáxia de Gutenberg, hoje é compreendido como a Galáxia da *Internet*, na qual as tecnologias de

informação representam, na atualidade, o que a mecânica foi na era industrial (CASTELLS, 2003a).

Essa nova forma midiática pode representar uma série de facilidades ao idoso, o qual se vê, por diversos aspectos, inclusive por limitações funcionais, aliado do convívio social. Neste sentido, o idoso pode comunicar-se com parentes e amigos sem sair de casa, ou acessar sua conta bancária sem a preocupação e o desconforto do traslado até uma agência. Há a possibilidade de ampliar seu círculo de amizades por intermédio de *chats* variados, ou ainda, amplificar suas vivências no lazer, buscando filmes, imagens e músicas na rede, fazendo do ambiente virtual, por meio da *Internet*, uma opção bastante adequada para o contexto do lazer do idoso na atualidade.

O interesse e o acesso ao mundo virtual já tem sido fomentado entre os idosos, ainda que timidamente, devido a diversos fatores limitadores. De acordo com o Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE, 2007), 350 mil idosos no Brasil têm acesso à *internet*. Este foi o grupo que mais cresceu percentualmente, de fevereiro para março de 2008 (17%). Os idosos representam 1,6% dos internautas brasileiros. O número ainda é baixo, mas os idosos estão entrando no mundo virtual cada vez mais, para trabalhar, estudar, e principalmente para se divertir.

Talvez esse número ainda baixo, possa ser explicado pelo fato de que, para uma pessoa se inserir no universo das novas tecnologias, é necessário que ela entenda a linguagem utilizada. Se um idoso quer utilizar a *internet*, precisa entender a linguagem da Informática, o que às vezes parece um grande obstáculo, tendo em vista que os cursos de informática, muitas vezes, ainda não se adequaram para atender às especificidades dos idosos, ou mesmo, dentro da própria casa, este segmento etário não é privilegiado no uso de um aparelho de computador.

Porém, o idoso mostra-se cada vez mais ativo e predisposto a novos aprendizados. Ineri-los no mundo tecnológico é um processo que depende da adaptação tanto dos próprios idosos, quanto dos computadores e das pessoas que detêm a informação. Além disso, as estratégias pedagógicas para se ensinar como utilizar o computador e a *internet*, inclusive como uma opção de lazer, devem ocorrer de forma específica para cada idade, respeitando suas

características, ritmo de aprendizagem, interesses, e possíveis limitações físicas e cognitivas.

Entre as formas de suprir as possíveis necessidades pode-se elencar a iluminação do local, o tamanho do monitor, o tamanho das fontes de leitura (letras do computador), os tipos de *mouse* e teclado, contendo *design* especial. A atenção deve ser dada, também, ao conforto do local onde o computador está instalado. Com o ambiente e os objetos adaptados, os obstáculos para a aprendizagem, no caso deste estudo o idoso, tornam-se reduzidos.

Mas, acima de tudo, a inclusão digital de idosos ao ambiente virtual supera a simples conveniência do ambiente ou da máquina, mas, está relacionada à vontade e ao interesse dos idosos em aprender, o que é diretamente associada aos fatores motivacionais e subjetivos decorrentes das formas de ensinar. O idoso, ao ser ensinado a lidar com os aspectos dessa tecnologia virtual deve contar com a colaboração (paciência e interesse) de quem ensina, adaptando a forma de passagem da informação, o que demanda a utilização de estratégias motivacionais importantes, como a inserção de conteúdos lúdicos durante os processos de ensino e aprendizagem.

Na atualidade, as Universidades abertas à população idosa e outras instituições já oferecem alguns cursos de informática destinados especialmente a essa faixa etária. Entretanto, esses cursos ainda não estão apoiados em metodologias de ensino apropriadas para os idosos, pois, no Brasil, ainda há poucas pesquisas na área que dêem suporte a estas necessidades.

Lopes e Alves (2006) destacam que já está havendo certo incentivo, por parte das universidades públicas e privadas, de agregarem pessoas idosas aos seus alunos, de forma intergeracional, incentivando-as ao conhecimento de todas as áreas. Existe, inclusive, uma procura bastante crescente pela aprendizagem do uso do computador e da *internet* voltado para as pessoas idosas, pela educação à distância, abrindo-se outra oportunidade de adequação.

As pessoas idosas, ao serem instruídas adequadamente, podem buscar *sítes* que tratam de aspectos relacionados à qualidade de vida, às últimas notícias, à alimentação saudável, às receitas de culinária, à cultura, aos direitos da pessoa idosa, às produções poéticas e literárias, às memórias e reflexões sobre o mundo e experiência vivida de outras pessoas idosas, além de

orientações de saúde para prevenir doenças, medidas e cuidados com o próprio corpo, nutrição e as diversas possibilidades do campo do lazer. Portanto, com a navegação na rede *internet*, por meio da leitura e seleção das informações, na escrita de *e-mails*, entre outras atividades, o indivíduo idoso tem a oportunidade de estimular a memória, recomendável na prevenção de perdas cognitivas e na manutenção dos estímulos cerebrais saudáveis. O modo de disseminação do acesso à *internet* também pode ter suas ressonâncias positivas nos aspectos relativos à minimização da depressão e do isolamento social, tendo em vista os potenciais desse recurso de informática na promoção da interação social.

Com base na necessidade de ampliação do conhecimento sobre estas temáticas envolvendo o idoso e o acesso às tecnologias virtuais e na perspectiva de disseminação dos conteúdos do lazer nesse âmbito, algumas inquietações surgem. Um desses desafios diz respeito ao modo mais adequado de se envolver os idosos em atividades que realmente façam sentido para eles, que os motivem para uma aprendizagem significativa das opções que se configuram no universo do lazer, aproximando-os de pessoas e vencendo o isolamento social, por meio do uso de ferramentas de comunicação e de diálogo. O idoso já não pode ser tratado como “pessoa alheia” ao processo evolutivo, merecendo atenção no que tange ao uso de tecnologias avançadas, que os façam autores e atores de seu tempo, envolvendo-se nesse sistema fantástico que é o da busca pelo conhecimento e informação e escrevendo sua própria história.

Sendo assim, este estudo procurou investigar novas estratégias de aprendizado para a busca de informação sobre as inúmeras possibilidades do contexto do lazer, focalizando a atenção nos processos de ensino e aprendizagem promovidos pelo próprio idoso, com base em elementos lúdicos e motivacionais. Esta estratégia busca promover a satisfação durante esses processos, aspecto fundamental para as mudanças de atitudes e condutas relativas à perspectiva de inclusão digital entre os idosos.

OBJETIVO

Investigar a eficácia da estratégia de co-participação de idosos no processo de inclusão digital, com vistas à facilitação do aprendizado para utilização da rede *internet*, para a obtenção de informações referentes ao lazer, no âmbito virtual.

REVISÃO DE LITERATURA

A qualidade de vida e a satisfação na velhice têm sido muitas vezes associadas às questões de dependência-autonomia, sendo importante distinguir os possíveis efeitos da idade ao longo do ciclo vital. Algumas pessoas apresentam declínio no estado de saúde e nas competências cognitivas precocemente, enquanto outras vivem saudáveis até idades muito avançadas.

A literatura conceitua de maneira semelhante os termos "envelhecimento bem sucedido", "envelhecimento ativo" e "qualidade de vida na velhice", sob o foco de satisfação com a vida (BOWLING, BRAZIER, 1995). Paschoal (1996) cita que a satisfação de vida, de forma indireta, refletiria na qualidade de vida e seria também uma dimensão-chave nas avaliações de estado de saúde na velhice.

Um grande corpo de investigação já se faz presente no campo da psicologia do envelhecimento e em outros, evidenciando o que diz respeito à diminuição de certas capacidades nos âmbitos cognitivo, perceptivo, motor e habilidades com a idade (HAWTHORN, 2000). No entanto, estas alterações variam muito entre os idosos e os estudos que focalizam aspectos mais subjetivos, como o nível de satisfação nas diversas atividades em que os idosos se envolvem, ainda não são tão abundantes.

Albuquerque e Tróccoli (2004) relataram que o bem-estar subjetivo busca compreender a avaliação que os indivíduos fazem de suas vidas, em relação aos aspectos: felicidade, satisfação, estado de espírito, afeto positivo, sendo considerada, por alguns autores, como uma avaliação subjetiva da qualidade de vida, o que denota a complexidade do tema. Além dos aspectos subjetivos, os de contexto ambiental também são importantes nesse processo, merecendo atenção.

O ambiente é entendido como um lugar ou espaço em que se vive, podendo, inclusive, ser responsável pela formação do indivíduo, devido às experiências que oferece. Entre os vários ambientes possíveis, encontra-se o ambiente virtual, o qual é entendido como um espaço cibernético, que oportuniza a interação entre os sujeitos por meio de computadores conectados a uma rede. Para Lévy (1996), o ambiente virtual é fruto das novas tecnologias de informação

e comunicação, sendo que essas estão inseridas no que é denominado pelo autor de movimento de virtualização.

O ambiente virtual ainda pode ser compreendido como uma das possibilidades de vivências do contexto do lazer. Nele o usuário tem um novo mundo de perspectivas em suas mãos como, por exemplo, o acesso à informação, possibilidades de baixar músicas, filmes, conversar com pessoas do mundo inteiro, ver televisão, ouvir rádio, fazer ligações telefônicas, procurar informações turísticas, ou seja, uma gama de possibilidades que se pode ter nesse ambiente, onde a interatividade acontece a todo o momento. Devido a este fato, Schwartz (2003) propôs, em seus estudos, a inserção do conteúdo virtual do lazer, entre os já existentes, propostos anteriormente por Dumazedier (1979) e Camargo (1998). Nesse conteúdo, a autora descreve as diferentes possibilidades de atividades, que podem ser vivenciadas, agora, em um ambiente que permite grande participação criativa, com valores e éticas bastante particulares, que merecem novas investidas no campo acadêmico, para a sua compreensão (SCHWARTZ, 2003).

O ambiente virtual, em especial a *internet*, pode ser considerado como um meio para ampliar as trocas afetivas entre as pessoas e seus familiares, auxiliando na aproximação entre elas em diferentes lugares do mundo. De acordo com o estudo de Pornsakulvanich, Haridakis e Rubin (2008), sobre a satisfação de usuários ao se relacionarem nesse ambiente, as respostas evidenciaram satisfação, tendo em vista que, com este meio de comunicação, os participantes se despojaram de medos e receios, experimentando a sensação de sentir-se mais próximo do outro. Nesse mesmo sentido, Shin (2008) salienta que a *internet* oferece características positivas em relação à satisfação, já que promove maior velocidade de comunicação, atendendo às expectativas dos usuários, quando necessitam utilizar essa tecnologia para se comunicarem em qualquer ambiente, seja no trabalho, no estudo ou no lazer.

A satisfação e o prazer desencadeados antes e após as experiências no universo virtual, como uma das opções do lazer, embora possam ocorrer simultaneamente, dizem respeito a sentimentos distintos. A satisfação denotada no limite entre o tédio e a ansiedade, envolve energia psíquica, o inusitado e a novidade. O prazer, por sua vez, quando visto sob a ótica do ambiente virtual,

está associado especialmente à possibilidade de auto-expressão e autoconhecimento, já que promove ações de reconfiguração da própria subjetividade, ampliando as perspectivas de adaptabilidade, flexibilização e abertura a novas vivências.

Esses estados de ânimo que a utilização da *internet* provoca podem estar relacionados às diversas possibilidades e maneiras de travar relações nesse ambiente. Uma das formas de se relacionar é por meio dos softwares utilizados na *Internet*, como: *Skype*, *Windows Live Messenger*, ou, pelas páginas da rede, por intermédio das quais se podem travar diversas formas de interação social (SANTIAGO et al., 2007).

As redes informatizadas aceleraram a transmissão da informação que circula em modo de textos, sons, imagens a velocidades inacreditáveis. Esta aceleração proporciona coisas curiosas. Não só permite a comunicação síncrona, com a transmissão de mensagens de texto em fração de segundos de um ponto a outro da rede, seja por *Chat*, mensagens instantâneas (*MSN*), como também, dá outra forma à comunicação assíncrona: uma mensagem de *e-mail* não leva mais que alguns segundos para sair da máquina do remetente até a caixa de entrada do destinatário (AZEVEDO, 2003).

Por intermédio da *Internet* de alta velocidade, também é possível assistir a filmes, ouvir músicas, baixar jogos e arquivos. Um computador conectado à *Internet* possibilita ter a maior biblioteca do mundo em apenas um toque no *mouse*. A *Internet* possui *sites* de entretenimento, como o *youtube*, em que é possível assistir diversos vídeos, sendo eles, por exemplo, de *shows*, *trailer* de filmes, séries, *clipes* de músicas e vídeos postados por pessoas desconhecidas. Para enviar um vídeo para a *Internet* basta apenas fazer a captura da imagem e, posteriormente, enviá-la para um servidor, que hospeda os arquivos.

Devido a essa magnitude que o acesso à *internet* pode provocar, é cada vez maior o número de usuários que buscam o acesso à *internet*, sendo eles de diferentes faixas etárias. Dessa forma, a população de idosos e a utilização dos computadores e da *Internet* estão crescendo em diversos países, mas, no Brasil esses dados ainda são baixos, já que apenas 4% sabem acessar a rede (ZMOGINSKI, 2007).

Há pouca pesquisa sobre o uso do computador e *internet* com populações idosas no Brasil, no entanto existem algumas recomendações e orientações surgidas com o atual impulso para o acesso universal aos computadores e à *Internet*, já que essa indicação pode acarretar muitos benefícios para os idosos. O potencial existente quando os idosos utilizam as tecnologias de informação e comunicações é imenso, tendo em vista que estes podem melhorar suas próprias vidas, bem como, a vida dos outros, em diversos aspectos. No entanto, os idosos estão atualmente entre os que menos usam a *internet*. Esse dado pode ser explicado por existir uma crença comum de que as pessoas idosas têm medo dessa tecnologia ou são indiferentes a ela.

A significativa mudança que a chegada da informática produziu no cotidiano das pessoas atingiu os idosos de maneira incontestável. Apesar de sua extensa experiência de vida, de seu conhecimento acumulado durante anos, muitos idosos passaram a ser parcialmente excluídos socialmente, na atualidade, por não saberem utilizar a *internet* e os novos aparelhos tecnológicos, aspectos bastante exigidos no cotidiano. Hoje em dia, dentro de uma mesma família, em relação aos computadores e à *internet*, os mais jovens sabem mais do que os mais velhos. Deste modo o lugar dos mais velhos que anteriormente tinham mais conhecimento, foi substituído, levando-se em consideração que não puderam, de certa forma, acompanhar a evolução tecnológica promovida pelo avanço dos computadores na vida social (MEDEIROS, 2004).

Para que a aprendizagem ocorra de modo satisfatório, Rogers e Fisk (1990) salientam que a prática se torna a parte mais importante do aprendizado. Durante o treinamento para o uso do computador, o conhecimento declarativo, ou seja, todo o conhecimento formal sobre o funcionamento da *Internet* é de menos valia para idoso do que o conhecimento a respeito da finalidade de utilização desse programa. Este conhecimento deve servir para alcançar um desejo, o que significa saber como fazer, tornando-se, posteriormente, um comportamento automático, por meio da prática e do treinamento.

Nesse sentido, torna-se premente, além de respeitar essas etapas no processo de aprendizagem, dar condições para que todos tenham o acesso à *internet*. Estudos de Ogozalek (1994), Kobsa e Stephanidis (1998), National Telecommunications and Information Administration (NTIA, 2009), salientam que

os fatores mais relevantes em relação ao acesso à *internet* são a renda e a educação para o uso da *internet*. Quanto à renda, este é um assunto bastante instigante, tendo em vista as mudanças e crises mundiais que afetam as organizações sociais como um todo. O segundo fator, relativo à educação, merece atenção especial, tendo em vista que algumas estratégias podem facilitar o acesso ao ambiente virtual.

De acordo com Shneiderman (2000), são necessárias três etapas para que o acesso à *internet* seja feito em todas as faixas etárias sendo elas: fornecer tecnologia, promover a diversidade para os usuários e o preenchimento das lacunas no conhecimento. Esse é um passo importante e um dos desafios mais difíceis é tornar a tecnologia digital utilizável por todos, sendo fundamental incluir os idosos nesse processo.

Os idosos parecem ser os que estão menos à vontade com a utilização da *Internet*. No entanto, as evidências nos estudos de Bucur, Renold e Henke (1999), realizados no Instituto de Tecnologia da Geórgia, nos Estados Unidos, mostram que, uma vez que eles se tornam ávidos usuários, suas habilidades e atividades *on-line* não diferem muito de outros grupos etários. Atualmente, as pessoas mais velhas são consideradas uma das camadas que mais compram computadores e estão fazendo uso da *internet* Bucur, Renold, Henke (1999), mesmo que seu uso seja restrito a apenas alguns *sites*.

Pesquisa realizada pela American Association of Retired Persons (AARP) mostrou que a idade é um elemento irrelevante no que concerne à utilização do computador e da *internet*. A Educação e rendimentos são os aspectos mais relevantes em relação aos grupos etários adultos (SENIORS IN CYBERSPACE, 2009). Desta forma, a falta de interesse ou a dificuldade de acesso por parte dos idosos na utilização do computador e *Internet*, não está relacionada à idade, ao medo do computador e à vergonha por não saber utilizar as novas tecnologias, mas sim, ao fato dos *hardwares*, *softwares* e as interfaces não serem devidamente projetados para essa camada da população (SHNEIDERMAN, 1998; BUCUR e KWON, 1999, SENIORS IN CYBERSPACE, 2009), ou mesmo, a falta de tato para se lidar com o aprendizado destes elementos.

Estudos de Ogozalek (1986), Liu, Watson e Miyazaki (1999), com a finalidade de comparar a execução de tarefas entre idosos e jovens usuários do

computador não mostram diferenças no desempenho entre ambos, enquanto outros autores, como Thomas, Laurance, Luczak e Jacobs (1999) revelam significativas diferenciações, decorrentes de inúmeras variáveis. A literatura especializada, de acordo com Hawthorn (2000), também aponta que certas habilidades relacionadas à visão, à audição, às habilidades psicomotoras, à atenção e à memória podem diminuir com a idade.

As pessoas idosas mostram uma redução na largura do seu campo visual, na capacidade de ver detalhes e em sua capacidade de processar a informação visual. A capacidade de ouvir sons mais elevados, em alta frequência também diminui com a idade, tal como, os tempos de resposta de certas tarefas motoras complexas, mas não apresentam comprometimento na memória de trabalho Hawthorn (2000).

Em contrapartida, estudos de Ogozalek (1994), Shneiderman (1998), SeniorNet (2009), apontam que certas predisposição físicas e cognitivas dos idosos requerem cuidados na concepção das interfaces, para atender as mais diversas necessidades que possam surgir. Desta forma, os idosos são usuários que necessitam de mais orientação e formação quando utilizam *hardware* e *software*.

Para amenizar essas possíveis necessidades, na atualidade, existem alguns *sites*, como, por exemplo, o SeniorNet (2009), atuando como um primeiro passo para ajudar os idosos a se sentirem confortáveis durante a navegação na *internet*. Entretanto, em âmbito nacional, bem pouco se tem tratado deste assunto de adaptações necessárias à inclusão digital do indivíduo idoso, o que denota o interesse nesse campo de investigação. A importância da inclusão do idoso no mundo da *Internet* pode representar a porta de entrada a todo o universo de transformações pelas quais a sociedade ocidental passa. A *Internet* pode se tornar uma ferramenta muito útil para o idoso em vários aspectos já citados, auxiliando-o a construir a história de seu tempo e a buscar imprimir maior qualidade aos anos decorrentes da ampliação da longevidade.

Para tanto, torna-se premente que novas estratégias de ensino do uso dessa tecnologia se façam presentes, abrindo novas perspectivas de usufruto dos elementos que permeiam o lazer e outras oportunidades de vivências,

decorrentes da utilização dos recursos do ambiente virtual. Algumas inquietações foram as geradoras desse estudo, alavancando as seguintes hipóteses:

1- os procedimentos lúdicos utilizados durante o processo de aprendizagem para o uso do computador e da *internet*, podem favorecer a aceitação positiva dos idosos e facilitar a apreensão do conhecimento sobre o campo do lazer virtual.

2- a estratégia de co-participação (idoso ensinando idoso) aplicada para interagir no ambiente virtual facilita a familiarização dos idosos com esse ambiente;

3- a satisfação dos idosos com o aprendizado sobre o ambiente virtual traz ressonâncias positivas para suas vidas.

Estas e outras inquietações motivam o desenvolvimento de uma pesquisa exploratória. Para tanto, o método, os instrumentos de pesquisa e os procedimentos estão descritos a seguir.

MÉTODO

Para o delineamento do estudo, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre as temáticas em questão, a qual tornou possível o aprofundamento sobre as pesquisas referentes às pessoas idosas e o uso do computador e *internet* para o lazer. A pesquisa de campo utilizou procedimentos preestabelecidos para se compreender vários aspectos do fenômeno em questão, com ênfase na satisfação dos participantes sobre a estratégia de co-participação para utilização do computador e o acesso à *internet*.

Instrumentos

Para a coleta de dados, foram utilizados como instrumentos dois questionários mistos, construídos especificamente para esta pesquisa. O primeiro questionário foi aplicado na fase que antecedeu a intervenção, tanto para o grupo A, quanto para o grupo B, com o objetivo de realizar um diagnóstico da relação dos participantes com o ambiente virtual. O segundo questionário, o qual foi aplicado após as intervenções, para ambos os grupos, continha questões referentes à aprendizagem e à satisfação relativa à experiência de co-participação e aprendizado no ambiente virtual. Estes instrumentos tiveram como objetivo comprovar ou descartar as hipóteses do estudo (Apêndices A, B, C, D).

Análise dos dados

Os dados provenientes da aplicação dos instrumentos propostos foram analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo Temático (BARDIN, 2009). Esta técnica consiste na descrição, decomposição, análise e compreensão das respostas, com o intuito de evidenciar apenas os elementos mais relevantes, o que possibilita o agrupamento das mesmas e uma consequente elaboração de eixos temáticos, facilitando a interpretação dos dados.

Essa ferramenta consiste em três fases: pré-análise, descrição analítica e interpretação inferencial. Na pré-análise realiza-se uma leitura geral dos dados e organiza-se o material a ser analisado; na descrição analítica, são construídos quadros de referência, a partir do aprofundamento do material pesquisado, com base nas hipóteses e referencial teórico utilizado; e na fase da interpretação inferencial é feita a análise propriamente dita, na qual, baseadas em materiais pré-existentes, são estabelecidas as relações com a realidade, a partir da reflexão e da intuição (BARDIN, 2009). Para ilustrar os resultados, os dados foram expressos em forma de tabelas ou gráficos, apresentando o percentual das respostas, em alguns casos.

Participantes

Inicialmente, o pesquisador entrou em contato com idosos da Associação Laramar de Ginástica, Eventos e Lazer para a Terceira Idade, do município de Vila Velha – ES, a qual foi fundada em 15 de fevereiro de 1994, nas areias da Praia da Costa, pela jornalista e gerontóloga Laramar Souza. Esse projeto visa à valorização da autoestima do idoso e integração social e oferece atividades de ginástica integrativa voltada para a saúde das pessoas idosas, intercâmbio ou troca de experiência entre as pessoas.

As idosas participavam desse projeto de segunda a sexta feira, no período da manhã, sendo todas residentes na Grande Vitória, e a maior parte aposentada e viúva. Elas residem sozinhas ou com a família, tendo como principais atividades nos finais de semana visitar os filhos, quando moram perto e frequentar bailes destinados aos idosos. Durante as férias, elas fazem viagens com o grupo, para conhecer outras regiões do Brasil e para visitar parentes. Os níveis socioeconômico e de escolaridade são bem diversificados e boa parte dessa idosas é aposentada, porém algumas ainda exercem atividades remuneradas.

Desta forma, para realizar o convite às participantes, o pesquisador inicialmente ligou para a coordenadora do projeto e agendou uma visita, na qual, ao término de uma das aulas, o pesquisador, de posse de um microfone, se apresentou e explicou como seria o projeto e, na sequência, fez o convite às idosas que atendiam aos critérios de inclusão propostos para esta pesquisa, quais

sejam, que nunca tivessem tido contato com o computador e com a *internet*. Nesse momento, as idosas preencheram uma ficha com os seus contatos, para que, posteriormente, o pesquisador procurasse pessoalmente as pessoas que fariam parte do estudo, confirmando a melhor data de início, dias, horário e local para a participação no projeto, bem como, esclarecendo possíveis dúvidas.

Após autorização e liberação da Instituição na qual o projeto foi realizado, o pesquisador selecionou intencionalmente 10 idosas, que nunca tiveram contato com o computador e com a *internet* e que concordaram em participar voluntariamente no período destinado ao desenvolvimento do estudo, para confirmar o início da intervenção. No primeiro dia de aula o pesquisador explicou novamente como seria realizado o projeto, para ratificar as informações anteriormente prestadas. Após a anuência dos mesmos, foi assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, para atender aos procedimentos éticos do estudo. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Rio Claro – Processo número 6075/2011 (ANEXO I).

Esta amostra intencional, composta por 10 idosos (grupo A), recebeu um treinamento apropriado, com base em estratégias lúdicas, para poder ensinar outros idosos, que compuseram um novo grupo de 10 idosos participantes (grupo B), o qual apresentava as mesmas características de inclusão do primeiro grupo. Este grupo B, a partir das instruções recebidas diretamente do grupo A, agora não mais do pesquisador, também se prontificou a ensinar mais 1 idoso cada um, formando os 10 participantes do que se convencionou chamar de grupo C. Este grupo C, conquanto tenha também atendido aos mesmos critérios de inclusão dos grupos anteriormente mencionados, não foi acompanhado pelo pesquisador e nem fez parte da coleta de dados. Este grupo C foi composto para incentivar a continuidade da corrente de co-participação, mesmo não sendo parte direta da pesquisa. Salienta-se que as mesmas estratégias e recursos foram padronizados e utilizados em todos os grupos, mesmo com aqueles em que não houve a intervenção direta do pesquisador. Com este processo formou-se a corrente de co-participação de idosos.

Procedimento

Todas as atividades ocorreram nas dependências do Centro Universitário Vila Velha, no pólo computacional. A duração da intervenção acompanhada pelo pesquisador foi de 12 semanas, sendo que, nas 6 semanas iniciais o pesquisador ensinou aos idosos do grupo A como utilizar o computador e a *internet*, para se tornarem, posteriormente, multiplicadores, isto é, ensinarem os outros idosos do grupo B, nas 6 semanas subsequentes e estes do grupo para ensinar os idosos do grupo C.

As aulas foram realizadas três vezes por semana, com duração de 2 horas cada, sendo três aulas por semana. Na primeira fase, os dez primeiros idosos receberam do pesquisador o ensinamento em grupo. Na segunda fase (co-participação de idosos no processo de ensino), o pesquisador apenas acompanhou a atuação dos idosos dos grupos A ensinando o grupo B para os esclarecimentos que se fizeram necessários, durante o ensinamento. As aulas tiveram como principal estratégia motivacional o elemento lúdico, com o intuito de deixar os idosos confortáveis entre si e mais à vontade com o ambiente, com o pesquisador e com o computador.

Durante as vivências, os conteúdos abordados versaram sobre a Introdução à Informática, para que os idosos pudessem usar o computador e a *internet*, de forma básica, com autonomia. O sistema operacional utilizado foi o Windows, por ser mais difundido em nível nacional. Além disto, foram mobilizados esforços no sentido de promover a familiarização e utilização do *mouse* e teclado e de alguns recursos da *internet*, tais como, as operações de abrir e fechar janelas e os gerenciadores de arquivos. Em relação à *internet*, foi dada ênfase no envio e recebimento de *e-mails* com e sem anexos. Também foi ensinada, durante o acesso à *internet*, a busca por informações diversas na rede, especialmente aquelas voltadas ao lazer virtual.

Entre esses diversos procedimentos foram abordados os seguintes conteúdos:

- Criar uma conta de e-mail. Receber e enviar mensagens com anexos e sem anexos. Utilizar o recurso de bate-papo online da conta de e-mail.
- *Site* de busca: *Google*: como fazer buscas e pesquisas

- *Youtube*: como buscar e assistir vídeos.
- onde encontrar informações sobre os sete conteúdos culturais do lazer (físico-esportivo, social, manual, intelectual, artístico, turístico e virtual).

As aulas foram ministradas em ordem de dificuldade gradual, iniciando com aspectos básicos, tais como, as funções do *mouse* e do teclado, passando para a utilização do editor de texto, até chegar-se à utilização da *Internet*. Todas as aulas utilizaram estratégias lúdicas no processo de ensino aprendizagem.

Descrição da intervenção

O pesquisador, no primeiro dia de aula entregou aos participantes do grupo A um kit contendo (1 caderno, 2 lápis, 2 canetas e 2 borrachas). Também foi entregue um fone de ouvido com microfone. Esse material do kit foi utilizado em todas as aulas, para anotar o que era ensinado, como por exemplo, os *sites* visitados e contatos de parentes e amigos que enviavam e-mails durante a permanência no projeto. O fone de ouvido com microfone foi utilizado para ouvir músicas e vídeos na *internet*, pelo fato de os computadores do pólo computacional não possuírem caixas de som. O pesquisador, durante as aulas, utilizou para ensinar o Grupo A um computador com acesso à *internet*, teclado e mouse sem fio e um projetor, para que as idosas visualizassem os conteúdos ensinados.

No primeiro dia de aula foi ensinado como ligar o computador e o monitor. O professor mostrou aos idosos do grupo A o botão que ligava o computador e o monitor, dizendo que o símbolo era o mesmo de aparelhos de televisão, controles remotos, aparelho de som, celular, etc. Após os participantes apertarem esse botão, foi necessário mostrar onde as teclas Ctrl + Alt + Del se encontravam, para iniciar o sistema e, depois, foi necessário aprender a apertar, com o botão da esquerda do mouse, no ícone onde se encontrava o nome de usuário aluno.

Foi explicado pelo pesquisador ao grupo A o que era a área de trabalho e seus objetivos e, na sequência, usando estímulos lúdicos, foi solicitado para que os idosos do grupo A apertassem as teclas e mexessem no mouse, para que o ponteiro se deslocasse por toda a área de trabalho (para cima, abaixo, à esquerda e à direita). Esse primeiro momento teve o objetivo de fazer com que os

idosos do grupo A acompanhassem o ponteiro do mouse, para saberem deslocar esse ponteiro e adquirirem o desenvolvimento motor necessário, de acordo com a sensibilidade do mouse e do teclado. Em seguida, o pesquisador mostrou onde se localizava o navegador para utilizar a *internet*. O navegador utilizado foi o *internet Explorer 8* (bolinha azul localizada na barra de tarefas, situada na borda inferior, do lado esquerdo, próximo ao ícone iniciar). Foi ratificado que esse ícone possuía um anel em volta da letra E (*explorer*) e esta característica permitiu nova abordagem lúdica, evidenciando sua aparência com o planeta saturno, a fim de estimular a apreensão da informação por parte dos idosos. Esses recursos lúdicos também serviram para ampliar a autoconfiança no trato com os equipamentos, minimizando a ansiedade do primeiro contato.

Em seguida, foi pedido para que os participantes apertassem com o botão da esquerda do *mouse* no ícone *internet Explorer*, após esse procedimento, o *site* aberto era o do Centro Universitário Vila Velha, local de vivência da amostra. Foi ensinado aos idosos do grupo A que eles apertassem uma vez com o botão da esquerda do *mouse* na barra de ferramentas. Após esse procedimento, foi dito para que eles digitassem nesse campo o endereço do *site Google* (*Google.com*) e, depois, apertassem a tecla *enter*. Após esse procedimento, o *site* do *Google* foi aberto.

Tudo o que os alunos fizeram durante toda a intervenção partiu do *site Google*. Desse *site* eles digitavam o que queriam e eram direcionados para os *sites* de seus interesses. O pesquisador ensinou também ao grupo A que, ao digitar no campo de busca do *site Google* o que elas procuravam, na maioria das vezes, a primeira ocorrência apontada pelo *site* era a que eles tinham interesse. Para facilitar, tomou-se como exemplo um *site* de receitas nacionalmente conhecido, mostrando que ele aparecia como primeira ocorrência, devido ao grande número de acessos. Para que os alunos assimilassem o que foi ensinado, foi necessário repetir várias vezes o mesmo procedimento, em especial no início de cada aula, com intuito de fixar o que foi aprendido na aula anterior, a fim de garantir maior eficácia durante o aprendizado.

Utilização do *mouse* e do teclado:

Para os participantes do grupo A poderem aprender com mais facilidade a manusear o *mouse*, foram utilizados os jogos plantas x zumbis e cerque o gato, cujas descrições são encontradas nos *sites*: <http://clickjogos.uol.com.br/Jogos-online/Acao-e-Aventura/Plantas-Vs-Zumbis/> - <http://www.x-jogos.com/2010/09/jogo-online-cerque-o-gato.html>

Para ensinar o manuseio no teclado, as posições das teclas e o alfabeto, foi utilizado o jogo encontrado e descrito no *site*: <http://www.jogarijogsdabarbie.com/jogo-de-aprender-a-digitar-alfabeto.html>

Durante a intervenção, foram especialmente visitados os seguintes *sites*:

<http://www.youtube.com/> (para assistir vídeos)

<http://maps.google.com.br/maps?hl=pt-BR&tab=w1> (para localizar endereços e visitar cidades pelo Google *Street View*).

<http://www.google.com.br/imghp?hl=pt-BR&tbn=isch&source=og&sa=N&tab=li> (para buscar fotos, em especial as de artesanato).

<http://www.voxcards.com.br/> (Para enviar cartão aos entes queridos)

Sites de receitas:

<http://tudogostoso.uol.com.br/>

<http://www.eduguedes.com.br/>

Durante a intervenção, em alguns momentos, os alunos escutavam música, especialmente as disponíveis nos seguintes *sites*:

<http://www.radio.uol.com.br/#/home>

O *site* da cidade de Vitória (ES) foi acessado diversas vezes, para os alunos buscarem informações sobre o turismo da região:

<http://www.vitoria.es.gov.br/turismo.php?pagina=tortacapixaba>

Os portais utilizados para buscas as quais os participantes tinham interesse foram:

<http://www.ig.com.br/>

<http://www.terra.com.br/portal/>

<http://www.uol.com.br/>

Os alunos também acessaram durante as aulas o *site* Buscapé (<http://www.buscape.com.br/>). Esse *site* faz pesquisa de preços em lojas. Com a mesma finalidade, só que para preços de passagens aéreas, os alunos acessaram o *site* <http://www.decolar.com/>.

Para criar a conta de *e-mail*, foi acessado o *site* do Yahoo. <http://br.yahoo.com/> - <https://login.yahoo.com/config/mail?&.src=ym&.intl=br>

Foi ensinado ao grupo A que as idosas deveriam *clicar* com o botão da esquerda do mouse em criar nova conta, justamente para esta finalidade. Na sequência foi demonstrado como realizar o acesso à conta (digitar o nome de usuário e de senha). Após o primeiro acesso à conta de e-mail, as idosas anotaram o e-mail de todos os participantes do grupo A e, logo em seguida, enviaram e-mails individuais e coletivos. Cabe ressaltar que o primeiro e-mail enviado foi para o pesquisador (no caso do Grupo A).

As participantes do grupo A, a partir da quarta semana, tinham, durante as aulas, momentos livres, para utilizar a *internet*, nesse momento, as idosas podiam enviar e-mails e cartões para familiares, procurar receitas, *sites* de igrejas, *sites* de notícias para se atualizarem, *sites* para ler os resumos das novelas e vídeos no *youtube*. Cada *site* que as idosas visitavam e consideravam interessantes, elas anotavam no caderno, para que fosse possível um novo acesso posteriormente.

Esta estratégia de anotar todas as informações recebidas foi adotada como procedimento base pelo grupo A, para que esse grupo sentisse maior segurança para assimilar e posteriormente transmitir estas informações na mesma sequência, aos integrantes do grupo B, junto ao qual o grupo A atuaria como multiplicador.

Após esta fase de preparação do grupo A pelo pesquisador, iniciou-se a segunda etapa do procedimento, envolvendo as idosas do grupo A como multiplicadoras, ensinando as idosas do grupo B. Nesta etapa o pesquisador não mais se posicionou à frente do grupo, mas sim, apenas acompanhou o andamento de todo o processo, sem interferir diretamente, auxiliando no que fosse necessário, em relação suporte técnico (falta de energia, computador, mouse e teclado quebrados, etc.).

Diferentemente do pesquisador que, durante as aulas, se dirigia ao grupo A como um todo, utilizando um computador e projetor, as idosas desse grupo A, ao

assumirem o papel de multiplicadoras, se posicionavam lado a lado às idosas do grupo B, sendo que cada uma delas utilizava seu próprio computador.

Todas as sequencias, bem como as estratégias lúdicas adotadas pelo pesquisador para ensinar o grupo A, foram rigorosamente utilizadas pelas idosas do grupo A, durante as 6 semanas seguintes, para ensinar o grupo B e, posteriormente, para o grupo B ensinar o grupo C. Este procedimento garantiu a chamada corrente de co-participação adotada neste projeto.

RESULTADOS

Questionário aplicado antes da intervenção

Inicialmente, foram solicitadas algumas informações aos participantes para que obtivesse uma caracterização da amostra. Em relação à escolaridade dos participantes, 40% possuíam o 1º grau incompleto, 20% 2º grau incompleto, 20%, 2º grau completo, 10% superior incompleto, 10% superior completo.

Todos os participantes eram brasileiros, tendo como Estados de nascimento Amazonas (10%), Minas Gerais (30%), Espírito Santo (20%), Rio de Janeiro (10%), Rio Grande do Sul (10%) e São Paulo (20%). Sobre a situação dos participantes em relação à fonte de renda, 70% dos participantes são aposentados e 30% ainda não são aposentados. Ainda, 30% exercem atividade remunerada e 70% não exercem atividade remunerada.

Posteriormente, os participantes foram questionados especificamente sobre a *internet*. Todos afirmaram já ter ouvido falar a respeito. Quando questionados sobre o significado da *internet* para esses idosos, foram citados: “Possibilidade de comunicar com o mundo, Tudo de bom, Possibilidade de fazer pesquisas, Maravilha do século, Coisa boa para ajudar a mente”.

Quando inquiridos sobre ter computador em sua residência, 30% dos participantes afirmaram possuir e já a maioria (70%), não possuía. Desses, todos informaram ter interesse em adquirir um computador. Entretanto, quando perguntado se teriam condições de comprar, 57% disseram ter condições de comprar e 43% não tinham condições.

Na tentativa de verificar se os participantes possuíam alguma afinidade com aparelhos eletrônicos, foi questionado se eles conseguiam utilizá-los sozinho, sem o auxílio de outra pessoa. Todos afirmaram conseguir utilizar a televisão, 60% dos participantes conseguem utilizar o aparelho de som, 60% conseguem utilizar o celular, 40% conseguem utilizar o aparelho de DVD, 50% conseguem utilizar o caixa eletrônico e 40% afirmaram utilizar outros aparelhos eletrônicos sozinhos.

Para melhor compreender a realidade desses idosos em relação à *internet*, foram feitos, ainda, outros questionamentos. No que diz respeito a ter acesso à *internet* em sua própria residência, 60% da amostra afirmaram não possuir acesso e, quando perguntado se já tiveram oportunidade de aprender, 60% afirmaram não ter tido oportunidade.

Para complementar essa questão, foi perguntado sobre os motivos de não terem aprendido, obtendo-se como escore das alternativas: nunca tive interesse (10%), nunca tive oportunidade (40%), achava que só iria atrapalhar (10%), achava que não tinha necessidade (10%), tinha medo de quebrar o equipamento (20%), me achava velho demais para aprender (20%), outros (ninguém tinha paciência 20%, por comodismo nunca aprendi 20%). Cabe ressaltar que a soma das respostas ultrapassa os 100%, pelo fato de alguns participantes terem assinalado mais de uma alternativa. Ainda, um dos sujeitos deixou uma observação, que segue: “Meu marido disse que eu nunca aprendo nada!... isso mexeu comigo. Por isso, estou estudando Educação Física na UVV, provando pra mim que sou capaz de algo maior”. Isso demonstra o interesse desse participante como uma necessidade de superação pessoal.

Quando perguntado sobre o que eles pretendiam fazer sabendo utilizar a *internet*, foram citados a comunicação com parentes e amigos, atualização, pesquisas diversas, reencontro de pessoas, possibilidade de ouvir músicas e assistir filmes, estudos etc. Algumas respostas demonstram a diversidade de atividades que podem ser buscadas, sendo representadas por: “São tantas coisas que nem sei falar e Mil aventuras”.

Quando questionados sobre o motivo de estarem no projeto para aprender a usar a *internet*, de modo geral, as respostas versaram, principalmente, sobre a busca por crescimento pessoal. Seguem algumas respostas

“Realizar um sonho que nunca tive condições de pagar”

“Estar com pessoas da mesma faixa etária e fazer amigos”

“O fato de aprender algo novo”

“A necessidade cada vez mais das tecnologias na atualidade. Não querer depender dos outros – me humilhar pedindo ajuda - ser humilhada por não saber, como fui na faculdade por uma pessoa que diz ser minha melhor amiga”.

“Curiosidade”

“Aperfeiçoamento e aprender coisas novas”

“Querer saber cada vez mais”

“Interesse em aprender e incentivo de uma amiga”

Quando questionados sobre a possibilidade de aprender coisas novas estando em grupo, apenas 20% dos participantes afirmaram já ter possuído dificuldade. No entanto, essa afirmação está relacionada à timidez e vergonha. Por fim, todos os participantes consideram a *internet* uma opção de lazer.

Questionário aplicado depois da intervenção

Após a intervenção, foi aplicado um novo questionário, na tentativa de se verificar as mudanças ocorridas após o aprendizado. Primeiramente, foi questionado se, após terem aprendido a utilizar a *internet* os participantes gostariam de ter mais oportunidade de acesso. A maioria dos participantes afirmou que sim (80%), 10% acharam que não havia necessidade e outros 10% afirmaram já possuir outra oportunidade.

Foi perguntado se achavam necessário comprar um computador, agora que aprenderam a utilizar a *internet*. 50% consideraram necessário comprar um computador, 20% já tinham um computador e 30% já haviam comprado um computador. Para complementar, foi questionado aos participantes que não tinham acesso à *internet* em sua casa, se pretendiam colocar, obtendo-se resposta positiva de todos os participantes e, 20%, inclusive, já haviam providenciado.

Houve mudanças positivas também no que diz respeito ao uso de aparelhos eletrônicos em geral, pois foi questionado se agora tinham mais facilidade em sua utilização. 90% dos participantes afirmaram que agora possuem

mais facilidades em usar a televisão, 60% possuem mais facilidade ao utilizar aparelhos de som, 80% afirmaram que possuem mais facilidades em utilizar o celular, 70% possuem mais facilidade em utilizar aparelhos de DVD, 50% possuem mais facilidades para utilizar caixas eletrônicos e 60% afirmaram possuir mais facilidades para utilizar outros aparelhos eletrônicos.

Em relação ao aprendizado em si, foi questionado se os participantes se sentiram satisfeitos, tendo 100% de aprovação. Seguem algumas justificativas: “Porque posso me comunicar com meus filhos do Rio de Janeiro”, “Pelo fato do professor ser ótimo”, “Pelas pessoas serem da mesma idade”, “Bom por aprender devagar e sempre alguma coisa nova”, “Agora consigo me atualizar”, “Agora sou mais confiante”, “Feliz por ter tido essa oportunidade”, “Possibilidade de unir o útil ao agradável”.

Foi perguntado também, se houve pontos negativos e positivos durante o aprendizado. Em relação aos pontos negativos, 80% afirmaram não possuir ponto negativo durante o aprendizado e, entre os 20% que afirmaram pontos negativos, estes justificaram suas respostas por motivos pessoais (timidez, preocupação com outras coisas). Já em relação aos pontos positivos, 100% afirmaram ter pontos positivos, tendo sido citados: “A paciência e o carinho do professor”, “a didática (lúdica) utilizada”, “o acesso à infinidade de sites”, “Poder enviar mensagens durante as aulas”.

Quando perguntados sobre a estratégia de ter utilizado jogos e brincadeira adequados à idade dos participantes, os mesmos responderam de forma bastante positiva. Isso pode ser demonstrado em algumas respostas: “Muito interessante”, “Incrível”, “aprender com uma pessoa da minha idade é muito legal”, “Muito válido”, “Maravilhoso”, “Muito importante”, “Ótimo”, “Sensacional pois nos coloca no mundo atual”, “Pessoas de idade tem que encontrar algo para distrair”.

Foi questionado aos participantes se ocorreu alguma mudança significativa em suas vidas durante ou depois do aprendizado, dos quais somente 20% afirmaram que não, sem justificar suas respostas. Já os 80% que afirmaram que sim, justificaram suas respostas basicamente por terem se sentido mais confiantes e independentes, e por terem seus laços afetivos e sociais mais estreitados. Seguem algumas respostas para ilustrar: “Me senti mais descontraída para encontrar novas amizades”, “Quebra de rotina e novas amizades”, “Sim

estou mais atualizada”, “Estou muito feliz por poder conversar com meus filhos e netos”, “Mais confiança”, “sinto o gostinho da independência nesta área”, “Estou realizando um sonho que eu tinha a muito tempo, mas não tinha condições de pagar”.

Verificou-se, ainda, uma mudança no significado da *internet* para esses idosos após o aprendizado. Esse fato é representado por algumas respostas: “Felicidade, porque posso me comunicar com o mundo”, “Fantástica para termos conhecimentos do mundo todo e falar com pessoas”, “Mudança na minha vida”, “A maravilha do século”, “Fácil comunicação com os amigos”, “Muito bom, porque a gente fica mais informado”, “Meio de comunicação interativo que não nos deixa cair na rotina”, “Um meio fácil de se comunicar com pessoas de lugares diferentes”.

A *internet* apresentou-se, ainda, como um meio de estabelecer novos relacionamentos para 60% da amostra. Entretanto, somente 20% destes procuraram conhecer o outro pessoalmente.

Houve mudanças também no acesso à *internet* por parte desses participantes, dos quais somente 30% ainda não a utilizam (devido ao fato de não terem acesso), 10% utilizam 2 vezes por semana, 30% utilizam 3 vezes por semana, e 30% utilizam mais de vezes por semana. Em relação à duração desses acessos, em horas, 40% afirmou utilizar a *internet* 1 hora, 20% menos de 1 hora e 40% 2 horas. Em relação aos conteúdos buscados durante esses acessos, foram citados notícias, entretenimento, artesanato, culinárias, músicas, vídeos, culturas, comunicação, pesquisas, entre outros.

Para o grupo que aprendeu a usar a *internet* por meio da estratégia de co-participação, foi perguntado o que eles acharam desse método. Todos o viram de forma positiva, sendo esta opinião representada por algumas respostas: “Interessante, porque todas estão felizes e percebemos que nunca é tarde para aprender”, “Achei muito bom em ter conhecido pessoas maravilhosas!”, “Uma ajudando a outra”, “Valeu!” “Entende-se melhor as dificuldades”, “Achei muito bom, além de aprender com mais facilidade, fiz amizades com pessoas da mesma idade”, “Muito bom, aprender com uma turma homogênea”.

Por fim, foi questionado se eles ainda tinham alguma dificuldade em utilizar a *internet* e 90% dos participantes afirmaram que sim, que ainda possuem alguma

dificuldade em utilizar a *internet*, especialmente por ainda ser algo novo e necessitar de prática. Seguem as justificativas: “Por não ter *internet* em casa ainda, tenho algumas dificuldades”, “Quando preciso instalar algum programa ou configurar”, “Ainda tenho muito que aprender”, “É preciso praticar bastante”, “Ainda preciso aprender muita coisa, porque a cada dia surge novas dúvidas”, “As vezes dá um branco mas logo consigo entrar na *internet*”.

A discussão dos dados é apresentada a seguir, nos artigos dois e três desta tese. O foco da discussão de um dos artigos recai sobre a satisfação em relação ao aprendizado, bem como, as ressonâncias advindas desse processo. Já o outro artigo versa sobre a eficácia da estratégia de co-participação.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, A. S.; TRÓCCOLI, B. T. Desenvolvimento de uma escala de bem-estar subjetivo. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v.20, p.153-64, 2004.

AZEVEDO, W. A. A revolução da TI e suas influências na evolução do conhecimento. **Revista de Educação do Cogeime**, Piracicaba, v.11, n.20, p.43-48, 2002.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BOWLING, A. BRAZIER, J. Quality of life in social science and medicine. **Social Science & Medicine**, United Kingdom, v.41, n.10, p.1337-1338, 1995.

BUCUR, A.; KWON, S. Computer hardware and software interfaces: why the elderly are under-represented as computer users. **CyberPsychology & Behavior**, United States, v.2, n.6, p.535-543, 1999.

BUCUR, A.; RENOLD, C.; HENKE, M. How Do Older Netcitizens Compare with Their Younger Counterparts? **CyberPsychology & Behavior**, United States, v.2, n.6, p. 505-513, 1999.

CAMARGO, L. O. L. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.

CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003a.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 7. ed. v. 1, São Paulo: Paz e Terra, 2003b.

DUMAZEDIER, J. Sociologia empírica do lazer. São Paulo: Perspectiva, 1979.

Falling Through the Net: Defining the Digital. National Telecommunications and Information Administration (NTIA). U. S. Dept. of Commerce.. Washington, DC, July 1999. Disponível em: <<http://www.ntia.doc.gov/ntiahome/digitaldivide/>> Acesso em: 7 de jun. 2009.

HAWTHORN, D. Possible implications of aging for interface designers. **Interacting with Computers**, Netherlands, v.12, n.5, p.507-528, 2000.

INTERNET brasileira já atinge 39 milhões de pessoas no país. Na seção: Notícias,Internet,IBOPE//NetRatings,IBOPE Inteligência – Área: Notícias\Press Releases\2007 Data de publicação: 05/12/2007. Disponível em: <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa_leitura&nivel=null&docid=BF618606E45C46F4832573A80003E59A> Acesso em: 15 de jun. 2009.

KOBSA, A.; STEPHANIDIS C. Adaptable and adaptive information access for all users, including disabled and elderly people. In: WORKSHOP ON ADAPTIVE

HYPertext AND HYPERMEDIA, 2.,1998, Pittsburgh. **PROCEEDINGS...** Pittsburgh, Carnegie Mellon University, 1998.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p.
LIU, L.; WATSON, B.; MIYAZAKI, M. VR for the Elderly: Quantitative and Qualitative Differences in Performance with a Driving Simulator. **CyberPsychology & Behavior**, United States, v.2, n.6, p.567-576, 1999.

LOPES, C.; ALVES, V. P. As novas possibilidades de educação nas Universidades Aberta (UAB) e da terceira idade (UNATI). In: SASTRE, E. A. (coord.). **Encruzilhadas da universidade particular: caminhos e possibilidades.** Brasília, DF: Editora Universa, 2006. p.59-78.

MARCOLIN, N. **Uma política para o bem-envelhecer.** Pesquisa FAPESP online. Edição Impressa 145 – Março 2008. Disponível em: <<http://www.revistapesquisa.fapesp.br/?art=3469&bd=1&pg=1&lg>> Acesso em: 27 de jun. 2009.

MCLUHAN, M. A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico. Editora Nacional, 1977. Disponível em: <<http://books.google.com.br/books?id=hO9fzgAACAAJ>>. Acesso em: 12 de set. 2011.

MEDEIROS, S. A. R. O lugar do velho no contexto familiar. In: PY L, et al, (org.) **Tempo de envelhecer: percursos e dimensões psicossociais.** Rio de Janeiro: Nau, 2004. p.185-200.

OGOZALEK, V. A comparison of the use of text and multimedia interfaces to provide information to the elderly. In: SIGCHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS: CELEBRATING INTERDEPENDENCE, 1, 1994, Boston. **PROCEEDINGS...** ,Boston, ACM Press, 1994, p.65-71.

OGOZALEK, V. Comparison of elderly and younger users on keyboard and voice input computer-based composition tasks. **ACM SIGCHI Bulletin**, United States, v.17, n.4, p.205-211, 1986.

OMS. Health statistics and health information systems: Definition of an older or elderly person. Disponível em: <<http://www.who.int/healthinfo/survey/ageingdefnolder/em/index.html>>. Acesso em: 22 de out. 2011.

PASCHOAL, S. M. P. Autonomia e independência. In: PAPALÉO NETO M., editor. **Gerontologia.** São Paulo: Atheneo, 1996. p. 313-23.

PORNSAKULVANICH, V., HARIDAKIS P., RUBIN A. M. The influence of dispositions and Internet motivation on online communication satisfaction and relationship closeness. **Computers in Human Behavior**, United Kingdom, v.24, n.5, p.2292-2310, 2008.

ROGERS, W. A.; FISK, A. D. Human factors, applied cognition, and aging. **Human factors**, United States, v.38, p.156-166, 1999.

SARMENTO, A. P. **Orientação Paradigmática que permeia as concepções de Envelhecimento e Interdisciplinaridade e a Utilização da Internet de Professores/Pesquisadores que Atuam na Área da Gerontologia**. 2004. 116 f. Tese (Doutorado em Gerontologia Biomédica) – Instituto de Geriatria e Gerontologia. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SANTIAGO, D. R. P.; SCHWARTZ, G. M.; TEIXEIRA, H. M. C.; FONTENLA, M. C.; TAHARA, A. K. Lazer no ambiente virtual: Interveniência da Internet Wi-Fi gratuita. **Motriz**, Rio Claro, v.13, n.2 (Supl.1), p.S118-S119, mai/ago 2007.

SANTIAGO, D. R. P. **Ressonâncias da inclusão digital por internet wi-fi, na configuração do estilo do lazer**. 2008. 95f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências – Rio Claro, 2008.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p. 23-31, 2003.

SENIORNET. San Francisco, C A., 2009. Disponível em:
<http://www.seniornet.org/jsnet/index.php?option=com_frontpage&Itemid=1>
Acesso em: 13 de jun. 2009.

SHIN, D. H. Virtual gratifications of wireless Internet: Is wireless portable Internet reinforced by unrealized gratifications? **Telematics and Informatics**, United Kingdom, v.26, n.1, p.44-56, 2008.

SHNEIDERMAN, B. **Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction**. 3rd ed. Boston: Addison-Wesley Longman Publishing Co., 1998.

SHNEIDERMAN, B. Universal usability: pushing human-computer interaction research to empower every citizen. **Human Computer Interaction Lab Technical Report, Maryland**, v. 17, p. 1-12, 1999. Disponível em:
<<http://hcil.cs.umd.edu/trs/99-17/99-17.pdf>>. Acesso em: 4 de mai. 2009.

THOMAS, K. G. F.; LAURANCE, H. E.; LUCZAK, S. E.; JACOBS W. J. Age-related changes in a human cognitive mapping system: data from a computer-generated environment. **CyberPsychology & Behavior**, United States, v. 2, n. 6, p. 545-566, 1999.

TOO Old for Computers? Seniors in Cyberspace. Disponível em:
<<http://www.seniorsincyberspace.org/old.htm>>. Acesso em: 3 de mai. 2009.

ZAJICEK, M. Special Interface Requirements for Older Adults. In: WORKSHOP ON UNIVERSAL ACCESSIBILITY OF UBIQUITOUS COMPUTING: PROVIDING

FOR THE ELDERLY. Alcácer do Sal, 2001. **PROCEEDINGS...** , Alcácer do Sal, ACM Press, 2001, p.60-65.

ZMOGINSKI, F. No Brasil, só 4% dos idosos acessam Internet. **Info Online** – Plantão Info – Pesquisa Sesc/ Fundação Perseu Abramo com 3.759 idosos nas cinco regiões do país, 7 mai. 2007. Disponível em: <http://info.abril.com.br/aberto/infonews/052007/07052007-14.shl>>. Acesso em: 15 de mai. 2009.

2. ARTIGO DE REVISÃO DE LITERATURA

Este artigo foi submetido ao periódico Novos Estudos (CEBRAP) e segue as normas deste periódico (ANEXO 2).

Inclusão digital de idosos: Impactos e perspectiva de novos aprendizados

Digital inclusion of elderly: Impact and prospects for new learning

RESUMO

As constantes transformações pelas quais a sociedade passa, em especial as geradas pelas novas tecnologias, podem provocar impactos nos aspectos econômicos, sociais e, inclusive, comportamentais, tornando-se instigante investigar de que forma o ser humano, mais particularmente os idosos, são afetados em relação à inclusão digital, especialmente quando se focaliza o contexto do lazer virtual, lacuna ainda pouco explorada em âmbito acadêmico. O objetivo do estudo, de natureza qualitativa foi investigar os impactos gerados pelas novas tecnologias de informação e comunicação na vida dos idosos, evidenciando algumas iniciativas adotadas pelas universidades e pelo setor de políticas públicas, para inclusão digital de idosos, bem como, as perspectivas metodológicas e estratégias de ensino de inclusão no ambiente virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Inclusão Digital, Idoso, Sociedade.

ABSTRACT

The modern society has been affected by economical, social and behavioural changes generated by new technologies. In this context it is interesting to investigate how the human being, particularly the elderly population, is affected by the digital inclusion, specifically during their leisure time. This qualitative study aimed to investigate the impacts generated by new virtual technologies in the life of elderly people. This study will highlight some initiatives taken by universities and governmental bodies for the digital inclusion of older people, and the methodological perspectives and teaching strategies to include the elderly population in the virtual environment.

KEYWORDS: Digital Inclusion, Elderly, Society

INTRODUÇÃO

As novas tecnologias de informação e comunicação são evidenciadas, na atualidade, como ferramentas que possibilitam diversas formas de se comunicar e ter acesso a informações diversificadas. Devido às inúmeras possibilidades de utilização, essas tecnologias representam elementos interessantes no cumprimento de diversas atividades e tarefas do cotidiano, envolvendo, tanto o âmbito do trabalho, como o contexto do lazer.

Cabe ressaltar que algumas funções da vida moderna só podem ser realizadas com o uso dessas novas tecnologias, as quais, não raro, não são de domínio de todos. As constantes transformações pelas quais a sociedade passa provocam impactos nos aspectos econômicos, sociais e, inclusive, comportamentais, podendo alterar valores e atitudes da população em geral.

Os avanços no que tange às tecnologias, ainda que sejam considerados melhorias, muitas vezes, são tomados como entraves, tendo em vista a falta de domínio e habilidade para manuseio ou interação. Este quadro é bastante comum, em especial, quando se leva em consideração os indivíduos idosos. Estes se deparam com a necessidade de assimilação de inúmeros estímulos de ordem diferenciada daqueles a que estão mais acostumados, gerando desconforto e sensações de incompetência. Entretanto, algumas iniciativas já vêm sendo apresentadas na literatura, no sentido de apontar estratégias de aprendizado e os impactos gerados por elas, o que motivou o interesse deste estudo qualitativo, no sentido de focalizar, na literatura especializada, algumas iniciativas para inclusão digital de idosos, as diferentes estratégias utilizadas para este fim, bem como, seus impactos.

O idoso e o mundo da tecnologia

Muitos idosos têm que enfrentar toda a demanda de operações envolvendo o processo de digitalização e virtualidade atuais, entretanto, essas pessoas não acompanharam de perto esse momento de transformações e revoluções tecnológicas, tendo em vista outros aspectos que foram persistentes durante suas vidas ativas e de trabalho. Nesse sentido, acabam por se tornar dependentes, ou mesmo, alijados desse processo inclusivo de uso de tecnologias que perpassa os anseios da sociedade atual.

Constantemente, pode-se perceber que os idosos que se interessam particularmente em aprender a lidar com as novas tecnologias em uso necessitam buscar, por si próprios, os recursos para se adaptarem e desenvolverem suas atividades diárias, agora envolvendo o

uso de recursos tecnológicos variados, cada vez mais complexos aos olhos de quem não acompanha de perto essa evolução. Com o processo de evolução em diversas áreas do conhecimento, o índice de sobrevivência aumentou sensivelmente, legando aos idosos um tempo maior de velhice ativa, o que demanda novos olhares sobre esse processo, ampliando as perspectivas de ação do indivíduo idoso no contexto social.

Ayala¹, na época de seu estudo, apontava que as pessoas idosas já viviam muito solitárias, mesmo agrupadas em sociedade e com os recursos de comunicação em pleno desenvolvimento. Isto decorre por diversos fatores, como preconceito, baixa auto-estima ou, inclusive, a incapacidade em lidar com as novas tecnologias. O próprio processo de envelhecimento acarreta algumas modificações nos hábitos e no cotidiano, dificultando ainda mais os relacionamentos, inclusive dentro do próprio ambiente familiar no qual os idosos estão inseridos. Em consequência disso, o idoso acaba sofrendo carências afetivas e emocionais, o que pode vir a acarretar uma diminuição de suas atividades e, como resultado, a desmotivação e desvalorização, isolando-se cada vez mais².

O envelhecimento biológico é inerente à natureza humana, porém, torna-se necessário conhecê-lo e entendê-lo sob seus diferentes aspectos, os quais englobam as dimensões biológicas, fisiológicas, psicológicas, socioculturais, econômicas, educacionais e políticas. Essas fases, entretanto, são interdependentes, ou seja, sofrem influência umas das outras, sendo dependentes, ainda, das influências externas, ou seja, do ambiente no qual se está inserido.

No Brasil, especificamente, a população vem envelhecendo em ritmo mais acelerado nas últimas três décadas, devido, principalmente, à rapidez com que declinaram as taxas de fecundidade. Alexandre Kalache, chefe do Programa Global de Envelhecimento da Organização Mundial de Saúde (OMS), estima que a população de idosos do Brasil passará de 9% para 18% em apenas 17 anos³. Ainda, de acordo com o censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010, a população

¹ Ayala, E. Z. L. “Como conseguir melhor rendimento no trabalho de equipe”. Revista Paulista Hospitalar. São Paulo: Associação Paulista de Hospitais, vol. 26, julho de 1979.

² Moura, L. F.; Passos, H. R.; Camargo, A. T. A importância da comunicação com os idosos institucionalizados: relato de experiência. In: 8º Encontro de extensão da UFMG. Belo Horizonte: UFMG, outubro de 2005.

³ Marcolin, N. “Uma política para o bem-envelhecer”. Pesquisa FAPESP online. São Paulo: FAPESP, Edição Impressa 145, março de 2008.

brasileira já é constituída por 10,79% de idosos. Prevê-se que, em 2025, o Brasil ocupará a sexta colocação mundial em população idosa⁴.

Diante desse fato, aumenta-se a preocupação em oferecer a esse segmento populacional, não apenas condições para garantir essa longevidade, mas também, qualidade, felicidade e satisfação nessa ampliação da expectativa de vida. Assim, o bem-estar do idoso depende muito das condições sociais nas quais ele está inserido. O que assegura o bom envelhecer são as condições do aparato psíquico, tais como, a coerência e a continuidade de sua capacidade de investir em si.

Algumas características dessa fase da vida voltam a ser semelhantes às incertezas que essas pessoas já vivenciaram na adolescência. De forma semelhante ao que se enfrenta nessa fase de transição entre a infância e a idade adulta, vive-se a crise de identidade, a qual influencia, de forma negativa, a auto-estima e a aceitação do papel na sociedade. Essas inseguranças acabam refletindo na autonomia e liberdade, bem como, na frequência e qualidade do convívio familiar, com os amigos e dos vínculos afetivos estabelecidos nesses grupos⁵.

Esse aglomerado de fatores associados ao envelhecimento pode acabar influenciando negativamente a imagem que o idoso tem de si mesmo, prejudicando sua auto-estima e, conseqüentemente, sua qualidade de vida, a qual está intimamente ligada às condições de saúde e o funcionamento social⁶. Desta forma, ainda que a diminuição das funções biológicas persista e se acentue nesse estágio da vida, a preservação e os ganhos

⁴ Meireles V. C., Matsuda L. M., Coimbra J. A. H., Mathias, T. A. F. “Características dos idosos em área de abrangência do Programa Saúde da Família na região noroeste do Paraná: contribuições para a gestão do cuidado em enfermagem”. Saúde e sociedade. São Paulo: Faculdade de Saúde Pública da USP e Associação Paulista de Saúde Pública, vol 16, no1, janeiro-abril, 2007.

⁵ Gaspari, J. C.; Schwartz, G. M. “O idoso e a ressignificação emocional do lazer”. Psicologia: Teoria e Pesquisa. Brasília: Universidade de Brasília, vol 21, no 1, 2005.

⁶ Paschoal, S. Qualidade de vida na velhice. In Freitas, E. V.; Py, L.; Cançado, F. A. X.; Gorzoni, M. L. (orgs.), Tratado de Geriatria e Gerontologia. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2002. p. 79-84.; ALMEIDA, O. P.; CROCCO, E. I. “Percepção dos déficits cognitivos e alterações do comportamento em pacientes com doença de Alzheimer”. Arquivos de Neuro-psiquiatria. São Paulo: ABNEURO, vol 58, no 2-A, junho de 2000.; Santos, L. A. Tecnologias de informação e comunicação: o e-mail redimensionando as relações sociais de idosos. São Paulo: dissertação de mestrado em Gerontologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2005.

obtidos ao longo do decurso em relação aos âmbitos afetivo e intelectual são possíveis, sendo que os da esfera cognitiva podem se complementar com os de ordem afetiva⁷.

Por este motivo, as condições desse processo o conduzem à capacidade de adaptar-se, por um lado, às mudanças na estrutura e funcionamento do corpo e, por outro, às mudanças no ambiente social. Para tanto, é preciso estar preparado para enfrentar todas as mudanças que ocorrem com o corpo e com o meio. A questão adaptativa implica em aprendizado e capacidade de rever posturas e ações comuns do cotidiano.

Sendo assim, todo e qualquer recurso capaz de amenizar ou evitar frustrações, como as ocasionadas pela solidão ou pela depressão, são necessários, pois, alterar atitudes e condutas associadas a fatores psicológicos depende mais de oportunidades e possibilidades, do que, propriamente, da idade cronológica. Uma das formas existentes na atualidade para amenizar as perdas sofridas no decurso da vida, bem como, a distância de alguns entes queridos, é referente à perspectiva de inserção junto aos novos meios de entretenimento oferecidos pela *internet* e toda a sua interatividade. Nesse sentido, estar em contato com novas tecnologias de informações e transformá-las em novos conhecimentos e habilidades podem favorecer, aos idosos, condições de usufruírem o tempo presente de modo a serem atores coadjuvantes desse tempo e escreverem sua própria história.

A *internet* é uma das ferramentas contemporâneas mais promissoras e ativas do uso do computador, podendo ser utilizada, entre outras situações, como suporte às ações educativas e meio de motivação para a aprendizagem. Os *sites* disseminados na *internet* possibilitam ao usuário acessar milhares de informações novas, sendo, portanto, bastante atrativo para o indivíduo idoso, no sentido de criar variabilidade de estímulos, inclusive na perspectiva de vivência no campo do lazer pró-ativo e de preenchimento qualitativo do tempo livre.

A *internet* é um canal de comunicação e informação que tem crescido acentuadamente nos últimos anos, contabilizando, já no ano de 2007, cerca de 39 milhões de usuários, segundo dados da pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística⁸. Desta forma, iniciativas de políticas já estão sendo inseridas no contexto atual, embora timidamente, no sentido de promover a inclusão digital em diferentes níveis de idade e, particularmente do idoso, devido ao reconhecimento de sua

⁷ Neri, A. L.; Yassuda, M. S. (orgs.) *Velhice Bem Sucedida: aspectos afetivos e cognitivos*. Campinas: Papirus, 2004.

⁸ Informação retirada da matéria: “Internet brasileira já atinge 39 milhões de pessoas no país”. Na seção: notícias, internet, IBOPE, publicado em 5 de dezembro de 2007.

importância, bem como, dos benefícios que essa ferramenta pode trazer, em decorrência de algumas de suas características peculiares.

Atualmente, um fator observável é a facilitação que se tem na compra de computadores, proporcionando maior acesso à população de baixa renda. No entanto, para que ocorra efetivamente a inclusão digital, apenas esse tipo de medida não se mostra suficiente, uma vez que o acesso à infra-estrutura tecnológica é apenas um dos fatores que influenciam nesse processo, não sendo o único e nem o mais relevante⁹. É nesse cenário que as políticas públicas podem fazer a diferença, ao promoverem o crescimento social de forma mais igualitária, propiciando o acesso à informação e à comunicação à população mais carente, a qual não tem acesso a uma cota mínima de serviços de tecnologias digitais¹⁰.

Uma iniciativa política que se tem atualmente é a disponibilização do acesso gratuito à *internet wi-fi* em algumas cidades do país. Na cidade de Sud Menuci, localizada no interior do estado de São Paulo, que foi uma das primeiras no Brasil a ter esse recurso disponibilizado para os cidadãos, por exemplo, esse acesso proporcionou mudanças no estilo de vida adotado pela população local, especialmente em suas atividades no âmbito do lazer, pois propiciou novas aprendizagens, bem como, o desenvolvimento dos relacionamentos interpessoais¹¹.

Dessa maneira, a *internet* vem para potencializar a interatividade, a disseminação e o acesso às informações. Um dos serviços disponíveis na *internet*, que apresenta maior expressão e utilização, é a *Web*, que, notoriamente, cresce a cada dia. Dentre suas aplicações, podem-se citar o comércio eletrônico, as transações comerciais e bancárias e os serviços de informações públicas¹².

No entanto, outro ponto que merece destaque é a necessidade de incentivo à familiarização das pessoas com as tecnologias da informática relativas à *internet*, ou seja, a

⁹ Bonilla, M. H. “O Brasil e a alfabetização digital”. *Jornal da Ciência*. Rio de Janeiro, abril de 2001.; Silva, J. B. G. “Alfabetização tecnológica: alguns aspectos práticos”. *Boletim EAD*. Campinas: Unicamp, dezembro de 2002.

¹⁰ Assmann, H. “A metamorfose do aprender na sociedade da informação”. *Ciência da Informação*. Brasília: IBICT, maio/agosto de 2000.

¹¹ Santiago, D. R. P. *Ressonâncias da inclusão digital por internet wi-fi, na configuração do estilo do lazer*. Rio Claro: dissertação de mestrado, Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências – Rio Claro, 2008.

¹² Nunes, S. S. *A acessibilidade na Internet no contexto da sociedade da informação*. Porto: dissertação de mestrado em Gestão de Informação, Universidade do Porto/Faculdade de Engenharia, FEUP, 2002.

criação de programas gratuitos, que proporcionem esse contato, pois, ainda são muitos os sujeitos que possuem um sentimento de estranheza ao lidarem com essas novas propostas tecnológicas. Dentre essas pessoas, o segmento idoso merece, ainda, uma atenção especial, pois é o que está menos habituado a esses novos aparatos, devido ao fato de ter tido poucas oportunidades de contato direto com o computador ou com os recursos da *internet*.

Dessa forma, torna-se necessário pensar em algumas estratégias, as quais possam proporcionar a inclusão digital dos idosos. A inclusão digital aparece, então, como uma forma de manter o idoso ativo e atualizado, possibilitando o seu contato frequente com parentes e amigos distantes, conquistando, ainda, novas amizades, ampliando suas vivências no lazer, procurando filmes, imagens e músicas, buscando informações importantes a respeito da sua saúde, dentre inúmeras outras possibilidades decorrentes do uso dessa ferramenta tecnológica.

Além disso, essa proximidade com as novas tecnologias permite ao idoso a oportunidade de educação continuada, estimulação cognitiva, contatos sociais, reduzindo o isolamento e auxiliando na reconstrução de sua identidade como cidadão. Assim, pode-se afirmar que uma das potencialidades permitidas por essa inclusão digital é o processo contínuo de aprendizagem.

Aprender significa obter novos conhecimentos acerca de um determinado assunto, sendo, geralmente, um processo estimulado por diferentes motivações, ficando dependente das necessidades culturais. Desta forma, a aprendizagem pode ser entendida como a capacidade de adquirir e incorporar novos elementos da cultura, para assim, fazer parte da sociedade, bem como, aprender a conviver com as constantes transformações, o que requer uma contínua busca pela reconstrução e integração.

Para que a aprendizagem ocorra mais facilmente, é necessário que o indivíduo esteja motivado para isso. Portanto, o desafio é fazer com que os idosos compreendam que os conhecimentos advindos das novas tecnologias podem ser extremamente úteis, refletindo positivamente na convivência com o outro no seu cotidiano. Aprender torna-se, então, fruto da descoberta e da exploração curiosa do mundo moderno, produzindo conhecimento por reconstrução do conhecimento já sistematizado.

Existem pesquisas realizadas com idosos, como por exemplo, a de Fernández-Ballesteros¹³, que procuram analisar o treinamento para resolução de determinados

¹³ Fernández-Ballesteros, R. Calero, M. D. Training effects on intelligence of older persons. *Archives of Gerontology and Geriatrics*, no 20, march-april, 1995.

problemas. Porém, as pesquisas desse tipo geralmente avaliam apenas se uma tarefa foi cumprida ou não e acabam não se aprofundando em informações a respeito das estratégias utilizadas pelos idosos para compreenderem as instruções de um determinado instrutor, tampouco tentam verificar se há alguma relação entre o treinamento e o resultado obtido por esses idosos.

Outro estudo desenvolvido por Kathleen, Cagney e Lauderdale¹⁴, objetivou investigar sobre a questão do aprendizado de idosos, analisando diferentes variáveis envolvidas, tais como, o nível instrucional e o fator socioeconômico. Os resultados apontaram que aqueles idosos com mais anos de estudo e com melhor nível socioeconômico tiveram suas capacidades cognitivas melhor resguardadas na terceira idade, ou seja, aqueles que investiram anteriormente em anos de estudo, ou simplesmente, investiram em novas aprendizagens, preservaram melhor suas capacidades cognitivas.

Além do estímulo dado, permeados por diferentes motivações, devem ser tomados outros cuidados em relação às técnicas a serem utilizadas no processo de ensino-aprendizagem com idosos. Zajicek¹⁵ faz referência à dificuldade dos idosos em recordar sequências da ação efetuada, citando como estratégia o que denominou de voz de apoio, ou *voice help*. Esse método consiste em falar consigo mesmo enquanto se faz a tarefa, estimulando a ação da forma como eles mesmos acham mais pertinente. Segundo esse autor, isto não interfere no conteúdo propriamente dito, mas assemelha-se à leitura de uma instrução dada em um manual.

As diferenças individuais na aprendizagem também devem ser levadas em consideração, segundo Alevén et. al.¹⁶, pois o ritmo e a facilidade de aprendizagem, principalmente em se tratando de idosos, diferem de acordo com os estímulos anteriormente recebidos. Assim, o autor afirma que a standardização do ensino para idosos é complicada, pois diferentes tipos de aprendizes necessitam de diferentes tipos de ajuda, de forma a minimizar o fator idade na aprendizagem.

¹⁴ Kathleen A.; Cagney, A. C.; Lauderdale, L. S. Education, wealth, and cognitive function in later life. *The Journals of Gerontology: Series B Psychological sciences and social sciences*. Oxford: Oxford University Press, no 57(2), march 2002.

¹⁵ Zajicek, M. "Special Interface Requirements for Older Adults". In: *Workshop on Universal Accessibility of Ubiquitous Computing: Providing for Elderly*. New York: ACM Press, 2001.

¹⁶ Alevén, V.; Stahl, E.; Schworm, S.; Fischer, F.; Wallace, R. "Help Seeking an Help Design in Interactive Learning Environments". *Review of Educational Research*, no 73, 2003.

Portanto, na tentativa de estimular e desenvolver a autonomia dos idosos nesse processo de aprendizagem da informática é interessante, em alguns momentos das aulas, deixá-los seguirem sozinhos, manuseando o computador em seu próprio ritmo, sem a interferência do educador. Geralmente, esse tipo de ação tem uma boa receptividade também pelos próprios idosos, além de motivá-los buscar a sua independência e autonomia em outros campos da vida.

As novas tecnologias estão envolvidas no cotidiano, inclusive dos idosos, por meio de relógios sofisticados, controle remoto, telefone celular, caixas eletrônicos, cartão de crédito, dentre outros equipamentos. Diariamente, o idoso presencia um novo ritmo em sua vida, sendo remetido para o mundo da globalização, no qual encontra, na informática, a possibilidade de contribuir para a sua valorização pessoal, desenvolvimento de qualidades inteligentes e exercício da cidadania, ressignificando seu conceito de envelhecimento. A *internet*, em especial, introduziu uma nova forma de pensamento para aquisição de informações, busca por conhecimento, comunicação social e lazer.

Entretanto, a população idosa, muitas vezes, é afastada das atividades consideradas produtivas e de jovens, apenas levando-se em consideração o critério da idade. Da mesma forma, tem-se uma visão preconceituosa de que os idosos não conseguem utilizar corretamente os instrumentos como um controle remoto, tendo medo de fazer uso de caixas eletrônicos, enfim, que não são capazes de se adaptar às exigências do avanço das novas tecnologias.

O interesse e o acesso ao mundo virtual já tem sido fomentado entre os idosos, porém, ainda timidamente, devido a diversos fatores limitadores. De acordo com o IBOPE¹⁷, apenas 350 mil idosos no Brasil têm acesso à *internet*. Este foi o grupo que mais cresceu percentualmente, de fevereiro para março de 2008 (17%). Os idosos representam 1,6% dos internautas brasileiros. O número ainda é baixo, mas os idosos estão entrando no mundo virtual cada vez mais, para trabalhar, estudar e, principalmente, para se divertir.

Para que esses números possam ser aumentados, é necessário proporcionar ao idoso o acesso a essas tecnologias, em especial à *internet*, para que ele possa desfrutar de todos os benefícios que esse meio pode proporcionar, incluindo-o na chamada sociedade da

¹⁷ Id. Referência 8.

informação¹⁸. No entanto, para Cuervo¹⁹, existem dois diferentes tipos de comportamentos dos idosos frente às novas tecnologias: aceitação ou rejeição. Na maioria dos casos, os indivíduos que aceitam as novas tecnologias e até passam a fazer o uso das mesmas para diversos tipos de atividades, são aqueles com uma percepção otimista da vida; já aqueles que se autodenominam “velhos”, rejeitam as constantes mudanças ou novidades que surgem ao longo do tempo e acabam sofrendo algumas consequências negativas²⁰.

Em uma pesquisa realizada por Souza²¹, na qual ele procurou analisar dois *sites* (um brasileiro e outro espanhol), destinados especificamente à terceira idade, pode-se perceber que os conteúdos mais procurados e explorados eram as poesias, crônicas, receitas de culinária, busca de histórias de amor e amizades. No entanto, embora tivessem espaço para atuarem como produtores ou co-produtores dos conteúdos nesses *sites*, os idosos não faziam uso dessa perspectiva, atuando apenas como receptores. Desta forma, pode-se dizer que as aplicações ricas e criativas que a *internet* possibilita dependem da forma como é utilizada e da criação de situações motivadoras.

Segundo Tápia e Fita²², a motivação é um conjunto de fatores os quais irão ativar e orientar a conduta, de modo a se atingir um determinado objetivo. É essa motivação que irá estimular a aquisição de competências, de autonomia e responsabilidade pessoal. Para Huertas²³ (2001), o processo motivacional da aprendizagem é determinado pelas metas pré-estabelecidas, como consequência de um planejamento previamente estruturado.

A partir de trabalhos de diferentes autores²⁴ e das conclusões de Huertas e Ardura²⁵, observam-se evidências de que a motivação está relacionada à satisfação das

¹⁸ Zajicek, M. “Special Interface Requirements for Older Adults”. In: Workshop on Universal Accessibility of Ubiquitous Computing: Providing for Elderly. New York: ACM Press, 2001.

¹⁹ Cuervo, A. H. “Imágenes de La vejez y nuevas tecnologías”. Tiempo, El portal de La psicogerontología. PsicoMundo, marzo de 2000.

²⁰ Id. Referência 19.

²¹ Sousa, J. K. L. L.; Marinho, D. N. C. Caiu na rede é jovem? O exercício do protagonismo idoso na internet no Brasil e na Espanha. Sociedade e Estado. Brasília, vol 24, no 2, maio/agosto de 2009.

²² Fita, E. C.; Tápia, J. A. A motivação em sala de aula: o que é, como se faz. São Paulo: Loyola, 2004.

²³ Huertas, J. A. Motivación: Querer aprender. Buenos Aires: AIQUE, 2001.

²⁴ Azevedo e Souza, V. B. de; Moraes, J. F. D. de. Longevidade com qualidade de vida. In: Dornelles, B.; Costa, G. J. C. (orgs.) Investindo no envelhecimento saudável. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.; Ferreira A. J. Concepções de envelhecimento de um idoso autor: Um estudo de caso. Porto Alegre: dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005.; Glock S. S. A Concepção de envelhecimento que permeia os

necessidades humanas, à melhoria do rendimento pessoal, ao aprendizado, à conquista da autonomia, à sensação de prazer e liberdade e ao domínio do ser humano sobre si e sobre o ambiente, conforme seus objetivos. Essas perspectivas são ampliadas por intermédio das interações estabelecidas com seus pares, as quais irão influenciar no comportamento e no ambiente em que se habita e se atua, objetivando o compromisso com as metas a serem atingidas e a construção das identidades pessoal e profissional.

A interação entre as características contextuais e o aprendente é dinâmica, transformando-se conforme a sua compreensão diante do desenvolvimento das atividades e dos resultados obtidos. O contexto influencia na maneira de pensar, de estabelecer pautas de atuação diante dos resultados obtidos, regulando as emoções e as ações.

Desta forma, é necessário que o incentivo ao contato dos idosos com essa ferramenta tecnológica seja feita de forma bastante atrativa, na tentativa de atingir o maior número de idosos, possibilitando a inserção do idoso no mundo virtual de forma espontânea e não imposta. Além disso, a metodologia a ser adotada deve ser totalmente adaptada a essa população, pois, diferentemente do que eles mesmos acreditam, o ser humano é capaz de incorporar novas aprendizagens em qualquer fase da vida, desde que o ensino seja realizado especificamente para cada aprendiz²⁶, respeitando as suas características e particularidades.

Os idosos demandam mais tempo para processar algumas informações, especialmente se estas forem complexas, como é o caso, para muitos deles, das informações referentes às novas tecnologias. Até tarefas simples, como por exemplo, fazer o uso do *mouse*, pode ser uma tarefa difícil para eles, já que necessitam formar novos esquemas cognitivos para aprenderem esses novos comportamentos. Entretanto, essas dificuldades não podem se apresentar como barreiras, as quais irão impedir que esse

processos de ensino e aprendizagem nas oficinas de elaboração de *homepages*. Porto Alegre: dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005; Machado, L. R. Internet e os idosos: navegando num “mar” de idosos. Porto Alegre: monografia de graduação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005.; Nunes, R. C. Metodologia para o ensino de informática para a terceira idade: aplicação no CEFET/SC. Florianópolis: dissertação de mestrado em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, 1999.

25 Huertas, J.; Ardura, A. Socialización y desarrollo de los motivos: una perspectiva sociocultural. Revista Educação. Porto Alegre, vol 21, janeiro/abril de 2004.

26 Miller, C. Nursing for Wellness in Older Adults. In: Miller, C. (org.). Client Teaching, 5th ed. New York: Lippincott Willinas & Wilkins, 2004.

processo ocorra, pois já existem casos bem sucedidos na aprendizagem desse tipo de ferramenta, demonstrando que o idoso ainda pode aprender e criar novos esquemas.

Czaja²⁷ afirma que a população idosa é apta a aprender como utilizar o computador, bem como, a se beneficiar com o seu uso. Da mesma forma, Rogers et. al²⁸ afirmam que idosos alcançam o sucesso, tanto na aprendizagem de novas habilidades para fazer o uso do computador (para o manuseio do *mouse* e do teclado), como nos programas que são oferecidos, como editor de texto, simuladores de tarefas diárias e, principalmente, as ferramentas que a *internet* oferece, como correio eletrônico, busca por informações, comunidades virtuais e outras.

Assim, já existem alguns projetos, inclusive promovidos por Universidades, os quais oferecem cursos de inclusão digital direcionados à terceira idade. Segundo Neri²⁹, os principais motivos que levam os idosos a se engajarem nesse tipo de projeto são a ocupação do tempo livre, a busca por conhecimento, atualização cultural, contato social, autoconhecimento e o desejo de saber mais para poder ajudar outras pessoas na defesa de seus direitos. Outros fatores destacados por Castro³⁰ são a busca por relacionamentos, convivência, atualização, troca de experiências, conhecimentos sobre velhice, dentre outros fatores, ou seja, muitos desses sujeitos têm nesses projetos, a fuga à solidão.

Em pesquisa realizada por Machado³¹, na qual um dos objetivos era identificar quais eram as metas motivacionais que conduziam os idosos a se envolver em oficinas de inclusão digital, encontrou-se como resultado: desejo de aprender o que é relevante e útil; necessidade de autonomia e controle pessoal; desejo de evitar o fracasso e valoração negativa e necessidade de aceitação incondicional. Portanto, pode-se dizer que o envolvimento de idosos em projetos de inclusão digital pode trazer diversas contribuições a essa parcela da população, a qual passa a ter diferentes perspectivas para o bem viver.

²⁷ Czaja, S. J.; Guerrier, J. H.; Nair, S. N.; Landauer, T. K. "Computer communication as an aid to independence for older adults". Behaviour and information technology. Taylor & Francis Group, vol 12, no 4, july/august, 1993.

²⁸ Rogers, W. A.; Meyer, B.; Walker, N.; Fisk, A. D. Functional limitations to daily living tasks in the aged: A focus group analysis. Human Factors, vol 40, 1998.

²⁹ Neri, A. L. Qualidade de Vida no adulto maduro: Interpretações teóricas e evidências de pesquisa. In: Neri, A. L. (org.) Qualidade de vida e idade madura. Campinas: Papirus, 1993.

³⁰ Castro, O. P. O processo grupal, a subjetividade e a ressignificação da velhice. In: Castro, O. P. (org.) Velhice que idade é esta? Uma construção psicossocial do envelhecimento. Porto Alegre: Síntese, 1998.

³¹ Machado, L. R. Metas motivacionais de idosos em inclusão digital. Porto Alegre: dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

Impactos da inclusão digital para idosos

Assim como todos os fenômenos de proporções mundiais, os quais acarretam mudança de comportamento da sociedade, estudos tornam-se necessários para verificar os resultados do impacto originados a partir do uso frequente da *internet* na vida dos cidadãos³². Nesse sentido, alguns estudos têm sido desenvolvidos com o objetivo de verificar, de alguma forma, as possíveis contribuições dessa ferramenta, especialmente voltada à população idosa, pois esse é o contingente populacional que mais cresce no Brasil devido a inúmeros fatores, tais como, diminuição nos índices de fecundidade e mortalidade e aumento da expectativa de vida.

Conforme demonstrou um estudo realizado por White et al.³³, o uso regular da *internet* pode contribuir significativamente para a diminuição dos índices de solidão e depressão na senescência, pois promove a interação e o convívio social, superando, muitas vezes, algumas possíveis barreiras limitantes, como as limitações físicas, por exemplo. Este estudo constou de um programa de intervenção realizado com 15 idosos, integrantes de uma casa de repouso, os quais receberam orientações sobre o uso da *internet* durante cinco meses. Os dados coletados foram comparados a um grupo controle de 15 idosos não usuários de computador.

Os benefícios acarretados pelo acesso à *internet* podem ser, ainda, relativos ao crescimento pessoal, pois o uso constante permite aos idosos estabelecer uma nova rede de amigos, buscar informações do seu interesse, informar-se do que está acontecendo ao seu redor e no mundo³⁴. Participaram desse estudo citado 222 idosos, de ambos os sexos, tendo sido investigadas a correlação entre o uso do computador e da *internet* com a autoeficácia e a satisfação com a vida.

No Brasil, esses estudos ainda são escassos, pois a *internet* faz parte da rotina de somente pequena parcela da população idosa, da mesma forma como ocorre nos países em desenvolvimento, o que acarreta a carência de pesquisas que possam relatar os benefícios do uso regular dessa ferramenta. Esses estudos, geralmente são realizados em

³² Nie, N. H. "Sociability, interpersonal relations, and the internet". American Behavioral Scientist. SAGE Publications, vol 45, no 3, november, 2001.

³³ White, H.; McConnell, E.; Clipp, E.; Bynum, L.; Teague, C.; Navas, L.; Craven, S.; Halbrecht, H. "Surfing the net in later life: a review of the literature and pilot study of computer use and quality of life". Journal of Applied Gerontology. Southern Gerontological Society, vol 18, no 3, September, 1999.

³⁴ Karavidas, M.; Lim, N. K.; Katsikas, S. L. "The effects of computers on older adult users". Computers Human Behavior. Elsevier, vol, no 5, september, 2005.

Universidades, com a implantação de programas tendo como objetivo atender a uma demanda crescente, cujo foco recai na mudança de hábitos relacionados ao estilo de vida e à manutenção da saúde.

Nunes³⁵, na tentativa de verificar as principais contribuições da inclusão digital de idosos participantes de uma oficina pedagógica promovida pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), identificou que essas experiências contribuíram para a reconstrução da identidade do idoso como cidadão do mundo. O autor salientou que os idosos puderam se perceber como um ser capaz de aprender continuamente e capaz de lidar com situações e desafios diários referentes ao uso e manuseio das tecnologias. Esses sujeitos confirmaram seu potencial de aprendizagem, ao conseguirem utilizar diferentes recursos de informática, o que os fez aproximar-se da família, e, principalmente, atualizar-se em relação à linguagem e comunicação, consideradas, anteriormente, como recurso voltado apenas para os mais jovens.

Fraquelli³⁶ desenvolveu uma pesquisa com idosos participantes de uma oficina de inclusão digital, na tentativa de verificar os níveis de auto-estima, auto-imagem e qualidade de vida desses indivíduos, constatando que os mesmos apresentaram níveis elevados nas três variáveis. Além disso, esse estudo identificou que os idosos com maior tempo de participação no projeto atingiram maiores escores nos níveis de auto-imagem, sugerindo uma associação positiva entre a permanência no projeto e a auto-imagem.

O uso de ferramentas de busca de informações pela *internet* favorece ao idoso melhor percepção espacial, além de auxiliar na inserção social e na ampliação dos relacionamentos sociais. Isto é decorrente das várias possibilidades de comunicação que a rede oferece³⁷.

³⁵ Nunes V. P. C. A Inclusão Digital e sua Contribuição no Cotidiano de Idosos: possibilidade para uma concepção multidimensional de envelhecimento. Porto Alegre: dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2006.

³⁶ Fraquelli, A. A. Relação entre auto-estima, auto-imagem e qualidade de vida em idosos participantes de uma oficina de inclusão digital. Porto Alegre: dissertação de mestrado em Gerontologia Biomédica, Instituto de Geriatria e Gerontologia, PUCRS, 2008.

³⁷ Oliveira, F. S. Aprendizagem por idosos na utilização da Internet. Porto Alegre: dissertação de mestrado em psicologia social e da personalidade, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, 2006.

Para Santos³⁸, os idosos são normalmente motivados a utilizar a *internet* com o objetivo de se ocupar, de se relacionar, conhecer novas pessoas, possibilitando, assim, novos vínculos pessoais. Este mesmo autor afirma que, apesar de inicialmente os idosos demonstrarem baixa auto-estima com relação ao uso da *internet*, devido à dificuldade destes sujeitos com a utilização das novas tecnologias, no decorrer da prática, se sentem satisfeitos e animados, podendo comparar seu desempenho com o dos filhos e netos.

Neste sentido, é possível evidenciar que a perspectiva de utilização da *internet* pode auxiliar o idoso na superação da condição de “analfabetismo digital” presente nas pessoas das gerações passadas, proporcionando assim, melhorias na sua qualidade de vida. Para Nunes³⁹, atualmente, algumas estratégias já em curso auxiliam a perspectiva de superação do analfabetismo digital, podendo-se perceber um crescimento de interesse sobre esta temática referente aos idosos e os atrativos do mundo cibernético. Entretanto, muito ainda se faz necessário investir, para que isto efetivamente ocorra de maneira mais generalizada na sociedade.

Segundo Lopes e Alves⁴⁰, para possibilitar a inserção dos idosos no espaço virtual é necessária a constituição de espaços de sociabilidade, proporcionados pelo uso das ferramentas da *internet* e da educação à distância. Estes espaços já são apontados por pesquisadores como eficientes formas de se exercer a cidadania, pois possibilitam a democratização das informações e oportunizam a troca de experiências humanas, refletindo positivamente na reivindicação dos direitos civis dos idosos. Na atualidade, diversos cursos de formação oferecem o ensino utilizando meios de informação e comunicação, em especial o computador e a *internet*.

Apesar de ser uma estratégia interessante, estes espaços ainda enfatizam a utilização de pessoas mais jovens, o que pode desestimular o idoso a buscar a aprendizagem. Para suplantar esse entrave, algumas iniciativas já estão sendo realizadas por universidades abertas exclusivamente à terceira idade, especialmente em programas de

³⁸ Santos, L. A. Tecnologias de informação e comunicação: o e-mail redimensionando as relações sociais de idosos. São Paulo: dissertação de mestrado em gerontologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP, 2005.

³⁹ Nunes, R. C. Metodologia para o ensino de informática para a terceira idade: aplicação no CEFET/SC. Florianópolis: dissertação de mestrado em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, 1999.

⁴⁰ Lopes, C.; Alves, V. P. As novas possibilidades de educação nas Universidades Abertas do Brasil (UAB) e da Terceira Idade (UnATI). In: Sastre, E. A. (org.). Encruzilhadas da universidade particular: caminhos e possibilidades. Brasília: Universa, 2006.

pós-graduação *stricto sensu*, buscando compreender o impacto da aprendizagem e a utilização do computador por idosos⁴¹ (LIMA, 2000; VALENTE, 2001). Entretanto, estas pesquisas são recentes no Brasil, sobretudo estudos que utilizem metodologias específicas sobre os processos de ensino e aprendizagem para os idosos.

Considerações Finais

Diante dessa carência de estudos específicos sobre a temática em foco, bem como, dos benefícios já iniciados e evidenciados pela inclusão digital para esta faixa etária, justifica-se a necessidade de se aprofundar pesquisas que abordem particularmente metodologias de ensino que incentivem a aprendizagem da informática para idosos, na tentativa de erradicar a exclusão digital e social deste segmento da população.

Assim, os estudos já realizados apontam a *internet* como um grande aliado na reinserção do idoso à sociedade, pois possibilita a busca e troca constante de informações e conhecimento, fortalecendo relacionamentos interpessoais, minimizando os desgastes de fatores biológicos, exercitando, ainda, a memória e o raciocínio. Conseqüentemente, os idosos que têm esta oportunidade de incentivo a estas práticas, passam a se sentir mais autoconfiantes, independentes e úteis, o que os legitima como cidadãos plenos.

O desafio passa a ser, então, a formulação de políticas eficazes, que possam, de modo mais amplo e democrático, oferecer mais oportunidades de inclusão de idosos na era digital, tendo em vista que estes estão abertos a novas aprendizagens, as quais podem trazer incontáveis benefícios decorrentes dessa adaptação ao âmbito das novas transformações tecnológicas. Além disso, essas oportunidades devem ser acompanhadas de metodologias de ensino inovadoras e motivadoras, adaptadas especialmente a essa população, para que atinja a expectativa dessa faixa etária, desconstruindo tabus e buscando efetivar inequivocamente o protagonismo social.

⁴¹ Lima, M. P. Gerontologia educacional: uma nova concepção de velhice. São Paulo: Editora LTR, 2000.; Valente, J. A. O Papel do Facilitador no Ambiente Logo. In: Valente, J. A. (org). O Professor no Ambiente Logo: Formação e Atuação. São Paulo: UNICAMP, 1996.

3. ARTIGO SOBRE A SATISFAÇÃO E RESSONÂNCIAS

Este artigo foi submetido ao periódico Motriz: Revista de Educação Física e segue as normas desse periódico (ANEXO 3).

Inclusão digital de idosos: aspectos subjetivos referentes à satisfação e ressonâncias do aprendizado ao acesso à *internet*

Digital inclusion of elderly: subjective aspects related to learning satisfaction and resonances of the Internet access

RESUMO

A sociedade passa constantemente por transformações, sendo que as novas tecnologias, em especial a *internet*, podem favorecer inúmeras vantagens, tanto no campo do descanso, quanto nos do divertimento e desenvolvimento, com a possibilidade de novos conhecimentos a aprendizados, quando associadas ao âmbito do lazer. Entretanto, a inclusão digital parece estar restrita quando se focalizam os idosos, os quais são ainda privados da satisfação na utilização desses recursos para novos aprendizados. Na perspectiva de superar essas barreiras, algumas iniciativas já se fazem presentes, tornando-se instigante investigar a satisfação de idosos que aprendem a utilizar a *internet*, bem como, as ressonâncias proporcionadas por esse acesso. O estudo, de natureza qualitativa foi desenvolvido em duas etapas, sendo a primeira referente a uma revisão de literatura acerca das temáticas envolvidas, associada a uma pesquisa exploratória, utilizando-se como instrumento para a coleta de dados um questionário misto, aplicado a uma amostra intencional composta por 20 idosos participantes de um programa de inclusão digital. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da utilização da Técnica de Análise de Conteúdo Temático, evidenciando que as idosas afirmaram sentirem-se satisfeitas com o aprendizado e ainda apontaram diversas ressonâncias positivas, especialmente no que se diz respeito à melhoria da autoestima e independência. O estudo conclui que o programa de inclusão digital efetivamente promove a satisfação dos participantes, sendo importantes novas iniciativas com esta perspectiva.

PALAVRAS-CHAVE: idosos, inclusão digital, satisfação.

ABSTRACT

This qualitative study aimed to investigate the satisfaction of elderly who learned to use the internet as well as the resonances provided for such access, and it was developed through literature review and exploratory research, using a mixed questionnaire, applied to an intentional sample consisting of 20 elderly participants in a program of digital inclusion. Data were descriptively analyzed through Thematic Content Analysis Technique, evidencing that older women said they felt satisfied with the learning and also pointed out several positive resonances, especially in terms of improving self-esteem and independence. The study concludes that the digital inclusion programs effectively promote the satisfaction of participants, needing new initiatives with this perspective.

KEYWORDS: elderly, digital inclusion, satisfaction.

INTRODUÇÃO

A *Internet* é uma tecnologia caracterizada como um meio de comunicação dinâmico, interativo e com grande potencial de divulgar e transmitir dados e informações. De acordo com Kachar (2003) os idosos contemporâneos, que nasceram e cresceram em uma sociedade com relativa estabilidade, convivem de forma mais conflituosa com a tecnologia, enquanto os jovens são introduzidos neste universo desde o nascimento. Nesse sentido, a maioria dos idosos, ao longo da vida, nunca teve a oportunidade de aprender a utilizar o computador e a *internet*. No entanto, parece cada vez mais crescente, na atualidade, o interesse e a vontade dos idosos em aprender a utilizar essas tecnologias, ainda que possam existir inúmeras barreiras em relação a isto (CHRIST et al., 2002).

Na atualidade, as novas tecnologias estão relacionadas a diversas atividades do cotidiano e essas características provocam mudanças em diversos aspectos. Dessa forma, acompanhar a evolução da informática não é uma atividade apenas para os jovens, mas para todos, não importando a faixa etária. Assim, como em todos os fenômenos de proporções mundiais que acarretam uma

mudança de comportamento da sociedade, estudos são necessários para se verificar o impacto das novas tecnologias na vida dos idosos, uma vez que a literatura científica ainda é bastante restrita nas abordagens referentes às adaptações nos processos educativos para esta finalidade (DICKINSON; GREGOR, 2006; ASLA; WILLIAMSON; MILLS, 2006). Assim também, são bastante raros os estudos envolvendo os aspectos subjetivos advindos dessas experiências, temática que motivou o interesse deste estudo.

Na perspectiva de vencer os desafios concernentes à inclusão digital dos idosos, algumas iniciativas já se fazem presentes, configurando-se programas específicos de inclusão digital, os quais são oferecidos de forma gratuita a idosos que não sabem ou nunca tiveram a oportunidade de aprender (DOLL; BUAES, 2009; BIZELLI et al., 2009). Esses projetos já apontam alguns resultados positivos, pois, por meio da aprendizagem desse novo conteúdo, os idosos passam a ressignificar sua condição perante a sociedade, podendo tornar-se cada vez mais ativos, independentes e participativos (KREIS et al., 2007; PEREIRA; NEVES, 2011). Dessa forma, torna-se premente implementar possibilidades para que os idosos busquem seus direitos, inclusive no campo do lazer, o que pode interferir positivamente nos âmbitos da saúde e da qualidade de vida (GÁSPARI; SCHWARTZ, 2005).

Entretanto, para que seja feita a adequação necessária ao atendimento com qualidade, torna-se também importante que os estudiosos busquem investigar os aspectos subjetivos envolvidos nestas iniciativas, inclusive verificando a satisfação, bem como, as consequências do aprendizado relativo à inclusão digital na vida de idosos, no sentido de adequarem os programas oferecidos e se ampliarem as oportunidades de vivências cidadã do indivíduo nesta fase do desenvolvimento. Nesse sentido, esse estudo teve como objetivo investigar a satisfação de idosos após o processo de inclusão digital, bem como, verificar as principais ressonâncias resultantes desse processo.

MÉTODO

Para o delineamento do estudo, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre as temáticas em questão, a qual tornou possível o aprofundamento sobre

as pesquisas referentes às pessoas idosas e ao uso do computador e *internet* para o lazer. A pesquisa de campo utilizou procedimentos preestabelecidos para se compreender vários aspectos do fenômeno estudado, com ênfase na satisfação dos participantes no processo de inclusão digital e nas principais mudanças ocorridas em seu cotidiano.

Para a coleta de dados foi utilizado como instrumento um questionário misto, aplicado a um grupo de idosos que participou, durante 12 semanas, de um projeto de inclusão digital, desenvolvido no Centro Universitário Vila Velha – ES. O questionário continha questões referentes à satisfação relativa ao aprendizado no ambiente virtual e às principais mudanças advindas desse processo.

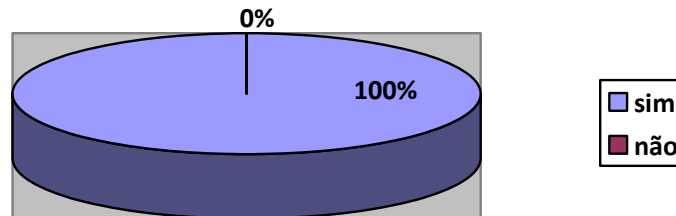
A amostra intencional foi composta por 20 idosos, com média de idade de 68,33 anos, que atendiam ao critério de inclusão de não terem prévio domínio do uso do computador e da *internet*, os quais, após terem sido esclarecidos sobre os objetivos do estudo, assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética do Instituto de Biociências, da UNESP de Rio Claro, sob o protocolo número 6075.

Os dados provenientes da aplicação do instrumento proposto foram analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo Temático (BARDIN, 2009). Esta técnica prevê a elaboração de eixos temáticos, no sentido de agrupar as respostas recorrentes e facilitar a interpretação dos dados. Para ilustrar os resultados, os dados também foram expressos em forma de tabelas ou gráficos, apresentando o percentual das respostas, em alguns casos.

RESULTADOS

A satisfação está relacionada com os aspectos econômicos e sociais, mexendo com valores e comportamentos das pessoas, tendo, inclusive, relação com as tecnologias de informação e comunicação, pelo fato delas provocarem diversas transformações. A satisfação relaciona-se, ainda, com as diversas mudanças que o aprendizado pode trazer. Inicialmente, procurou-se verificar se os sujeitos se sentiram satisfeitos com o aprendizado. Os dados são apresentados na figura a seguir:

**PORCENTAGEM (%) DE SUJEITOS QUE SE SENTIRAM
SATISFEITOS COM O APRENDIZADO**



Como se pode observar, 100% da amostra revelou se sentir satisfeita com o aprendizado, demonstrando, assim, como já apontam outros estudos (KARAVIDAS; LIM; KATSIKAS, 2005), que, os idosos podem e devem ser contemplados em programas de inclusão digital, pois, após a perda do medo de manusear essas tecnologias de maneira adequada, a população idosa pode se beneficiar de diferentes maneiras possibilitadas pela *internet*. Esses dados corroboram o estudo de Verona et. al (2006), o qual revelou que, embora os idosos que compuseram a amostra tenham demonstrado, no início, receio e resistência em manusear o computador, tinham interesse em aprender a utilizar a *internet*, por considerarem-na uma ferramenta positiva, a qual poderia trazer benefícios para suas vidas.

Além disso, cabe salientar que dar oportunidade aos idosos de vivenciar novas experiências, oferecendo-lhes novos desafios, os faz descobrir suas potencialidades. Em pesquisa de Azevedo e Souza et al. (2005), a qual teve como objetivo verificar os impactos da *internet* na aprendizagem de idoso, observou-se que os idosos deixaram de lado a concepção de que o envelhecimento é uma fase de perdas e passaram a encará-la como mais uma fase de constantes aprendizagens, passando a desempenhar novos papéis sociais.

Desta forma, é de fundamental importância que os resultados desses estudos, os quais demonstram as mudanças positivas em suas vidas, sejam disseminados entre os próprios idosos, de modo a encorajá-los a participarem de programas de inclusão digital. Afinal, de acordo com Kim (2008), os idosos não se sentem auto motivados a aprender a lidar com o computador e com a *internet*,

pois já viveram até essa fase da vida sem tal ferramenta, não vendo significado em seu uso, a menos que sejam adequadamente estimulados para tal.

Para melhor compreender esse questionamento, foi perguntado aos idosos o porquê de eles se sentirem satisfeitos com o aprendizado. As respostas são apresentadas na tabela a seguir:

Tabela 1. Motivos pelos quais os idosos se sentiram satisfeitos com o aprendizado.

Motivos da satisfação dos idosos	%
Novos aprendizados	40
Possibilidade de se atualizar/ estudar	20
Manter contato com amigos/parentes	20
Outros	20

Os dados revelaram que 40% da amostra demonstraram satisfação com o aprendizado, pelo fato de estarem em constante contato com novos aprendizados, 20% apontaram a possibilidade de estudar e/ou se manter atualizados, 20% evidenciaram o contato com amigos ou parentes e 20% relataram outros motivos (*porque posso unir o útil ao agradável; por ter tido esta oportunidade de aprender computação; porque abre os horizontes; porque o nosso professor é ótimo*). Desta forma, os resultados demonstram que a *internet* pode possibilitar a essa população, a partir do processo de inclusão, explorar diversos conteúdos dessa tecnologia, inclusive no âmbito do lazer virtual.

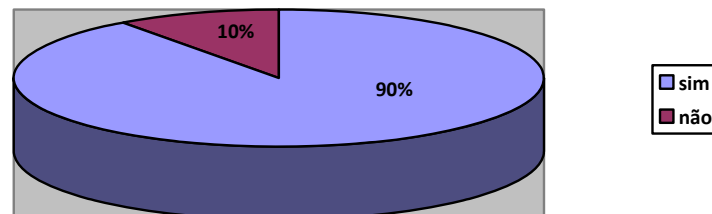
Esses resultados vão ao encontro dos dados constantes na pesquisa de Verona et al. (2006), os quais indicaram que os idosos consideram a *internet* uma ferramenta que favorece a comunicação e o conhecimento e, inclusive, destacaram a sua facilidade. Além disso, os autores concluíram que a *internet* possibilita a valorização do idoso, proporcionando mudanças significativas, tendo em vista que podem, a partir do conteúdo aprendido, ocupar o seu tempo livre com as diversas atividades que a *internet* oferece, favorecendo o desenvolvimento psicossocial.

No estudo de Vieira e Santarosa (2009), o qual objetivou verificar quais as necessidades e interesses que levam idosos a procurarem cursos de informática,

os resultados também são semelhantes. As principais motivações apontadas foram: a necessidade de se sentirem capaz de aprender, por meio das novas tecnologias; necessidade de se manterem em constante comunicação com pessoas próximas; possibilidade de vivências no contexto do lazer, mantendo-se cognitivamente ativa; e possibilidade de realizar compras via *internet*, demonstrando que esses programas de inclusão digital proporcionam, não apenas uma nova perspectiva para os idosos usufruírem os benefícios das novas tecnologias, mas também, a sua reinserção na sociedade.

Para complementar o estudo, procurou-se verificar também, se ocorreram mudanças significativas na vida desses idosos durante ou após o aprendizado. Os dados demonstraram que 90% da amostra afirmaram haver mudanças significativas e somente 10% afirmaram não ocorrer mudanças significativas, conforme está ilustrado na figura a seguir:

**OCORRERAM MUDANÇAS SIGNIFICATIVAS DURANTE
OU DEPOIS DO APRENDIZADO?**



A fim de se compreender melhor o significado dessas mudanças para esses idosos, solicitou-se, no questionário, que os mesmos justificassem o seu argumento. As respostas foram agrupadas em eixos, de acordo com a sua essência, os quais estão expressos na tabela 2.

Tabela 2. Justificativas dos idosos de considerarem mudanças significativas após o aprendizado.

Mudanças significativas ocorridas após o aprendizado	%
Melhoria na autoestima	30
Melhoria no relacionamento interpessoal	30

Busca por novas atividades	20
Outros	20

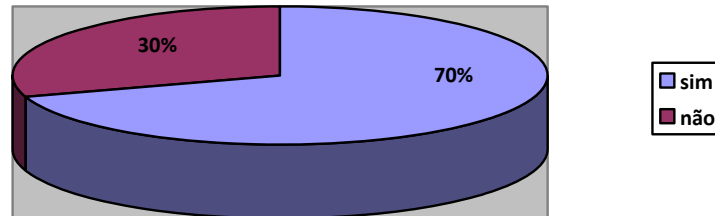
Os dados demonstraram que, para 30% da amostra, as mudanças se deram no sentido de melhorar a autoestima; para 30%, houve uma melhoria no relacionamento interpessoal; para 20%, o aprendizado representou um novo caminho para buscar novas atividades; e outros 20% não souberam explicitar muito bem o significado dessas mudanças, mas as vêem de forma positiva (*estou muito feliz; o mundo virtual é muito bom*).

Pode-se dizer que a melhoria na autoestima dos idosos é de fundamental importância, e isso se deve, principalmente, ao fato de se sentirem mais autônomos e independentes. A esse respeito, o estudo de Vieira e Santarosa (2009) confirma esse fato, pois demonstra que os idosos passam a ter mais facilidade, não apenas com o computador, mas também, com outras tecnologias que utilizam em seu dia-a-dia, como caixas eletrônicos de bancos, televisores, telefones celulares, entre outros.

A melhoria na autoestima dos idosos permite, ainda, uma nova construção de sua identidade, a qual antes estava diretamente associada ao termo velho, dotado de um sentido pejorativo, associado à improdutividade. A partir da alfabetização digital, os idosos passam a reconhecer o seu potencial para novos aprendizados, encorajando-os a se engajar cada vez mais a vencerem novos desafios e a exercerem efetivamente a sua cidadania, usufruindo seus direitos. Além disso, essa valorização ocorre, não somente em âmbito pessoal, mas também, por parte da sociedade, especialmente das pessoas mais próximas, contribuindo para a sua qualidade de vida (AZEVEDO; SOUZA et al., 2005).

Também foi questionado aos idosos se eles consideravam a *internet* uma opção de lazer.

SUJEITOS QUE CONSIDERAM A *INTERNET* COM UMA OPÇÃO DE LAZER



Os dados demonstram que 70% dos participantes consideram a *internet* uma opção do contexto do lazer. Esse dado pode ser justificado pelo fato de os idosos buscarem, em seus acessos, diversas informações, as quais contribuem de alguma forma nas atividades do cotidiano que lhes proporcionam prazer. Já para os 30% que responderam negativamente, parece não ter havido a compreensão de que o computador e a *internet* possam ser ferramentas semelhantes aos demais recursos tecnológicos utilizados no campo do lazer, para preencher o tempo livre de forma espontânea.

A falta de conhecimento sobre as diversas possibilidades de vivência no lazer representa um importante fator que limita a participação dos idosos em atividades desse contexto, pois, até este momento da vida, eles se dedicavam quase exclusivamente ao trabalho e às demais obrigações permanentes, ou seja, não foram preparados para enfrentar essa nova fase da vida, com maior tempo disponível (FERRARI, 2005). Esse fato foi confirmado na pesquisa de Mori e Silva (2010), os quais, antes de iniciarem um programa de intervenção de educação para o lazer destinado aos idosos, realizaram um diagnóstico com os participantes, referentes às experiências anteriores. Os dados permitiram concluir que os mesmos não tiveram oportunidade de acesso à atividades do contexto do lazer, especialmente por enfrentarem árduas cargas de trabalho e pelo tempo despendido com as obrigações do lar e com a família, o que dificultou a apropriação do lazer, bem como a sua valorização.

Além disso, embora seja frequente a associação entre aposentadoria e tempo livre, nem sempre essa premissa se consolida na prática, devido, inclusive,

a alguns fatores sociais, especialmente ao baixo poder aquisitivo, o que limita os idosos a vivenciarem diversas atividades do contexto do lazer (MARCELLINO, 2000). Segundo Castells (2004), esse fato também se verifica no lazer virtual, pois somente com a renda advinda da aposentadoria, torna-se difícil a aquisição de computadores e a contratação dos serviços necessários ao acesso à *internet*, como a banda larga e ao aprendizado para utilizar esses recursos. No estudo de Carpenter e Buday (2007), o principal empecilho apresentado pelos idosos para o acesso à *internet* foi o custo, seguido da complexidade, impedimentos ergonômicos e falta de interesse.

Entretanto, essas últimas justificativas talvez não possam ser encaradas como fatores determinantes, pois dados da pesquisa realizada por Kachar (2010) demonstraram que, embora o número de idosos que têm acesso ao computador e à *internet* ainda seja muito reduzido, quando este acesso é possível, seu uso e frequência são bem elevados, de forma semelhante aos de pessoas de outras faixas etárias. Ainda, o levantamento bibliográfico realizado por Miranda e Farias (2009) apontou que a população idosa reconhece a *internet* como uma ferramenta que possibilita vivenciar diversas atividades do contexto do lazer, merecendo, portanto a atenção em novos estudos que fomentem a educação para o lazer e possam ampliar os subsídios para a implementação de novas políticas voltadas ao acesso às tecnologias.

Tabela 3. Atividades mais buscadas pelos idosos durante o acesso à *internet*.

Atividades mais frequentes no uso da <i>internet</i>	%
Culinária	40
Pesquisa/ estudos	30
Entretenimento	20
Comunicação	20
Notícias	20

Os temas mais recorrentes durante o acesso dos idosos foram: Culinária (40%) pesquisas/estudos (30%) seguidos do entretenimento, comunicação e notícias (20% cada). Esses dados demonstram a diversidade que o acesso à

internet proporciona, assim como evidenciado na pesquisa de Verona et al. (2006), especialmente em se tratando de idosos, devido ao fato de muitos já estarem aposentados, o que lhes permite maior tempo para se dedicarem às atividades de interesse.

Devido à variedade de atividades que podem ser desenvolvidas durante o acesso à *internet*, algumas delas podem ter diferentes conotações, como por exemplo, a troca de *e-mails*, ora utilizada como um recurso para obrigações laborais, ora utilizada como uma forma de vivência no lazer. O que diferencia essa ferramenta é exatamente o objetivo nele empregado, ou seja, o significado nele agregado.

Nesse sentido, Hills e Argyle (2003), ao invés de apenas aplicar um instrumento o qual tentasse identificar o tempo despendido na *internet* de 220 adultos, com idades entre 19 e 84 anos, os autores optaram por observar esse comportamento, pois tinham o objetivo de diferenciar tais atividades como uma forma de vivência no lazer. Para tanto, utilizaram como critério de classificação de atividades do contexto do lazer, aquelas com caráter descompromissado, como forma de passatempo.

Essa característica é uma das utilizadas por Marcellino (2007, p.4), ao definir o lazer como a “cultura compreendida em seu sentido mais amplo, vivenciada no tempo disponível. É fundamental, como traço definidor, o caráter ‘desinteressado’ dessa vivência. Ou seja, não se busca, pelo menos basicamente, outra recompensa além da satisfação provocada pela própria situação”.

Além disso, todas as atividades citadas pelos participantes apresentam efetivamente algumas das características do lazer, definido por Dumazedier (1979) como o conjunto de ocupações realizadas no tempo livre com a finalidade de repousar, divertir-se, desenvolver informação ou formação desinteressada, caracterizada pela participação espontânea. Dessa forma, fica evidente que, um programa de inclusão digital pode contribuir para a satisfação de idosos, acarretando diversas transformações em seu cotidiano, inclusive oferecendo mais possibilidades de vivências significativas no lazer e de aquisição de novos conhecimentos, promovendo o processo contínuo de educação.

CONCLUSÃO

O estudo permite concluir que os idosos ficaram satisfeitos com o aprendizado, pois este contribuiu com a melhoria da autoestima, ao proporcionar a realização de algumas atividades do cotidiano de forma autônoma, além de melhorar o relacionamento interpessoal e a satisfação propiciada pelo aprendizado ao acesso a *internet*. Pode-se concluir também, que os idosos que participaram do programa de inclusão digital, podem, a partir de agora, fazer o uso da *internet* como uma possibilidade a mais no contexto do lazer e ampliar a bagagem de informação e entretenimento.

As novas tecnologias de informação e comunicação trazem novos desafios para os seres humanos e, por esse motivo, os significados de novos aprendizados e a satisfação que esses proporcionam ainda carecem de novos estudos relacionados a essa temática no século XXI. Devido às exigências do mundo moderno, que impelem cada vez mais o ser humano a dominar o uso das novas tecnologias, torna-se premente que sejam geradas novas oportunidades para que a população idosa acompanhe as transformações sociais da atualidade, para que se sintam satisfatoriamente incluídos nesse contexto. Este aspecto representa um grande desafio para todas as áreas do conhecimento humano, inclusive, a Motricidade Humana.

Os programas de inclusão digital já em andamento necessitam redefinições em suas estratégias de ensino, no sentido de procurar atender às expectativas do ser humano nessa fase de desenvolvimento, o qual precisa de atendimento diferenciado e peculiar, para que consiga atingir o nível de satisfação que o acesso a essas tecnologias pode propiciar. Os recursos de vivências no ambiente virtual são inúmeros e não devem ser restringidos em sua utilização para a população idosa. Dessa forma, julgam-se necessários outros estudos relacionados à temática, para que sejam aprofundadas essas questões.

REFERÊNCIAS

ASLA, T.; WILLIAMSON, K.; MILLS, J. The role of information in successful aging: the case for a research focus on the oldest old. **Library Informatic Science Research**, v.28, n.1, p.49-63, 2006.

AZEVEDO e SOUZA, V. B. de; FERREIRA, A. J.; STÖBAUS, C. D.; MARQUE, C. P. Impacto da WWW/internet na aprendizagem de idosos. **Actas...** Conferência IADIS Ibero-Americana WWW/Internet. Lisboa: IADIS, p. 344-351, 2005.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BIZELLI, M. H. S. S.; BARROZO, S.; TANAKA, J. S.; SANDRON, D. C. Informática para a terceira idade – características de um curso bem sucedido. **Revista Ciência em Extensão**, São Paulo, v.5, n.2, p.4-14, 2009.

CARPENTER, B. D.; BUDAY, S. Computer use among older adults in a naturally occurring retirement community. **Computers in Human Behavior**, v. 23, n. 6, p. 3012-3024, 2007.

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet**: reflexões sobre Internet, negócios e sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

CHRIST, C. R.; PALAZZO, L. A. M.; MARRONI, F. V.; XAVIER, R. T. O. Construindo comunidades virtuais para a Terceira idade. **REIC – Revista eletrônica de iniciação científica**, v. 2, n. 4, p. 1-10, 2002.

DICKINSON, A.; GREGOR, P. Computer use has no demonstrated impact on the well-being of older adults. **International Journal of Human Computers Studies**, v.64, n.8, p.744-753, 2006.

DOLL, J.; BUAES, C. S. Aprendizagem em cursos de inclusão digital para pessoas adultas e idosas. **Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano**, Passo Fundo, v.6, n.3, p.320-331, 2009.

FERRARI, M. A. C. Lazer e ocupação do tempo livre na terceira idade. In: PAPALÉO NETTO, M. (org.). **Gerontologia: a velhice e o envelhecimento em visão globalizada**. São Paulo: Atheneu, 2005. p.98-105.

GÁSPARI, J. C.; SCHWARTZ, G. M. O idoso e a ressignificação emocional do lazer. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 21, n. 1, p. 69-76, 2005.

KACHAR, V. Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital. **Revista Kairós Gerontologia**, São Paulo, v.13, n.2, p.131-147, 2010.

KACHAR, V. **Terceira Idade e Informática**: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez, 2003.

KARAVIDAS, M.; LIM, N. K.; KATSIKAS, S. L. The effects of computers on older adult users. **Computers Human Behavior**, v. 21, n. 5, p. 697-711, sep., 2005.

KIM, Y. S. Reviewing and critiquing computer learning and usage among older adults. **Educational Gerontology**, v. 34, p. 709-753, 2008.

KREIS, R. A.; ALVES, V. P.; CÁRDENAS, C. J.; KARNIKOWSKI, M. G. de O. O impacto da informática na vida do idoso. **Revista Kairós**, São Paulo, v.10, n.2, p.153-168, 2007.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 2000.

MARCELLINO, N. C. Algumas aproximações entre lazer e sociedade. **Animador Sociocultural: Revista Iberoamericana Lazer e Sociedade**, v.1, n.2, p.1-20, mai/set, 2007. Disponível em: <http://www.lazer.eefd.ufrj.br/animadorsociocultural/pdf/ac201.pdf>. Acesso em: 14 de set. de 2011.

MIRANDA, L. M.; FARIAS, S. F. As contribuições da internet para o idoso: uma revisão de literatura. **Interface- Comunicação, Saúde e Educação**, Botucatu, v.13, n.29, p.383-394, 2009.

MORI, G.; SILVA, L. F. da. Lazer na terceira idade: desenvolvimento humano e qualidade de vida. **Motriz**, Rio Claro, v. 16, n.4, p.950-957, 2010.

PEREIRA, C.; NEVES, R. Os idosos e as TIC – competências de comunicação e qualidade de vida. **Revista Kairós Gerontologia**, São Paulo, v.14, n.1, p.5-26, 2011.

VERONA, S. M.; da CUNHA, C.; PIMENTA, G. C.; BURITI, M. de A. Percepção do idoso em relação à Internet. **Temas em Psicologia**, v. 14, n. 2, p. 189-197, 2006.

VIEIRA, M. C.; SANTAROSA, L. M. C. O uso do computador e da Internet e a participação em cursos de informática por idosos: meios digitais, finalidades sociais. **Anais... 20 Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**, p. 1-10, 2009.

4. ARTIGO SOBRE A ESTRATÉGIA DE CO-PARTICIPAÇÃO

Este artigo foi submetido ao periódico Licere (Centro de Estudos de Lazer e Recreação e segue as normas desse periódico (ANEXO 4).

Estratégia de inclusão digital por co-participação de idosos no lazer virtual

Digital inclusion by co-participation strategy of elderly in virtual leisure

RESUMO

Na atualidade, é crescente o número programas de inclusão digital sendo oferecidos de forma gratuita a diversos segmentos da população, inclusive para os idosos. Entretanto, muitos desses programas não levam em consideração algumas particularidades desse processo de envelhecimento, tanto em seus aspectos físicos, quanto cognitivos, afetivos e sociais. Nesse sentido, torna-se relevante buscar inserir adequadamente o idoso nesse processo, atentando-se para a adequação das estratégias de ensino adotadas, no sentido de ampliar as possibilidades de vivências autônomas, inclusive no que tange ao campo do lazer. Para tanto, este estudo, de natureza qualitativa, teve como objetivo verificar a eficácia da estratégia de aprendizagem por co-participação de idosos no lazer virtual. O estudo foi desenvolvido em duas etapas, sendo a primeira, uma revisão de literatura acerca das temáticas envolvidas, associada a uma pesquisa exploratória, utilizando-se como instrumento para a coleta de dados um questionário misto, aplicado a 20 idosos que participaram de um programa de inclusão digital por co-participação. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da utilização da Técnica de Análise de Conteúdo Temático, evidenciando que a estratégia de co-participação foi bem sucedida, já que os idosos conseguiram aprender o que foi ensinado por outro idoso e, por esse motivo, todos aprovaram a estratégia. Ainda, 80% dos participantes destacaram aspectos positivos do aprendizado e, dos 20% que evidenciaram pontos negativos, estes estavam relacionados a aspectos pessoais. O estudo conclui que a estratégia de ensino-aprendizagem por co-participação de idosos como método

foi bem sucedida, reiterando-se a necessidade de novos estudos sobre a temática.

PALAVRAS-CHAVE: aprendizagem, idosos, co-participação, lazer

ABSTRACT

This qualitative study aimed at verifying the effectiveness of co-participation learning strategies in virtual leisure for elderly people. The study was developed through literature review and exploratory research, using a mixed questionnaire, applied to 20 elderly women who participated in a program of digital inclusion by co-participation. Data were descriptively analyzed through Thematic Content Analysis Technique, evidencing that the strategy of co-participation was successful, since the elderly were able to learn what was taught by another elderly and, therefore, all approved the strategy. Still, 80% of participants highlighted the positive aspects of learning, and 20% of the negative items were related to personal aspects. The study concludes that the method of co-participation teaching-learning strategy for the elderly was successful, reiterating the need for further studies on the subject.

KEYWORDS: learning, elderly, co-participation, leisure

INTRODUÇÃO

A *internet* é uma ferramenta tecnológica caracterizada por oferecer um meio de comunicação dinâmico, interativo e com grande potencial para disseminar e acessar informações, sendo considerada uma das novas tecnologias mais promissoras na atualidade. Diversas atividades podem ser realizadas pelas pessoas que possuem acesso a elas, apenas com a utilização dos recursos tecnológicos, tais como, fazer o uso do caixa eletrônico, pagar contas, enviar e receber e-mails, fazer e receber ligações com o celular, entre outras.

No entanto, ainda se mostra pequeno o número de idosos que já sabe utilizar o computador e a *internet*, mas é crescente a quantidade de pessoas dessa faixa etária que demonstra interesse e vontade em aprender a utilizar essas tecnologias. No entanto, para que a inclusão digital ocorra, não basta lhes

oferecer os equipamentos e o acesso, mas também, é necessário ensiná-los a utilizar essas novas tecnologias.

Assim, na tentativa de minimizar essa defasagem, observa-se, na atualidade, um aumento no número de programas de inclusão digital sendo oferecidos de forma gratuita a diversos segmentos da população, inclusive para os idosos. Porém, muitos desses programas não levam em consideração algumas particularidades desse processo de envelhecimento, tanto em seus aspectos físicos, quanto cognitivos, afetivos e sociais. Dessa forma, torna-se relevante buscar inserir adequadamente o idoso nesse processo, atentando-se para a adequação das estratégias de ensino adotadas, no sentido de ampliar as possibilidades de vivências autônomas, sejam elas para auxiliá-los em atividades diárias, bem como, para buscarem atividades diferenciadas, proporcionadas por esse novo ambiente, inclusive no contexto do lazer.

Entretanto, ainda é comum, entre os idosos, o medo e a resistência a essas novas tecnologias, geralmente pela falta de conhecimento e informação sobre o uso adequado do computador e da *internet* e as facilidades que essas ferramentas podem trazer para suas vidas. Além disso, a falta de estímulo pode ser um fator que dificulta o aprendizado para lidar com as novas tecnologias (VERONA et al., 2006).

Uma pesquisa realizada por Selwin et al. (2003) revelou que, para a maior parte dos idosos participantes desse estudo, o principal motivo da não utilização do computador foi o fato dos mesmos não identificarem a necessidade do uso desta ferramenta, ou seja, não estão motivados o suficiente para se proporem a esse novo aprendizado. Outra justificativa foi no sentido de essas tecnologias serem recentes, ou seja, quando os idosos nasceram, não existiam esses aparelhos, e, quando elas surgiram, se desenvolveram e foram disseminadas, muitos já estavam aposentados (KIM, 2008).

Nesse sentido, salienta-se, na atualidade, a real necessidade de demonstrar que toda a população, inclusive os idosos, detenha um conhecimento básico sobre as novas tecnologias, para conseguir viver de forma mais independente, ou seja, a não utilização dessas ferramentas pode deixar os não usuários em desvantagem em relação às outras pessoas. Segundo Kachar

(2002), ainda é reduzido o número de pesquisas que buscam sanar as necessidades de aprendizagem específica do idoso.

Lima (2011) defende a idéia de que, por meio da educação, o idoso pode ultrapassar barreiras e construir sua própria identidade, mantendo-se ativo em sua família e na sociedade, evitando, assim, a sua exclusão social. Essa autora complementa que o acesso à *internet* para os idosos pode representar melhoria na qualidade de vida, provocando uma mudança nos hábitos anteriores (dedicação apenas a tarefas do lar, TV, netos, etc.), buscando, cada vez mais, o crescimento pessoal e a ampliação da gama de possibilidades de vivências, inclusive no campo do lazer.

Uma iniciativa oferecida pela Universidade de Passo Fundo é a oficina de informática do Centro Regional de Estudos e Atividades para a Terceira Idade (CREATI), na qual os idosos aprendem a utilizar o computador e a *internet*. Nesse projeto, as aulas são expositivas e ministradas por um monitor, o qual utiliza um projetor como recurso, além de apostilas e materiais xerocados, para que os idosos desenvolvam as tarefas sugeridas (CREATI, 2011).

Os cursos de inclusão digital oferecidos pelos pesquisadores na UNESP/ Marília, por meio do projeto de extensão Universidade Aberta à Terceira Idade (UNATI), são baseados na pesquisa-ação, ou seja, tanto pesquisadores quanto participantes se envolvem de forma a identificar os problemas, para, posteriormente, encontrar, de modo cooperativo, a sua resolução. Assim, são realizadas constantes discussões, por meio de grupos focais, com o intuito de sempre estar avaliando o processo e providenciando as devidas adequações para se atingir o objetivo proposto (VIDOTTI, et al., 2009).

Já no curso de Informática Básica para a Terceira Idade, oferecido pelo Instituto de Química da UNESP/ Araraquara, é utilizado um material confeccionado especialmente para esse fim, o qual contém apostilas e mídias adequadas aos idosos, tanto no que diz respeito aos interesses, quanto relacionadas ao *design*. Além disso, tem-se a preocupação de manter a presença de, no mínimo, três docentes, um aluno bolsista e ainda, alunos voluntários, o que permite ter, praticamente, um monitor responsável por cada aluno participante, facilitando o auxílio na solução de possíveis dúvidas decorrentes das aulas (BIZELLI et al., 2009).

Thornton (2006) sugere que a aprendizagem por pares seja uma boa base para direcionar programas para idosos, entendendo-a como uma aproximação aos seus semelhantes, seja em nível econômico, interesses ou idade. Na literatura especializada no assunto sobre a relação entre idosos e tecnologia, bem poucas iniciativas estão em curso para avaliar as ressonâncias dessa participação em programas de inclusão digital, o que motivou o interesse deste estudo. Diante dessa premissa, torna-se intrigante investigar os efeitos da inclusão digital, ocorrida por meio de uma estratégia de ensino diferenciada, com ênfase na co-participação de idosos, realizada por meio de procedimentos lúdicos. Para tanto, este estudo teve como objetivo verificar a eficácia da estratégia de aprendizagem por co-participação de idosos no lazer virtual.

MÉTODO

Para o delineamento do estudo, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre as temáticas em questão, a qual tornou possível o aprofundamento sobre as pesquisas referentes à inclusão digital, processos de ensino às pessoas idosas e o uso do computador e *internet* para o lazer. A pesquisa de campo utilizou procedimentos preestabelecidos para se compreender vários aspectos do fenômeno em questão, com ênfase na estratégia de co-participação para utilização do computador e o acesso à *internet*.

Para a coleta de dados, foi utilizado como instrumento um questionário misto, o qual continha questões referentes à estratégia de aprendizagem por co-participação no ambiente virtual. Este foi construído especificamente para esta pesquisa, validado por três professores doutores e especialistas no assunto e foi aplicado após as intervenções.

Os dados foram analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo Temático (BARDIN, 2009). Para ilustrar os resultados, os dados também foram expressos em forma de tabelas, apresentando o percentual das respostas, em alguns casos.

Participantes

Inicialmente, o pesquisador entrou em contato com idosos da Associação Laramar de Ginástica, Eventos e Lazer para a Terceira Idade, do município de Vila Velha – ES. Neste momento, foram prestados todos os esclarecimentos sobre o objetivo do estudo e feito o convite a 10 idosos que nunca tiveram contato com o computador e *internet* para participação na pesquisa. Com base na anuência dos mesmos em participar voluntariamente do estudo, estes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, para atender aos procedimentos éticos. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética do Instituto de Biociências da UNESP de Rio Claro – SP, sob protocolo número 6075.

Esta amostra intencional, composta por 10 idosos (grupo A), recebeu um treinamento do próprio pesquisador, com base em estratégias lúdicas, para poder ensinar outros 10 idosos, formando um novo grupo (grupo B). Com este processo formou-se a corrente de co-participação.

Procedimento

Todas as atividades ocorreram nas dependências do Centro Universitário Vila Velha - ES, no pólo computacional da instituição. A duração total da intervenção foi de 12 semanas, sendo que, nas 6 semanas iniciais o pesquisador ensinou os idosos a usarem o computador e a *internet*, para se tornarem, posteriormente, multiplicadores, isto é, ensinarem outros idosos. As aulas foram realizadas três vezes por semana, com duração de 2 horas cada.

Na segunda etapa da intervenção, o pesquisador acompanhou a atuação dos idosos ensinando os outros idosos, para possíveis esclarecimentos, caso necessário, durante a aprendizagem. As aulas tiveram como principal estratégia motivacional o elemento lúdico, com o intuito de deixar os idosos confortáveis entre si e mais à vontade com o ambiente, com o pesquisador e com o computador.

Durante as vivências, os conteúdos abordados versaram sobre a Introdução à Informática, para que os idosos aprendessem a utilizar o computador e a *internet*, de forma básica, com autonomia. O sistema operacional utilizado foi o *Windows*, por ser mais difundido em nível nacional. Além disto, foram mobilizados esforços no sentido de promover a familiarização e utilização do

mouse e teclado e de alguns recursos da *internet*, tais como, as operações de abrir e fechar janelas e os gerenciadores de arquivos. Em relação à *internet*, foi dada ênfase no envio e recebimento de *e-mails* com e sem anexos. Também foi ensinado, durante o acesso à *internet*, a busca por informações diversas na rede, especialmente aquelas voltadas ao lazer nesse ambiente.

Entre esses diversos procedimentos encontram-se algumas temáticas específicas:

- Criar uma conta de *e-mail*. Receber e enviar e-mail com anexos e sem anexo. Serviço *online* de envio e recebimento de mensagens do *e-mail*
- *Sites* de busca: *Google*: como fazer buscas e pesquisas
- *Youtube*: como buscar, assistir vídeos e enviar um vídeo.
- onde encontrar informações sobre os sete conteúdos do lazer (físico-esportivo, social, manual, intelectual, artístico, turístico e virtual).

As aulas foram ministradas em ordem de dificuldade gradual, iniciando com aspectos básicos. No primeiro dia de aula foi ensinado ligar o computador e o monitor. O professor mostrou o botão que liga o computador e o monitor, dizendo que ele é o mesmo de aparelhos de televisão, controle, aparelho de som, etc.

Após os participantes apertarem esse botão, foi necessário mostrar onde as teclas Ctrl + Alt + Del se encontravam, para iniciar o sistema e, depois, era necessário apertar com o botão da esquerda do mouse no nome de usuário aluno. O professor explicou o que era a área de trabalho e seus objetivos e, na sequência, usando estímulos lúdicos pediu para que os alunos apertassem as teclas e mexessem no *mouse*. A familiarização do *mouse* e do teclado foram feitas por intermédio de jogos disponíveis no computador, utilizando procedimentos lúdicos.

Em seguida, mostrou onde se localizava o navegador para utilizar a *internet*. O navegador utilizado foi o *internet Explorer 8* (bolinha azul localizada na barra de tarefas). Ele tem um anel em volta e esta característica permitiu nova abordagem lúdica, evidenciando sua aparência com o planeta saturno. Esses recursos lúdicos serviram para ampliar a autoconfiança no trato com os equipamentos, minimizando a ansiedade do primeiro contato.

Em seguida, foi pedido para que os participantes apertassem com o botão da esquerda no ícone do *internet Explorer*, após esse procedimento, o *site* aberto era o do Centro Universitário Vila Velha, local de vivência da amostra. Foi ensinado aos alunos para que eles apertassem uma vez com o botão da esquerda do *mouse* na barra de ferramentas. Após esse procedimento, foi dito para que os alunos digitassem no campo o endereço do *site Google* (Google.com) e depois apertassem a tecla enter. Após esse procedimento, o *site* do *Google* foi aberto.

Tudo o que os alunos fizeram durante toda a intervenção partiu do *site Google*. Desse *site* eles digitavam o que queriam e eram direcionados. O professor ensinou que, na maioria das vezes, a primeira ocorrência é a que eles procuram. Para que os alunos assimilassem o que foi ensinado, foi necessário repetir várias vezes o mesmo procedimento, garantindo-se maior eficácia no manuseio.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Todos os participantes da pesquisa eram mulheres, com a idade mínima de 60 anos, e máxima de 80 anos, apresentando média de 68,33 anos. Em relação às características pessoais, a maioria das idosas enquadrava-se na descrição de alguns autores (SORJ; GUEDES, 2005), ou seja, baixa escolaridade, baixa renda econômica, além de residirem sozinhas. Assim, o somatório destas desvantagens pode se refletir no nível de qualidade de vida destas idosas, levando-as a um maior número de situações de fragilidade e limitação social.

Para verificar a opinião dos idosos em relação à estratégia de co-participação adotada na presente pesquisa, foi questionado aos participantes sobre a experiência de aprender a utilizar a *internet* com outro idoso, obtendo-se como resultado, a aceitação positiva por parte de 100% da amostra, devido ao fato de os participantes possuírem semelhanças no vocabulário, no ritmo de aprendizagem e na história de vida. Essas características puderam ser observadas em algumas justificativas apresentados pelos participantes: *enfrentam*

as mesmas dificuldades, desta forma, uns ajudam os outros; falam a mesma língua, além de fazer novas amizades com pessoas da mesma idade.

Estas similaridades entre os idosos faz com que os participantes se sintam mais seguros para desenvolverem as atividades propostas durante as aulas, pois minimizam o sentimento de medo e vergonha, além de se sentirem mais confortáveis diante de pessoas que já passaram pelas mesmas dificuldades (SALES et.al., 2007). Além disto, essa aceitação positiva em relação a este tipo de metodologia de ensino adotada também foi evidenciada no estudo de Sales (2009), no qual os idosos salientaram o fato de as pessoas da mesma idade terem mais paciência ao ensinar o outro e, com isso, um ajuda o outro quando as dificuldades aparecem. Essa estratégia também já foi sugerida por Xie (2007), o qual, em sua pesquisa com idosos chineses, verificou que, quando eles eram instruídos por pessoas com idades semelhantes, os resultados eram mais eficientes.

Assim, pode-se dizer que o processo de inclusão digital, ocorrido por meio da estratégia de aprendizagem por co-participação, tem seu processo de ensino facilitado, pois proporciona aos alunos um ambiente diferenciado, o qual prioriza a interação entre os mesmos durante as aulas, diferentemente de aulas tradicionais. Diversos fatores devem ser levados em consideração durante o planejamento de projetos de inclusão digital de idosos, especialmente aqueles que atendam às especificidades dessa população, não somente em relação às suas limitações físicas, mas também, levando em consideração os aspectos sociais e psicológicos que permeiam essa fase da vida (THORTON, 2006).

A passagem da tecnologia analógica para a digital representa uma ruptura demasiado significativa, de maneira que, para aqueles que conviveram com tecnologias de outra ordem, a utilização de instrumentos da era digital pode representar um aprendizado absolutamente novo, sem a possibilidade de utilizar conhecimentos anteriores para a construção da nova habilidade (BIANCHETTI, 2008). Estudos de Kachar (2006), Mariz e Gico (2009) e Sei (2009) ainda relatam uma série de estratégias que devem ser adotadas durante o ensino das novas tecnologias de informação e comunicação aos idosos. Dentre elas, destacam-se: turmas pequenas; um aluno por computador; boa iluminação da sala; tamanho e iluminação do monitor; teclado e mouse maiores; fonte maior; utilizar experiências

de vida dos idosos; respeitar o ritmo de cada aluno; efetuar frequentes paragens; partir de situações contextualizadas; efetuar atividades de repetição; seguir etapas gradativas de aprendizagem; aulas com jogos e atividades lúdicas.

Nesse sentido, foi também verificado sobre o que os participantes acharam de ter aprendido a usar a *internet* por meio de estratégias lúdicas, juntamente com outros idosos, tendo como resultado, nos relatos de todos os participantes, a afirmação de terem gostado desse método. Essa unanimidade, representando a aceitação positiva, foi exposta por meio de relatos como: *maravilhosa, interessante, incrível por estar com pessoas da mesma idade, ótima, muito importante e sensacional*. Pode-se dizer que as características do espaço instrucional que influenciam na motivação e no interesse em aprender estão associadas aos momentos que compõem a sequência da aprendizagem.

Em um projeto de informática básica para a terceira idade, desenvolvido no Instituto de Química da UNESP – *campus* de Araraquara (BIZELLI et al., 2009) são utilizados, inicialmente, jogos lúdicos de computador, com o objetivo de proporcionar aos idosos a familiarização no manuseio do mouse. Além disso, com o intuito de contribuir para o estímulo e também para a descontração no ambiente de ensino, a aula é composta por um momento destinado ao café, no qual os próprios alunos levam os itens a serem saboreados, tendo suas receitas socializadas, e que, posteriormente, compõem um livrinho de receitas editado por eles mesmos e que é entregue a todos, ao final do curso. Assim, várias foram as estratégias utilizadas pelo grupo de pesquisadores desse projeto, desde as mais tradicionais, como a simples exposição de aula e resolução de exercícios apostilados, até o uso de métodos adaptados especialmente a essa população, como anteriormente citado. Dessa forma, desde o ano de 2003, os pesquisadores apontam a obtenção de sucesso nesse projeto, para o qual há sempre preocupação em oferecer conteúdos e atividades adequados aos participantes, bem como, um ambiente motivador e acolhedor (BIZELLI et al., 2009).

Esse processo de inclusão digital de idosos pode ser considerado desafiador na atualidade, pois, apesar do crescente número de cursos sendo oferecidos, as pesquisas sobre o impacto da aprendizagem e da utilização do computador por essa população ainda são escassas, não sendo possível traçar uma metodologia de ensino específica para esse público (KACHAR, 2003). Para

aprender é preciso contar com espaços instrucionais motivadores e que auxiliem a reconstruir conhecimentos de forma contextualizada, numa visão de complexidade. Para tanto, importa considerar a inclusão digital como parte de um processo maior de inclusão – a social - que constitui componente, por sua vez, de um contexto global e complexo.

No intuito de realizar uma avaliação dos procedimentos adotados, tornou-se importante investigar a respeito dos aspectos negativos e positivos relativos a esse processo de aprendizagem. Nesse sentido, 20% da amostra apontaram algum ponto negativo durante o aprendizado, sendo estes relativos a motivos pessoais, como por exemplo, limitações decorrentes da idade avançada e a preocupação com outras coisas durante a aula.

Embora os idosos estejam se agregando aos usos da tecnologia, as pesquisas têm verificado que eles apresentam dificuldades para utilizar sozinho diversos aparelhos eletrônicos, especialmente no que diz respeito à usar e operar o computador, a *Internet*, máquinas de caixas eletrônicos e sistemas de menu de telefone (NOGUEIRA et al., 2008; KACHAR, 2003). O uso das novas tecnologias traz certas dificuldades aos idosos, pelo fato delas serem feitas para as pessoas mais jovens, ou seja, essas ferramentas não são adaptadas às necessidades específicas dos idosos.

Essa dificuldade é representada pelo fato dos ícones e fontes serem pequenos, o manuseio do mouse representar um desafio novo, a velocidade exigida em algumas atividades pode não ser acompanhada pela pessoa idosa, tornando-se outro grande obstáculo a ser vencido. Outros aspectos também desafiadores estão voltados às exigências de senhas em alguns *sites*, a dificuldade em ler na tela pequena e distante, a sensibilidade ao tocar o mouse e o teclado, a memória e a coordenação motora em geral para realizar as atividades (KACHAR, 2000).

Além destes aspectos anteriormente citados, outros fatores são identificados como obstáculos a serem vencidos por essa população, referentes à limitação na memorização, à dificuldade com as palavras estrangeiras e com a visualização dos ícones, bem como da seta do mouse. Elementos subjetivos também são evidenciados, como diversos medos (danificar o computador, apagar arquivos, fornecer dados pessoais, não saber o que fazer em determinada

situação, etc.). Estes são, muitas vezes, disseminados pelos próprios familiares, sem, no entanto, os esclarecimentos devidos (TEZZA; BONIA, 2010).

Se por um lado, as novas gerações apresentam familiaridade com o uso das inovações tecnológicas que surgem aceleradamente, as gerações mais velhas, as dos idosos, por sua vez, encontram-se no extremo oposto, sentindo-se no meio de um verdadeiro bombardeio tecnológico, o qual lhes causa estranheza, medo e/ou receio. Essa geração sente-se analfabeta diante das novas tecnologias, revelando dificuldades em entender a nova linguagem e em lidar com os avanços tecnológicos, até mesmo, em questões relativas à própria residência, quando do uso de televisão, DVD, microondas, celular, entre outros, como caixas eletrônicas, o que pode excluí-los da chamada sociedade da era digital.

Nesse sentido, é de suma importância oferecer um ambiente favorável ao aprendizado, a fim de motivá-los e encorajá-los a enfrentar o desconhecido. Esse ambiente parece ter sido contemplado na presente pesquisa, pois 100% dos participantes afirmaram ter tido aspectos positivos durante o aprendizado, entre os quais foram destacados a didática adotada e a paciência e afetividade dos envolvidos. Além disso, 30% da amostra evidenciou alguns dos aprendizados, como o envio de mensagens e o acesso à informações, como fatores positivos. Os resultados convergem com o estudo de Castells (2003), indicando que a *internet* possui um efeito positivo sobre a interação social, e contribui para melhorar a vida social dos seus usuários com a família e os amigos.

Da mesma forma, Tezza e Bonia (2010) verificaram, em seu estudo, que o modelo de aprendizagem por pares, semelhante ao de co-participação adotado na presente pesquisa, proporciona ao idoso um ambiente social de companheirismo e troca de experiências. Além disso, os interesses desses idosos eram predominantemente de ordem social e familiar, podendo a *internet* representar um meio de se aproximar dos filhos e como uma forma alternativa de informação e diversão.

Santos (2005) também verificou que os idosos que utilizam a *internet* têm diferentes motivações, tais como ocupar o tempo livre, conhecer novas pessoas e estabelecer novos vínculos. Entretanto, devido à falta de familiaridade com essa tecnologia, muitas vezes demonstram, inicialmente, baixa autoestima, mas que,

com o tempo de prática, se sentem satisfeitos, comparando, inclusive, seu desempenho com o de seus filhos e netos.

Nos estudos de Di Maggio, Hargittai, Neuman e Robinson (2001), a *internet* também teve efeito positivo na vida das pessoas, evidenciado, principalmente, em relação à interação social. Esse impacto positivo está relacionado à utilização do e-mail, pois esse recurso tecnológico fez com que aumentasse a interação com os familiares e amigos, além de criar novos contatos e manter os já existentes.

Entretanto, os idosos que atualmente buscam novos aprendizados o fazem, não apenas pela perspectiva da atualização cultural, da busca por novos vínculos sociais, necessidades de regulação emocional, ou como atividades para ocupar o tempo livre. Durante essas vivências, procuram desenvolver habilidades específicas, para uso prático dos conhecimentos (LEÃO, 2008).

Essa diversidade de atividades possibilitadas pela *internet* pode ser compreendida quando os participantes foram questionados sobre o significado da *internet* após o aprendizado. Muitos relataram a possibilidade de atualização, de informação e de comunicação; outros referiram-se a esta ferramenta como *a maravilha do século, fantástico, é tudo*. Essa mudança na rotina dos idosos, inclusive, é um dos motivos que os tem atraído cada vez mais para a inserção em cursos de inclusão digital (CHRIST, 2002).

Pode-se dizer que *internet* tornou-se mais uma forma de vivência no lazer, capaz de ampliar os relacionamentos, além de aumentar a auto-estima e permitir que o idoso esteja mais atualizado e ativo. Verona et al. (2006) verificaram, em sua pesquisa, que os idosos usuários da *internet* afirmaram ter passado por mudanças significativas em suas vidas, especialmente no que diz respeito à valorização pessoal, comunicação, informação e lazer.

O uso da *internet* contribui, ainda, para o bem-estar e qualidade de vida dos idosos, pois auxilia no funcionamento cognitivo, diminui aspectos como depressão e solidão, contribui para a independência e autonomia e melhora a autoestima (SHAPIRA; BARAK, 2007). Além disso, as novas aprendizagens contribuem para a abertura de novas aprendizagens, por estimular novos conhecimentos. Entretanto, salienta-se que, durante o processo, devem ser respeitadas as limitações de cada aluno e minimizadas as barreiras que possam surgir (THORTON, 2006).

Desta forma, a inclusão digital apresenta-se como um importante fator para a inclusão social e para ampliação dos níveis de qualidade de vida dos idosos, pois, a partir do momento em que eles percebem que conseguem aprender a utilizar a tecnologia, sentem-se atualizados, valorizados e tornam-se cidadãos ativos e protagonistas do seu próprio tempo. Assim, pode-se dizer que as tecnologias são indispensáveis para o idoso não se isolar do mundo, e buscar as mudanças e atualizações, para tanto, devem ser devidamente estimulados a encontrarem soluções e a produzirem ou potencializarem seus conhecimentos.

CONCLUSÃO

Os idosos, na atualidade, estão em busca de novas realizações pessoais e sociais, para as quais entra em cena o domínio de novas tecnologias. Isto envolve vários aspectos, dentre eles a aprendizagem e a superação dos obstáculos, que podem ser de diferentes ordens, como técnicas, mecânicas, motoras ou psíquicas. Com os resultados deste estudo, pode-se perceber que os participantes estavam predispostos às novas aprendizagens, o que os levou a superar as dificuldades iniciais e as encontradas no decurso do processo.

A estratégia de co-participação, bem como, os aspectos lúdicos adotados na metodologia do estudo foram decisivos para que esses entraves fossem superados. Estes recursos também foram aceitos de forma positiva pelos participantes, especialmente pelo fato de compartilharem histórias de vida, medos e anseios semelhantes.

Ao término das intervenções, todos os idosos conseguiram realizar o que foi ensinado, destacando esse novo ambiente, o virtual, como uma nova forma de vivenciar o lazer. Contudo, as novas tecnologias de informação e comunicação, em especial a *internet*, trazem constantemente novos desafios para os seres humanos e, por esse motivo, a educação para a inclusão digital ainda apresenta uma lacuna, o que gera novos desafios no século XXI, especialmente ao se focalizar o indivíduo idoso.

Tendo em vista as limitações temporais e técnicas do estudo, diversos recursos que o ambiente virtual proporciona não foram abordados na corrente pesquisa. Dessa forma, julgam-se necessários outros estudos relacionados à

temática, para que sejam aprofundadas essas questões, ampliando-se as perspectivas de qualificação de novas metodologias para inclusão social e digital de idosos.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2009.

BIANCHETTI, L. **Da chave de fenda ao laptop** - Tecnologia digital e novas qualificações: desafios à educação. Petrópolis/ Florianópolis: Editora Vozes; Editora da UFSC, 2001.

BIZELLI, M. H. S. S. et al. Informática para a Terceira idade – características de um curso bem sucedido. **Revista Ciência em Extensão**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 4-14, 2009.

CASTELLS, M. A **Galáxia da Internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CHRIST, C. R. et al. Construindo Comunidades Virtuais para a Terceira Idade. **REIC – Revista eletrônica de iniciação Científica**, Porto Alegre, v. 2, n. 4, p. 1-12, 2002.

CREATI (Centro Regional de Estudos e Atividades para a Terceira Idade). Oficina de informática do CREATI. Coordenação de Cristiane Carla Schenkel. Desenvolvido pela Universidade de Passo Fundo. 1991-2011. Apresenta diversas oficinas para a terceira idade. Disponível em: http://www.upf.tche.br/creati/c_informatica.html Acesso em: 25 de out. de 2011

KACHAR, V. A terceira idade e a exploração do espaço virtual da internet. In: ARCURI, I. G.; CORTE, B.; MERCADANTE, E. F. (Orgs.). **Envelhecimento e Velhice**: um guia para a vida. São Paulo: Vetor, 2006.

KACHAR, V. **Terceira idade e informática**: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez, 2003.

KACHAR, V. A terceira idade e a inclusão digital. **Revista O mundo da saúde**, São Paulo, v. 26, n. 3, p. 376-381, 2002.

KACHAR, V. A terceira idade e o computador: interação e transformações significativas. **A Terceira Idade**, São Paulo, v. 11, n. 19, p. 5-21, 2000.

KIM, Y. S. Reviewing and critiquing computer learning and usage among older adults. **Educational Gerontology**, Washington, v. 34, p. 709-753, 2008.

LIMA, M. P. **O idoso aprendiz**. São Paulo. Disponível em: <http://www.portaldoenvelhecimento.org.br/acervo/pforum/evve1.htm>. Acesso em 26 de out. de 2011.

LEÃO, M. A. B. G. 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.

MARIZ, L.; GICO, V. Tecnologias da Informação, Terceira Idade e Educação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32, Curitiba, 2009. **Anais...** Curitiba: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2162-1.pdf> Acesso em: 17 de out. de 2011.

NOGUEIRA, N. P. et. al. Inclusão Digital do Idoso. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 19, 2008, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: Núcleo de projeto em tecnologia da informação/ Universidade Estadual do Ceará, 2008.

SALES, M. B. **Modelo multiplicador utilizando a aprendizagem por pares focado no idoso**. 138f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2007.

SALES, M. B.; GUAREZI, R. C.; FIALHO, F. A. P. Infocentro para terceira idade: relato de experiência de aprendizagem por pares. **Colabor@**, Canoas, v. 4, n. 13, p. 1-22, 2007.

SANTOS, L. A. **Tecnologias de informação e comunicação: o e-mail redimensionando as relações sociais de idosos**. Dissertação de Mestrado em Gerontologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP, São Paulo, Brasil, 2005

SEI, M. O crescimento da terceira idade e a crescente relação com a tecnologia. 2009. Disponível em: <http://www.faac.unesp.br/pesquisa/.../pesqidosostecnologiamarisa.doc> Acesso em: 18 de out. de 2011.

SELWIN, N. et al. Older adults' use of information and communications technology in every Day life. **Ageing & Society**, Cambridge, v. 23, n. 5, p. 561-582, 2003.

SHAPIRA, N.; BARAK, A.; GAL, I. Promoting older adults' well-being through Internet training and use. **Journal Aging and Mental Health**, Oxfordshire, v. 11, n. 5, p. 477-484, 2007.

SORJ, B.; GUEDES, L. E. Exclusão digital. Problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas. **Novos Estudos**, n. 72, p. 101-117, 2005.

TEZZA, R.; BONIA, A. C. O idoso e a Internet: uma etnografia sobre interação e aprendizagem. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 15, n. 1, p. 185-197, 2010.

THORNTON, J. E. **Educational activities for older adults: handbook of the society for learning in retirement.** Jul. 2005. Disponível em <http://www.slrkelowna.ca/handbook.html>. Acesso em: 26 out. 2011.

VERONA, S. M. et al. Percepção do idoso em relação à internet. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v. 14, n. 2, p. 189-197, 2006.

VIDOTTI., S. A. B. G. et al. Inclusão digital para os alunos da UNATI – UNESP/Marília. **Revista Ciência em Extensão**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 42-59, 2009.

XIE, B. Information technology education for older adults as a continuing peer-learning process: Chinese case study. **Journal Educational Gerontology**, London, v.33, n.5, p.429-450, 2007.

5. CONCLUSÃO

As abordagens sobre a temática relacionada com a inclusão digital de idosos no campo do lazer ainda estão em construção, haja vista a restrita literatura encontrada. Os estudos que fizeram parte da tese reafirmam ser este um tema bastante instigante e que merece novos olhares acadêmicos, tendo em vista sua complexidade. A busca por ampliar as reflexões sobre esta temática instigou o desenvolvimento dos estudos pertinentes a esta tese.

Pode-se perceber, com base nos estudos referenciados na revisão de literatura da tese, que alguns idosos atualmente já não sentem mais vergonha em não saber utilizar as novas tecnologias e os mesmo perderam o medo de utilizar e/ou danificar o computador, em decorrência de maior estímulo e oferta de aprendizado para a superação desses obstáculos. Devido a essas superações e conquistas, alguns idosos já possuem o computador com acesso à *internet* em suas casas, e fazem o uso deste recurso tecnológico para a vivência do tempo livre, podendo ter uma gama maior de opções de lazer, que esse acesso à *internet* pode proporcionar. Entretanto, outros ainda estão restritos nestes direitos, tendo em vista não serem privilegiados com os aprendizados adequados e necessários para acompanharem essa evolução. Esta foi a preocupação central no desenvolvimento deste estudo.

Na tentativa de ampliar as possibilidades de introdução ao ambiente digital, foi proposta a metodologia relativa à co-participação, aliada aos aspectos pedagógicos envolvendo atividades lúdicas. Com base nos resultados do estudo, pode-se perceber que a aprendizagem por co-participação foi bem aceita e eficaz para os participantes do estudo, uma vez que facilitou o processo de inclusão digital. Ficou evidente, também, que todos os participantes conseguiram aprender e ensinar as atividades do contexto do lazer na *internet*.

Em relação às estratégias utilizadas, foi evidenciado que os idosos ficaram satisfeitos com a forma de aprendizado. Por este motivo, pretendem continuar aprendendo para não serem excluídos novamente pela sociedade, podendo prosseguir a vida com maior autonomia.

Os resultados obtidos na tese comprovam as hipóteses evidenciadas no estudo, a respeito da potencialização do aprendizado com a utilização de

recursos lúdicos; da eficácia da estratégia de co-participação para facilitar a familiarização dos idosos com o ambiente virtual e reiteram a satisfação com o aprendizado, evidenciando as ressonâncias positivas deste aprendizado para a vida. Assim, torna-se necessário que novas ações semelhantes sejam criadas, no sentido de proporcionar outras possibilidades iguais às desse projeto, valorizando as vivências gratuitas, apropriadas aos idosos e com caráter lúdico durante o aprendizado.

Há consenso, na literatura, de que a inclusão digital pode propiciar alguns benefícios, tais como a interação social e outras formas de estreitar o contato com a família e amigos. Além disto, a possibilidade de aumentar o grau de autonomia na realização das tarefas cotidianas impostas pela sociedade atual, se torna bastante relevante, tendo consequências importantes relacionadas ao aumento da autoestima.

Os idosos deste estudo destacaram que, após o aprendizado, voltaram a se sentir úteis em relação a si e ao próximo, afirmando que o computador lhes permitiu o retorno à atividade produtiva e nesse sentido, vislumbram novas perspectivas para o seu próprio futuro.

A utilização de uma linguagem adequada e acessível, na qual foram envolvidas a história de vida dos idosos, suas expectativas em relação ao aprendizado, suas dificuldades e tempo de apreensão do conhecimento técnico, foi o ponto forte que causou o impacto positivo. Isto reitera a necessidade de novas adequações, quando o foco recair na oferta de opções de projetos de inclusão digital para esta população.

Tomando por base os resultados aqui apresentados, sugere-se que novas pesquisas relacionadas à temática sejam desenvolvidas em outros locais do país, com outras características populacionais, com o intuito de ratificar ou retificar os achados deste estudo. Finalmente, para que ocorra a efetiva inclusão social, por intermédio da inclusão digital do idoso, no contexto do lazer virtual, são necessárias políticas públicas voltadas aos idosos e que essas sejam consistentes, contínuas e eficientes, e que levem em consideração o direito de todos ao conhecimento e à informação e, particularmente, à vivência significativa do lazer, em toda sua magnitude.

APÊNDICES

Apêndice A – Questionário pré-intervenção para GRUPO A

CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

1. Idade: _____anos 2. Sexo: () feminino () masculino

3. Escolaridade: (Assinale apenas o maior Grau de escolaridade)

() 1º Grau Incompleto () Superior Incompleto

() 1º Grau Completo () Superior Completo

() 2º Grau Incompleto () Pós-Graduação

() 2º Grau Completo

4. Nacionalidade:

() Brasileiro () outra _____

5. Estado onde nasceu:

() Espírito Santo () outro _____

6. Cidade onde nasceu:

() Vila Velha-ES () Guarapari-ES

() Vitória-ES () Serra-ES

() Cariacica-ES () Viana-ES

() Fundão-ES () outra _____

7. Profissão: _____

8. Aposentado(a)? () sim () não

9. Ainda exerce alguma atividade remunerada? () sim () não

A INTERNET

1. Você já ouviu falar sobre a *internet*?

Sim Não

2. O que significa a *internet* para você?

3. Você tem computador, notebook, ou qualquer outro aparelho que possibilite o acesso à *internet* na sua casa?

Sim Não

Caso não tenha, você acha necessário comprar?

Sim Não

4. Você tem condições financeiras de comprar um computador?

Sim Não

5. Quais desses aparelhos eletrônicos você utiliza sozinho, sem o auxílio de outra pessoa?

Televisor e controle remoto DVD

Aparelho de som Caixa eletrônico

Celular Outros

6. Você tem acesso à *internet* na sua casa?

Sim Não

7. Você já teve a oportunidade de aprender a utilizar a *internet* anteriormente?

Sim Não

8. Por qual(is) motivo(s) não aprendeu? (pode assinalar mais de uma resposta)

nunca tive interesse

nunca tive oportunidade

achava que só iria atrapalhar

achava que não tinha necessidade

tinha medo de quebrar o equipamento

me achava velho demais para aprender

outros

9. O que você pretende fazer sabendo utilizar a *internet*?

10. O que motivou você a estar aqui para aprender a usar a *internet*?

11. Você já teve dificuldade de aprender coisas novas estando em um grupo?

Sim

Não

12. Você considera a *internet* como uma opção de lazer?

Sim

Não

Apêndice B – Questionário pós-intervenção para o GRUPO A

NOME: _____

DOCUMENTO DE IDENTIDADE: _____

1. Agora que aprendeu a utilizar a *internet*, você gostaria de ter mais oportunidade de acesso?

Sim Não já tenho oportunidade

2. Você acha necessário comprar um computador, agora que aprendeu a utilizar a *internet*?

Sim Não já tenho computador

3. Se você não tinha *internet*, você colocou ou pretende colocar *internet* na sua casa?

Sim Não já tenho acesso à *internet*

4. Você acha que agora tem mais facilidade para utilizar quais aparelhos eletrônicos?

Televisor e controle remoto DVD

Aparelho de som Caixa eletrônico

Celular Outros

5. Você se sentiu satisfeito com esse aprendizado? Por quê?

Sim Não

6. Você acha que teve algum ponto negativo durante o aprendizado?

Sim Não

Se sim, qual(is)?

7. Você destacaria algum ponto positivo durante o aprendizado?

Sim Não

Se sim, qual(is)?

8. O que você achou de ter aprendido a usar a *internet* por meio de jogos e brincadeiras?

9. Ocorreu alguma mudança significativa em sua vida durante ou depois do aprendizado? Explique.

Sim Não

10. O que representa a *internet* para você hoje?

11. Das atividades vivenciadas, qual(is) você mais gostou?

e-mail *youtube*
 pesquisas no Google outra _____

12. Você fez novos relacionamentos com o acesso à *internet*?

Sim Não

Se sim, você procurou conhecer essas pessoas também pessoalmente?

Sim Não

13. Você considera a *internet* como uma opção de lazer?

Sim

Não

14. Com qual frequência você utiliza a *internet* após o aprendizado?

1 vez por semana

mais de três vezes por semana

2 vezes por semana

não utilizo

3 vezes por semana

15. Nos dias em que você utiliza a *internet*, quantas horas, aproximadamente, dura esse acesso?

menos de 1 hora

3 horas

1 hora

mais de três horas

2 horas

16. Nos seus acessos à *internet*, o que você costuma buscar?

17. Você ainda tem alguma dificuldade em utilizar a *internet*? Explique.

Sim

Não

Apêndice C – Questionário pré-intervenção para GRUPO B

CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

1. Idade: _____anos 2. Sexo: () feminino () masculino
3. Escolaridade: (Assinale apenas o maior Grau de escolaridade)
- | | |
|------------------------|-------------------------|
| () 1º Grau Incompleto | () Superior Incompleto |
| () 1º Grau Completo | () Superior Completo |
| () 2º Grau Incompleto | () Pós-Graduação |
| () 2º Grau Completo | |
4. Nacionalidade:
- | | |
|----------------|-----------------|
| () Brasileiro | () outra _____ |
|----------------|-----------------|
5. Estado onde nasceu:
- | | |
|--------------------|----------------|
| () Espírito Santo | () outro_____ |
|--------------------|----------------|
6. Cidade onde nasceu:
- | | |
|-------------------|------------------|
| () Vila Velha-ES | () Guarapari-ES |
| () Vitória-ES | () Serra-ES |
| () Cariacica-ES | () Viana-ES |
| () Fundão-ES | () outra _____ |
7. Profissão:_____
8. Aposentado(a)? () sim () não
9. Ainda exerce alguma atividade remunerada? () sim () não

A INTERNET

1. Você já ouviu falar sobre a *internet*?

Sim Não

2. O que significa a *internet* para você?

3. Você tem computador, notebook, ou qualquer outro aparelho que possibilite o acesso à *internet* na sua casa?

Sim Não

Caso não tenha, você acha necessário comprar?

Sim Não

4. Você tem condições financeiras de comprar um computador?

Sim Não

5. Quais desses aparelhos eletrônicos você utiliza sozinho, sem o auxílio de outra pessoa?

Televisor e controle remoto DVD

Aparelho de som Caixa eletrônico

Celular Outros

6. Você tem acesso à *internet* na sua casa?

Sim Não

7. Você já teve a oportunidade de aprender a utilizar a *internet* anteriormente?

Sim Não

8. Por qual(is) motivo(s) não aprendeu? (pode assinalar mais de uma resposta)

nunca tive interesse

nunca tive oportunidade

achava que só iria atrapalhar

achava que não tinha necessidade

tinha medo de quebrar o equipamento

me achava velho demais para aprender

outros

9. O que você pretende fazer sabendo utilizar a *internet*?

10. O que motivou você a estar aqui para aprender a usar a *internet*?

11. Você já teve dificuldade de aprender coisas novas estando em um grupo?

Sim

Não

12. O que você pensa sobre aprender a utilizar a *internet* com outro idoso?

13. Você considera a *internet* como uma opção de lazer?

Sim

Não

Apêndice D – Questionário pós-intervenção para o GRUPO B

NOME: _____

DOCUMENTO DE IDENTIDADE: _____

1. Agora que aprendeu a utilizar a *internet*, você gostaria de ter mais oportunidade de acesso?

Sim Não já tenho oportunidade

2. Você acha necessário comprar um computador, agora que aprendeu a utilizar a *internet*?

Sim Não já tenho computador

3. Se você não tinha *internet*, você colocou ou pretende colocar *internet* na sua casa?

Sim Não já tenho acesso à *internet*

4. Você acha que agora tem mais facilidade para utilizar quais aparelhos eletrônicos?

Televisor e controle remoto DVD

Aparelho de som Caixa eletrônico

Celular Outros

5. Você se sentiu satisfeito com esse aprendizado? Por quê?

Sim Não

6. Você acha que teve algum ponto negativo durante o aprendizado?

Sim Não

Se sim, qual(is)?

7. Você destacaria algum ponto positivo durante o aprendizado?

Sim Não

Se sim, qual(is)?

8. O que você achou de ter aprendido a usar a *internet* por meio de jogos e brincadeiras?

9. Ocorreu alguma mudança significativa em sua vida durante ou depois do aprendizado? Explique.

Sim Não

10. O que representa a *internet* para você hoje?

11. Das atividades vivenciadas, qual(is) você mais gostou?

e-mail *youtube*
 pesquisas no Google outra _____

12. Você fez novos relacionamentos com o acesso à *internet*?

Sim Não

Se sim, você procurou conhecer essas pessoas também pessoalmente?

Sim Não

13. Você considera a *internet* como uma opção de lazer?

Sim

Não

14. Com qual frequência você utiliza a *internet* após o aprendizado?

1 vez por semana

mais de três vezes por semana

2 vezes por semana

não utilizo

3 vezes por semana

15. Nos dias em que você utiliza a *internet*, quantas horas, aproximadamente, dura esse acesso?

menos de 1 hora

3 horas

1 hora

mais de três horas

2 horas

16. Nos seus acessos à *internet*, o que você costuma buscar?

17. O que você achou de aprender a utilizar a *internet* com outro idoso? Explique.

18. Você ainda tem alguma dificuldade em utilizar a *internet*? Explique.

Sim

Não

**Apêndice E - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - (TCLE)
(Conselho Nacional de Saúde, Resolução 196/96)**

Prezado(a) Senhor(a):

O senhor(a) está sendo convidado(a) a participar do projeto de pesquisa: Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual, desenvolvido por Danilo Roberto Pereira Santiago, aluno de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Motricidade, orientado pela Profª Drª Gisele Maria Schwartz.

O objetivo dessa pesquisa é Investigar a eficácia da estratégia de co-participação de idosos no processo de inclusão digital, com vistas à facilitação do aprendizado para utilização da rede *internet*, para a obtenção de informações referentes ao lazer, no âmbito virtual.

Antes de concordar em participar desta pesquisa e posteriormente participar das aulas de inclusão digital, é muito importante que o senhor(a) compreenda as informações e instruções contidas neste documento, sendo elas: Sua participação será de forma totalmente voluntária e o senhor(a) tem o direito de desistir de participar da pesquisa a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder quaisquer benefícios que tenha direito. Os pesquisadores deverão responder todas as suas dúvidas antes que o senhor(a) se decida participar da pesquisa. Sua participação nesta pesquisa consistirá em assistir às aulas ministradas pelo pesquisador e, depois, ensinar a outro idoso o que o senhor(a) aprendeu com o pesquisador. Esta pesquisa proporcionará aos participantes o aprendizado de como utilizar o computador e a *internet*. Durante as aulas, o senhor(a) poderá ficar constrangido ou ter alguma dificuldade durante o aprendizado, porém, caso isso ocorra, pedimos que o senhor(a) não tenha vergonha em pedir ajuda ao pesquisador responsável, para que o eventual constrangimento seja solucionado imediatamente. Para amenizar a possibilidade de constrangimento, informamos que todas as aulas serão realizadas de acordo com as capacidades de cada participante. As informações fornecidas pelo senhor(a) serão confidenciais e de conhecimento apenas dos pesquisadores responsáveis. O senhor(a) não será identificado em nenhum momento.

Após aceitar o convite e concordar em participar desta pesquisa o senhor assinará duas vias deste documento, das quais uma via ficará em seu poder e a outra ficará com o pesquisador responsável.

1- Dados sobre a Pesquisa Científica

Titulo do Projeto: Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual

Pesquisador Responsável: Danilo Roberto Pereira Santiago

Cargo/Função: Aluno do programa de Doutorado em Ciências da Motricidade

Instituição: UNESP-UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JULIO DE MESQUITA FILHO” –
CAMPUS DE RIO CLARO-SP, localizado à Av. 24-A, 1515 – Bela Vista, Rio Claro-SP – CEP:
13506-900, fone (19) 3526 4311 e-mail: sanperdan@yahoo.com.br

Orientadora: Gisele Maria Schwartz

Instituição: UNESP-UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JULIO DE MESQUITA FILHO” –
CAMPUS DE RIO CLARO-SP, localizado à Av. 24-A, 1515 – Bela Vista, Rio Claro-SP – CEP:
13506-900, fone (19) 3526 4335 e-mail: schwartz@rc.unesp.br

2- Dados do Participante:

Nome: _____

Documento de Identidade: _____

Sexo: _____

Idade _____

Telefone: (____) _____

Escolaridade _____

Declaro estar informado e plenamente esclarecido sobre os objetivos do estudo, compreendo que posso interromper minha participação a qualquer momento e fui informado também que qualquer dúvida que tiver em relação à pesquisa ou à minha participação, antes ou depois do meu consentimento, serão respondidas por Danilo Roberto Pereira Santiago, RG. 30260082-6, Residente à Rua 4A, N° 349 – Rio Claro – SP - Fone: (19) 35264311.

Data: ____/____/____

Assinatura: _____

Danilo Roberto Pereira Santiago
(Pesquisador responsável)

ANEXO 1 – Aprovação do Comitê de Ética e Pesquisa



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de Rio Claro



DECISÃO CEP Nº 072/2011

Instituição: UNESP – IB – CRC	Departamento: Educação Física
Protocolo nº: 6075	Data de Registro CEP: 15.09.2010
Projeto de Pesquisa: "Inclusão digital: estratégias de co-participação de idosos no lazer virtual"	

Pesquisa Individual	Pesquisador Responsável: -.-
	Colaborador(a): -.-

Pesquisa Alunos de Graduação	Pesquisador Responsável: -.-
	Orientando(a): -.-

Pesquisa Alunos de Pós-Graduação	Pesquisador Responsável: Danilo Roberto Pereira Santiago
	Orientador(a): Profa. Dra. Gisele Maria Schwartz

Objetivo Acadêmico:	<input type="checkbox"/> TCC
	<input type="checkbox"/> Mestrado
	<input checked="" type="checkbox"/> Doutorado
	<input type="checkbox"/> Outros – (especificar)

O Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Biociências da UNESP – Campus de Rio Claro, em sua 43ª reunião ordinária, realizada em 25/08/2011

<input checked="" type="checkbox"/>	Aprovou o Projeto de Pesquisa acima citado, ratificando o parecer emitido pelo relator.
<input type="checkbox"/>	Desde que atendidas as pendências apontadas na reunião (vide anexo), aprova o Projeto de Pesquisa acima citado.
<input type="checkbox"/>	Referendou o Projeto de Pesquisa acima citado, ratificando o parecer emitido pelo relator.
<input type="checkbox"/>	Aprovou retornar ao interessado para atendimento das pendências encontradas (prazo máximo de 60 dias):
<input type="checkbox"/>	Não Aprovou.
<input type="checkbox"/>	Retirou , devido à permanência das pendências.
<input type="checkbox"/>	Aprovou o Projeto de Pesquisa acima citado e o encaminha , com o devido parecer, para apreciação da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa- CONEP/MS , por se tratar de um dos casos previstos no capítulo VIII, item 4.c.

“Formulário para Acompanhamento dos Protocolos de Pesquisa Aprovados”
Data de Entrega: Dezembro de 2011

Rio Claro, 29 de agosto de 2011.

Prof. Dra. Rosa Maria Feiteiro Cavalari
Coordenadora do CEP

ANEXO 2 – Comprovante de submissão do artigo de revisão para a revista novos estudos

Página 1 de 1

Artigo para avaliação

Sexta-feira, 11 de Março de 2011 2:41:38

De: [danilo.santiago <sanperdan@yahoo.com.br>](mailto:danilo.santiago<sanperdan@yahoo.com.br>) [Exibir contato](#)
Para: novosestudos@cebrap.org.br
[Inclusão digital de idosos Impactos e perspectiva de novos aprendizados.doc](#) (94KB)

Prezados senhores

Segue em anexo o artigo para apreciação.
Atenciosamente

[Prof. Drd. Danilo Roberto Pereira Santiago](#)

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer
Dept. Educação Física, I.B. UNESP -Rio Claro
AV.24 A, n, 1515, Bela Vista, Rio Claro, SP.
CEP: 13506-900
Tel: (19) 35264311 (19) 35241593
Cel.:(19) 88050602

ANEXO 3 - Comprovante de submissão do artigo para a revista Motriz – Revista da Educação Física

Assunto: [Motriz] Agradecimento pela Submissão
De: Afonso Antonio Machado (afonsoa@gmail.com)
Para: sanperdan@yahoo.com.br;
Data: Quinta-feira, 17 de Novembro de 2011 15:23

Danilo Roberto Santiago,

Agradecemos a submissão do seu manuscrito "Inclusão digital de idosos: aspectos subjetivos referentes à satisfação e ressonâncias do aprendizado ao acesso à internet" para Motriz. Revista de Educação Física. UNESP. Através da interface de administração do sistema, utilizado para a submissão, será possível acompanhar o progresso do documento dentro do processo editorial, bastando logar no sistema localizado em:

URL do Manuscrito:

<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/author/submission/5089>

Login: sanperdan

Em caso de dúvidas, envie suas questões para este email. Agradecemos mais uma vez considerar nossa revista como meio de transmitir ao público seu trabalho.

Afonso Antonio Machado

Motriz. Revista de Educação Física. UNESP

Motriz. Revista de Educação Física. UNESP

motriz@rc.unesp.br

<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz>

Imprimir <http://br.mg1.mail.yahoo.com/neo/launch?.rand=bfqsh6efs0ujh>

1 de 1 11/17/2011 3:35 PM

**ANEXO 4 - Comprovante de submissão do artigo para a Revista Licere
(Centro de Estudos de Lazer e Recreação).**

Assunto: Artigo para avaliação
De: Danilo Santiago (sanperdan@yahoo.com.br)
Para: licerecelar@yahoo.com.br;
Cc: victor.a.melo@uol.com.br;
Data: Quinta-feira, 17 de Novembro de 2011 15:39

Prezados editores,
Segue em anexo um artigo para avaliação.
Atenciosamente
Danilo

[Prof. Dndo. Danilo Roberto Pereira Santiago](#)
LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/DEF/IB/UNESP-RC
Centro Universitário Vila Velha
Departamento de Educação Física - Campus Boa Vista.
Rua Comissário José Dantas de Melo, n 21
Bairro - Boa Vista
Vila Velha - ES
CEP.: 29102-770
Tel.: (27) 30713665
Cel.: (27) 88122539

Imprimir <http://br.mg1.mail.yahoo.com/neo/launch?.rand=bfqsh6efs0ujh>
1 de 1 11/17/2011 3:40 PM