

Inclusão digital de pessoas idosas: um estudo sobre a prática lúdica desenvolvida por profissionais no Centro Digital de Cidadania (CDC) em Madre de Deus/BA

Digital inclusion of older adults: a study on the play-based activities developed by professionals at the Digital Citizenship Center (CDC) in Madre de Deus, Bahia

Inclusión digital de las personas mayores: un estudio sobre las actividades lúdicas desarrolladas por los profesionales del Centro Digital de Ciudadanía (CDC) en Madre de Deus (BA)

DOI: 10.54901/educa.v9-551

Maria da Glória Gomes dos Santos ¹
Dídima Maria de Mello Andrade ²

RESUMO: O artigo apresenta um relato sobre a prática profissional desenvolvida durante o curso de inclusão digital para pessoa idosa, que ocorreu no Centro Digital de Cidadania (CDC), e a ludicidade desenvolvida durante o processo de ensino aprendizagem junto aos idosos, se tornando uma vivência prazerosa intergeracional com o uso das ferramentas digitais. A inclusão digital nos dias atuais é de fundamental importância para a vida pessoal e social, em si tratando das pessoas idosas, passa a ser um diferencial com importância singular. O Estatuto do Idoso defende a importância da oferta de cursos que favoreçam a integração das pessoas idosas à vida moderna, tais como comunicação, computação e demais avanços tecnológicos. (BRASIL, 2003). O presente trabalho, tem como objetivo apresentar a prática desenvolvida em momentos formativos durante o curso de inclusão digital para pessoas idosas. A metodologia utilizada foi baseada na abordagem qualitativa, de caráter descritivo, em que a estrutura está pautada na interação, onde os membros da situação pesquisada, levam em consideração o conhecer e o agir, contribuindo para melhorar o problema apresentado. Trazemos como questão problema: Qual a importância de ofertar um curso de inclusão digital para a pessoa idosa em Madre de Deus/BA? Os resultados obtidos com este estudo foram que as pessoas idosas, embora apresentassem dificuldades no manuseio dos equipamentos, se sentiram entusiasmados em estar inseridos no mundo da tecnologia, revelando que é possível interagir e acompanhar a dinâmica com qualidade de vida na contemporaneidade.

Palavras-chave: inclusão digital; idoso; ludicidade; prática de ensino.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é um relato de experiência sobre a prática pedagógica lúdica desenvolvida em momentos formativos durante o curso de inclusão digital para pessoas idosas, no Centro Digital de Cidadania (CDC), em Madre de Deus/BA, as quais visaram estimular o uso das

¹ Mestre em Educação, Gestão e Tecnologias Aplicadas a Educação, Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Bahia, Brasil. E-mail: gloriagestec@gmail.com

² Doutora em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Salvador, Bahia, Brasil. E-mail: didima.andrade@gmail.com

tecnologias no cotidiano, possibilitando assim, o acesso à novos conhecimentos, o desenvolvimento de competências e habilidades, tendo como aporte pedagógico a ludicidade. Para atingir o objetivo deste estudo buscou-se saber qual a importância da ludicidade na formação dos profissionais que atuam no referido curso que envolve política pública para a pessoa idosa em Madre de Deus/BA?

Diante dessa busca, é importante salientar que entendemos a inserção da inclusão digital na vida dos idosos enquanto uma possibilidade de autonomia, engajamento social, além da produção e mobilidade de novos conhecimentos, pois, sabemos das adversidades que surgem com o avanço da velhice, assim, a pessoa idosa precisa estar amparada por políticas públicas que contemplem as especificidades dos cidadãos que envelhecem.

Estruturalmente, este estudo delinea o local onde ocorreu o curso bem como, nos referimos à prática lúdica desenvolvida pelos profissionais que nele atuaram, o público alvo e a discussão teórica em destaque, abordando a perspectiva da aprendizagem para pessoas idosas e o traçado metodológico utilizado durante o processo de desenvolvimento das atividades. Como resultados, apontamos a inclusão digital como um viés de ressignificação e melhoria da qualidade de vida da pessoa idosa.

2 DESENVOLVIMENTO

O trabalho foi desenvolvido no Centro Digital de Cidadania (CDC), denominado Screen Saber. Este é um espaço de Educação não formal, com salas multifuncionais que foi implantado em Madre de Deus/Ba, a partir do Programa de Inclusão Sociodigital do Estado da Bahia que se definiu como projeto de expansão digital, através da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Governo do Estado da Bahia (SECTI/BA), com o intuito de garantir o acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) através da internet banda larga em áreas inóspitas e carentes desses serviços.

O projeto foi destinado para um público com idade acima de 60 anos, tendo em vista que muitos idosos ainda não estavam inseridos no contexto de inclusão digital, conforme revelam os dados do sistema de cadastro da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI/BA). Os profissionais que atuaram nas etapas formativas do curso possuem graduações distintas, dentre Geografia, Letras Vernáculas, Pedagogia, Administração de Empresas entre outras formações profissionais.

Essa heterogeneidade de licenciaturas oportunizou momentos reflexivos e formativos, tanto para os docentes quanto para os cursistas. Sob a ótica de Pintos (1992), a velhice deve ser

encarada como uma fase de crescimento, desde que haja bem-estar social e familiar deste público e lhe seja apresentada formas de minimizar o impacto social dessa parcela da sociedade e ofertar uma qualidade de vida no envelhecimento possibilitando ressignificar essa etapa da vida adulta.

Nesta experiência, percebemos que a necessidade de uma formação teórica que dialogue com a prática é basilar em todos os contextos formativos onde sujeito é considerado como protagonista das ações que estão sendo desenvolvidas. Para ratificar esse entendimento buscamos Pimenta (1995) porque ela defende que a prática profissional não era vista como algo necessário, no entanto, tempos depois, verificou-se que o exercício de qualquer profissão requer o diálogo entre teoria e os elementos que envolvem a prática mantendo-os articulados para a melhoria da formação dos sujeitos envolvidos no processo formativo, afinal teoria e prática precisam andar juntas.

Segundo Franco (2016), a prática deve configurar-se como uma ação consciente e participativa que emerge das diversas dimensões que envolvem o ato educativo, sendo um processo sistemático entendido como um conjunto de ações, conhecimentos e valores que se dão em um determinado contexto, com objetivo educativo e formativo, possibilitando a socialização, interação e a cooperação entre indivíduos.

Diante dessa compreensão, é possível afirmar que este estudo teve como foco principal a prática lúdica dos profissionais que atuaram no curso de inclusão digital para pessoas idosas onde se requisita um saber-fazer diferenciado, tendo como elemento basilar a presença da ludicidade a partir do conceito do prazer. (LUCKESI, 2014).

3 APRESENTANDO O CURSO NO CENTRO DIGITAL DE CIDADANIA (CDC) SCREEN SABER, NO MUNICÍPIO DE MADRE DE DEUS/BA

O Centro Digital de Cidadania (CDC) Screen Saber é um espaço de Educação não formal, com salas multifuncionais, instalado a partir do **Programa de Inclusão Sociodigital do Estado da Bahia** que se definiu como projeto de expansão digital, criado no ano de 2015, através da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Governo do Estado da Bahia (SECTI–BA), com o intuito de garantir o acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) através da internet banda larga em áreas inóspitas e carentes desses serviços.

O curso Inclusão Digital para pessoas idosas em Madre de Deus foi criado para o público com idade acima de 60 anos, que reside neste município, tendo em vista que muitos idosos ainda não estavam inseridos no contexto de inclusão digital, já que o sistema de cadastro da

Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, (SECTI–BA), revelou que os jovens, eram em sua maioria o público que frequenta o programa assim, 67% dos usuários dos CDCs (Centros Digitais de Cidadania) têm até 21 anos de idade, demonstrando a necessidade de atrair novos públicos para os Centros de Formação Digitais.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A inclusão digital nos dias atuais é de fundamental importância para usufruto pessoal e social. O Estatuto do Idoso defende a importância da oferta de cursos que favoreçam a integração das pessoas idosas à vida moderna, tais como comunicação, computação e demais avanços tecnológicos. (Brasil, 2003). Em convergência com o Estatuto do idoso adotaremos neste trabalho o conceito de inclusão digital preconizado por Ribeiro (2018):

A inclusão digital deve ser vista sob o ponto de vista ético, sendo considerada como uma ação que promoverá a conquista da “cidadania digital”, a qual contribuirá para uma sociedade mais igualitária, com a expectativa da inclusão social. Portanto, é possível formular uma base de conceitos para inclusão digital com fundamento no espírito da ética universal. Inclusão digital é o acesso à informação que está nos meios digitais e, como ponto de chegada à assimilação da informação e sua reelaboração em novo conhecimento, tendo como consequência desejável a melhoria da qualidade de vida das pessoas (Ribeiro, 2018, p. 3)

Deste modo, estimular o uso das tecnologias no cotidiano possibilitam aos idosos o desenvolvimento de competências que proporcionem ressignificar sua qualidade de vida, a autonomia digital, assim como a exploração de suas potencialidades criativas e não menos importante, a qualificação e manutenção no seu trabalho. Neste sentido, no relatório final do VII Fórum Internacional da Longevidade, Alessia Forti, economista do mercado de trabalho da Diretoria de Emprego, Trabalho e Assuntos Sociais da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), afirma que:

Os avanços tecnológicos, a maior longevidade das populações e a globalização trouxeram (e vão continuar trazendo) novas demandas e a necessidade do desenvolvimento de novas habilidades, gerando uma pressão para a requalificação e a atualização de conhecimentos, a fim de manter as pessoas no mercado de trabalho. “É impossível que a educação formal e recebida antes do ingresso no mercado de trabalho dê conta de todas as habilidades necessárias ao longo da vida (ILC-BR, 2019, p. 2).

Isto significa o quão é importante a inclusão digital dos idosos, pois a mesma vai possibilitar novas aprendizagens e consequentemente novas habilidades e competências

necessárias para a atualidade. Corroborando com essa ideia, Andrade (2013), nos convoca a refletir sobre a possibilidade de uma educação emancipatória, apontando os desafios para o novo milênio, sendo essa a condição do ser humano, em qualquer faixa etária da vida:

Caminhar para si significa colocar-se na condição de aprendente, criativo, proposicional, significa estar atento ao movimento de ir e vir dentro disso diversos espaços de aprendizagem; aprender com as próprias experiências. (Andrade, 2013, p.107)

Acreditamos que não existem limites para aprendizagens, portanto é possível aprender em qualquer idade. Lima (2020) aponta a importância de uma Pedagogia específica, pensada para o desenvolvimento de habilidades que conquistem uma autonomia e uma melhor qualidade de vida, no caso deste artigo uma melhor qualidade de vida para população idosa. Posto isto, Froes (1999, p. 3), vai reiterar que “professores, instrutores, alunos, profissionais devem caminhar juntos buscando, errando, aprendendo e descobrindo novos caminhos”.

Assim, entendemos que a ludicidade, como um elemento de interação entre aprendizagem e prazer, descobre caminhos e possibilidades que dialogam entre si, transformando o ensinar e o aprender em relações de convívio e inteireza logo, Andrade (2013), nos convoca a refletir sobre o ato de ensinar, com prazer, apresentando o conhecimento, prática de ensino e aprendizagem em relações que se estabelecem mutuamente, sendo o homem passível de mudanças e ressignificação, para tanto, entende que:

Conhecimento, prática e reflexão são as nossas ferramentas para exercermos um protagonismo lúdico ativo, pois o homem é um ser em constante mudança; não é uma realidade acabada. Por esse motivo, a educação não pode arvorar-se do direito de reproduzir modelos e, muito menos, de colocar freios às possibilidades criativas do ser humano, original por natureza. (Andrade, 2013, p.103)

Diante tudo que foi apresentado acima, concerne o direcionamento de esforços, e estratégias pedagógicas para o desenvolvimento de práticas de ensino prazerosas, lúdicas, que de forma criativa proporcionou novas propostas de formação, no Centro Digital de Cidadania (CDC) que fomentou a inclusão digital dos idosos de Madre de Deus na Bahia.

5 PERCURSO METODOLÓGICO

Trata-se de um relato de experiência de abordagem qualitativa de investigação, de caráter descritivo, a partir de uma experiência da prática de ensino desenvolvida em momentos formativos frente ao Centro Digital de Cidadania (CDC), um curso de inclusão digital para

pessoas idosas, instalado na Cidade de Ilha de Madre de Deus, na Bahia. A pesquisa qualitativa “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números (PRODANOV; Freitas, 2013, p. 70).

Para responder à questão de pesquisa deste artigo utilizaremos para obtenção e análise dos dados as informações do curso desde o processo de inscrição, passando pelas produções dos idosos a partir do seu primeiro contato com o uso do computador até a finalização das atividades do curso realizada.

O curso para pessoas idosas em Madre de Deus foi criado para o público com idade acima de 60 anos, que reside no referido município, contando com um público de 58 (cinquenta e oito) e 71 (setenta e um) participantes respectivamente, totalizando 129 (cento e vinte e nove) idosos. O curso contou com as seguintes etapas:

- 1) Inscrição manual, que contou com entrevista diagnóstica objetivando identificar se os participantes já tiveram ou não experiências com as ferramentas digitais;
- 2) Desenvolvimento de atividades teóricas e práticas com uso de módulo didático e impresso, com duração de 04 (quatro) meses, em turnos matutino e vespertino;
- 3) Avaliação final, com intuito de compreender a aprendizagem e socialização com o uso das ferramentas digitais disponíveis durante a execução do curso.

Vale ressaltar que durante o período de realização do curso foi possível desenvolver as habilidades lúdicas dos participantes com atividades manuais e artísticas, tais como: artesanato, crochê, música, canto coral e dança relacionando sempre com as possibilidades da utilização dos dispositivos digitais.

O intuito dos mediadores foi utilizar as atividades voltadas para inclusão digital vinculadas à realidade dos idosos e atividades lúdicas, já que consideramos que a mediação lúdica é um fenômeno importante para possibilitar o desejo de aprender. Portanto eram propostas atividades, a exemplo do artesanato, o idoso tinha que acessar um site de artesanato, escolhendo um objeto e produzindo-o, valorizando assim, os saberes dos idosos participantes através de suas vivências pessoais por meio da prática de ensino.

Outro fator importante na mediação do referido curso foi a orientação quanto a segurança dos indivíduos no espaço virtual, sobretudo a internet, como proteções contra vírus, as cópias de segurança de dados e dos mecanismos de controle de equipamentos, uso de senhas, bem como cuidado com os *hackers* como as principais figuras criminosas dentro da internet.

6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados encontrados a partir dos momentos formativos do curso de inclusão digital para pessoas idosas, no município de Madre de Deus na Bahia, possui como base a relevância social dando conta de que a partir de intervenções realizadas foi possível promover a autonomia com ênfase na inserção de pessoas idosas como novos usuários digitais.

No primeiro encontro ofertado foram inscritos o total de 58 (cinquenta e oito) idosos, distribuídos entre a faixa etária de 60 (sessenta) a 72 (setenta e dois) anos de idade, entre os gêneros masculinos e femininos, desse total 50 (cinquenta) pessoas responderam que nunca haviam tido contato com nenhum tipo de ferramentas digitais. No ano de 2019, foram observados um aumento significativo nos números de pessoas inscritas, assim 71 (setenta e um) idosos se inscreveram, a maioria mulheres com idade acima de 62 (sessenta e dois anos), indicando que 68 (sessenta e oito) pessoas nunca utilizaram um nenhum meio digital.

Entre dois anos que o curso foi ofertado tivemos um total de 129 (cento e vinte e nove) inscritos, desses, com descrições variadas, assim 122 (cento e vinte e dois) idosos disseram nunca acessar nenhum meio digital. Foi observado que o número de idosos desistente em dois anos de execução do curso foi relativamente baixo, apenas 03 (três) desistiram, considerando falecimentos e mudança de domicílio.

Ao final do curso, houve a culminância com uma roda de conversa e foi perguntado aos idosos participantes sobre a importância do curso no seu dia-a-dia. As principais impressões que tivemos durante o relato dos idosos sobre o curso foi:

- Que é possível através das plataformas digitais pesquisar músicas, receitas, observar resultados de jogos, ouvi celebrações religiosas dentre outros;
- Que através dos dispositivos digitais é possível se reunir com família, amigos, netos ainda que não estejam presencialmente no mesmo espaço físico, o que muitos achavam que só era possível através de ligação;
- Aprenderam que é possível acessar bancos e realizar compras por meio da internet. Consideramos esse relato interessante, tendo em vista que eles chamaram atenção quanto à segurança, observando que a internet não é ingênua.

Assim, os resultados obtidos com este estudo não se esgotam nesses relatos, já que embora saibamos que a inclusão digital proporciona diversos benefícios, pensamos que novas outras possibilidades podem surgir no percurso, tendo em vista a dinâmica da vida real.

Por fim, entendemos que ofertar um curso de inclusão digital para a pessoa idosa em Madre de Deus/BA, foi importante por possibilitar aos participantes do curso conhecer e aprender a manusear ferramentas digitais que podem facilitar suas atividades no dia-a-dia.

7 CONCLUSÕES/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final dessa experiência, concluímos que as práticas pedagógicas lúdicas desenvolvidas pelos profissionais do CDC podem contribuir tanto para melhoria do saber-fazer, algo que é próprio do sujeito professor e ainda favorecer a participação de todos os envolvidos, ressignificando conceitos práticos resgatando sua motivação interna quanto para fomentar as discussões sobre a inclusão digital de pessoas idosas.

Através dos relatos dos sujeitos envolvidos, percebemos que os esquemas cognitivos pré-elaborados são capazes de gerar novas possibilidades nas práticas pedagógicas e nos modelos já estabelecidos pela perspectiva de uma educação emancipadora prática lúdica e inovadora com oportunidades concretas de inclusão digital para pessoas idosas, no município de Madre de Deus na Bahia.

É importante destacar que os resultados não se esgotam nesses relatos, já que a ampliação deste debate se prolonga a respeito do conceito de prática, da ludicidade e dos impactos direto no âmbito educacional e social das pessoas envolvidas na realização desse trabalho sendo de grande relevância social dando conta de que foi possível promover a autonomia com ênfase na inserção de pessoas idosas como novos usuários digitais.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Dídima Maria de Mello. **Contribuições teóricas do campo da ludicidade no currículo de formação do pedagogo**. 2013. f.110 f.103 Tese (Doutorado em Educação) – Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2013. Disponível em: <http://www.cdi.uneb.br/site/wp-content/uploads/2016/01/0109141613.pdf>

BRASIL. Lei nº 10.741, de 1 de outubro de 2003. **Estatuto do Idoso**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm. Acesso em: 08 Jun. 2020
BRASIL. **Política Nacional do Idoso**, Lei n. 8.842/94. Brasília: Senado Federal, 1994.

CENTRO INTERNACIONAL DE LONGEVIDADE BRASIL (ILC-BR). **Os caminhos para o aprendizado ao longo da vida**. ILC-BR, 2019. Disponível em: <https://ilcbrazil.b-cdn.net/wp-content/uploads/2020/07/Relat%C3%B3rio-Final-do-VII-F%C3%B3rum-Internacional.pdf>. Acesso em: jun. 2022.

FRANCO, Maria Amélia do Rosário Santoro. Prática pedagógica e docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito. **Revista Brasileira de Estudo Pedagógico**, Brasília, DF, v. 27, n. 247, p. 534-551, set./dez. 2016.

FRÓES, Jorge R. M. **A educação e a informática**: a relação homem/máquina e a questão da cognição. Disponível em: <http://www.chaves.com.br/TEXTALIA/proinfo/prf.txt> 04.htm. Acesso em: 20 set. 1999.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira**. Rio de Janeiro: IBGE, 2017. (Estudos e Pesquisas. Informação Demográfica e Socioeconômica, n. 37).

LIMA, Mariúza Pelloso. **Gerontologia educacional: Uma pedagogia específica para idosos uma nova concepção de velhice**. São Paulo: Terra, 2000.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entre ideias**, Salvador, v.3, n.2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168/8976> Acesso em: 20 jul. 2021

PIMENTA, Selma Garrido. O estágio na formação de professores: unidade entre teoria e prática? **Cadernos de pesquisa**, São Paulo, nº 94, p.58-73, 1995. Disponível em: <<http://publicacoes.fcc.org.br/index.php/cp/article/view/839/845>> Acesso em: 30 Nov. 2021.
PINTOS, Cláudio C. G. **O entardecer da existência**: ajuda para o idoso viver feliz. São Paulo: Santuário, 1992.

PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico** [recurso eletrônico]. 2 Ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RIBEIRO, Maria Thereza. **Inclusão Digital**. Disponível em: <https://egov.ufsc.br/portal/conteudo/inclus%C3%A3o-digital-e-cidadania>. Acesso em: jun. 2022.

SECTI-BAHIA. CDC. Disponível em: <http://www2.secti.ba.gov.br/cdc/conheca-o-cdc/>. Acesso em 05 de outubro de 2016.