



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

# Anais

## IV Seminário Internacional Sociedade Inclusiva

*Propostas e ações inclusivas: impasses e avanços*

Belo Horizonte  
17 a 20 de outubro de 2006

*Sessões de Pôsteres*

---

Realização:



## VIDA NA TERCEIRA IDADE: PROJETO DE INCLUSÃO DIGITAL

***Elza Marisa Paiva de Figueiredo Chagas***

PUC Minas Gerais em Contagem

***Ramon Henrique Martins***

PUC Minas Gerais em Contagem

***Romero Lucas Gonçalves***

PUC Minas Gerais em Contagem

***Victor René Villavicencio***

PUC Minas Gerais em Contagem

Rua Rio Comprido, 4580 – Cinco – 32.285-040 – Contagem - MG

Telefone: (31) 3396-8808 - Fax: (31) 3396-5597

[romerolucasvirtual@yahoo.com.br](mailto:romerolucasvirtual@yahoo.com.br)

## INTRODUÇÃO

Todo cidadão tem direito à informação. Esta é a premissa que norteia a idéia de Inclusão Digital. Democratizar o acesso às tecnologias da informação e comunicação é alfabetizar digitalmente, proporcionando (ou ampliando) o contato da maioria das pessoas com as novas ferramentas. Nesse sentido, a Inclusão Digital é a promoção do acesso às “novas tecnologias”, aplicada na solução dos problemas

sociais, através da geração de conhecimentos e de intercâmbio de informações. Em sentido amplo, podemos afirmar que é a dificuldade que o cidadão apresenta na utilização de um equipamento eletrônico, proveniente pela ausência de contato constante com essas novas ferramentas – ou mesmo pelo completo desconhecimento de suas aplicabilidades e funções.

Projetos de Inclusão estão sendo implantados em todo o país, com objetivo de ampliar a proporção de cidadãos - sobretudo os de baixa renda - com acesso às tecnologias da informação. Entretanto, ainda há poucas iniciativas de desenvolvimento de projetos de Inclusão Digital para a Terceira Idade, no país.

Tendo em vista que a PUC Minas, ciente de seu papel na sociedade, leva em consideração as necessidades e expectativas da comunidade, surge então, com base na realidade descrita acima, este projeto de extensão. Pretendemos que este projeto de ação social seja uma contribuição ao processo de democratização da informação, formando cidadãos sênior melhor informados e garantindo uma maior participação na vida da atual sociedade do século XXI.

## **OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICO**

Promover a inclusão digital, integrando o cidadão sênior ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação. O programa visa a democratização do acesso aos meios de informação e comunicação, gerando oportunidades de desenvolvimento econômico e social e ampliando os horizontes da cidade.

Para a consecução do objetivo geral anteriormente definido é necessária a realização dos seguintes objetivos específicos:

- Democratizar o acesso aos meios de informação e comunicação, gerando oportunidades de desenvolvimento econômico e social e ampliando os horizontes da região do entorno de Contagem.
- Otimizar o uso dos recursos tecnológicos da informação e da comunicação para colaborar na produção e socialização do conhecimento.
- Utilizar a ferramenta digital como uma ferramenta na busca da cidadania.

- Incentivar o grupo da terceira idade a perceber formas de lutar por melhores condições de vida;
- Disseminar uma sociedade da informação e do conhecimento e impulsionar atividades que possibilitem à comunidade uma incorporação mais ágil deste novo conceito.

## **METODOLOGIA**

Para o bom funcionamento do projeto, serão desenvolvidas as seguintes ações:

- Envolver a comunidade na utilização de equipamentos e softwares básicos (S.O., editor de texto, planilha eletrônica etc.) bem como na identificação e criação de aplicativos que atendam às suas necessidades.
- Estimular parcerias e articulações com empresas privadas para apoio ao projeto.
- Disponibilizar os laboratórios da PUC Minas Unidade Contagem para o desenvolvimento das Oficinas.
- Contratar monitores, na forma de estágio.
- Envolver os alunos da PUC Minas Unidade Contagem na participação do projeto, como monitores.
- Montar turmas com até 15 alunos, levando em consideração o grau de familiaridade dos participantes com a tecnologia.
- Criar e manter uma página na Internet contendo as informações sobre o projeto, as ações sendo desenvolvidas e as oficinas em andamento.
- Desenvolver atividades contextualizadas e significativas, utilizando as tecnologias da informação e comunicação em que, além do acesso à informação, os estudantes sejam motivados a produzir conhecimento.
- Priorizar o uso de Software Livre nas ações das Oficinas.
- Oferecer os serviços para a comunidade da terceira idade de forma gratuita.

Serão desenvolvidas atividades nas quais os extensionistas aprenderam, desde edição básica de textos, montagem de apresentações em slides a orientações de como navegar na Internet, aproveitando todos os seus recursos.

O projeto compreende o desenvolvimento de quatro Módulos, onde são utilizados textos para aprofundamento sobre os temas básicos: Informática e o Idoso, Estatuto do Idoso, Saúde e Alimentação, Vida e Sociedade. Estes temas são apresentados de forma dinâmica, com filmes, palestras, debates, digitação, produção de desenhos e livros, oficinas etc., utilizando os programas básicos da informática.

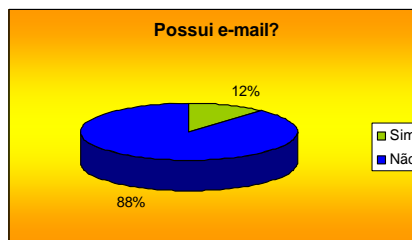
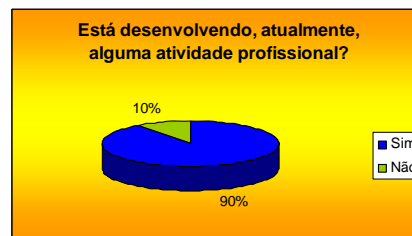
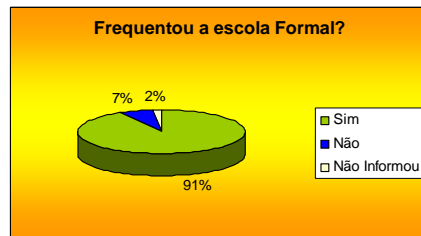
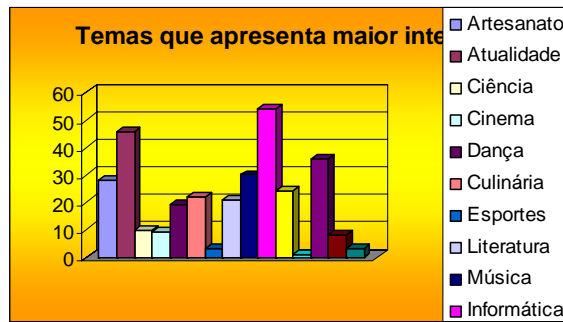
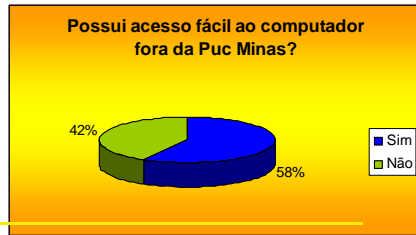
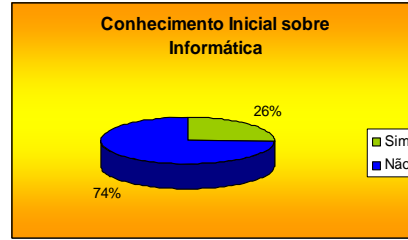
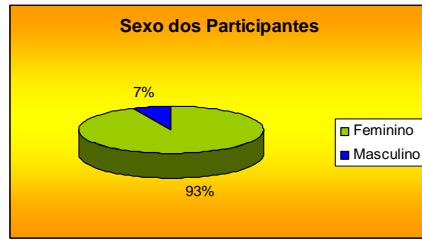
## **RESULTADOS E CONCLUSÕES**

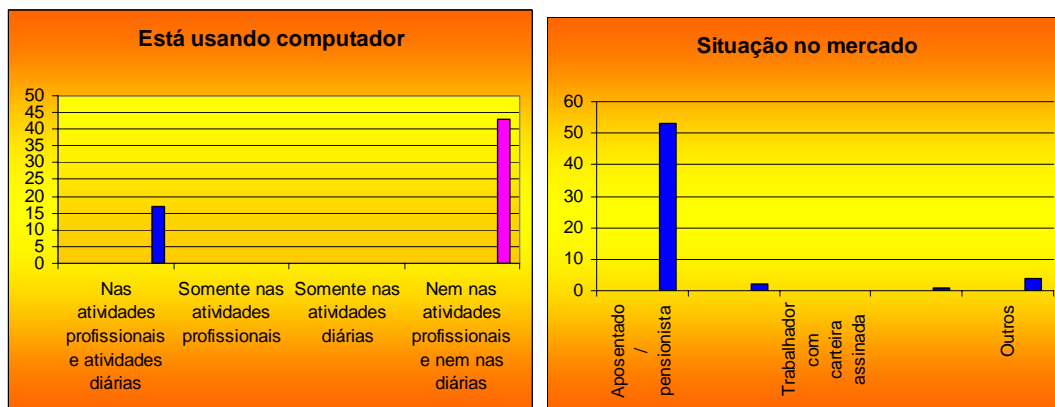
O projeto iniciou-se com a identificação do perfil dos participantes. Para tanto, optou-se por uma pesquisa participante dividida em quatro passos principais: montagem institucional e metodológica; estudo preliminar e provisório da região e da população pesquisada; análises críticas dos problemas encontrados; e programação e aplicação de um plano de ação.

O estudo preliminar e provisório da região foi subdividida em três passos principais: identificação da estrutura social da população acima de 60 anos, residente na cidade de Contagem (MG); descoberta do universo vivido pela população; e recenseamento dos dados socioeconômicos e tecnológicos.

Nesse sentido foram selecionados 120 cidadãos com mais de 60 anos de idade. Utilizou-se a entrevista semi-estruturada com os atores envolvidos, buscando-se a identificação e a compreensão da realidade dos indivíduos sênior, no uso da informática durante suas atividades diárias.

Dos questionários semi-estruturados aplicados, 100% foram tabulados e apresentaram os seguintes resultados:





## CONCLUSÕES

O presente projeto ainda se encontra-se em fase de desenvolvimento, mas até agora puderam ser identificadas as seguintes conclusões:

- Na atual Sociedade do Século XXI – Sociedade da Informação – envelhecer e ser cidadão parecem ser incompatíveis em sociedades desiguais. Nesse sentido, é ideal erradicar a exclusão digital, garantindo-lhes uma vida de cidadãos inseridos num ambiente caracterizado pelo uso de tecnologias de comunicação e informação.
- Todo o projeto de Inclusão Digital para a Terceira Idade deve implementar ações eficazes para levar a sociedade globalizada a ter acesso aos recursos tecnológicos, ao conhecimento, à informação e à aprendizagem.
- A forma de se proporcionar o acesso às tecnologias de informação deve estar integrada às condições locais existentes. Nesse sentido, é necessária a incorporação ativa no processo todo de produção, compartilhamento e criação cultural.
- É necessário construir sistemas computacionais mais eficazes não só para gerenciar informações, como os que facilitem o cidadão sênior a transformar informação em conhecimento e, conseqüentemente, em ação, na sociedade em que ele viva.

## REFERÊNCIAS

- BREEDE, W. Paulo Freire e os computadores. In: GADOTTI, M. (Org.) **Paulo Freire: uma biografia**. São Paulo: Cortez, p.530.
- CASTELLS, M. **A galáxia da Internet, reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DANTAS, M. Capitalismo na era das redes: trabalho, informação e valor no ciclo da comunicação produtiva. In: LASTRES, Helena M.M.; ALBAGLI, Sarita (Org.). **Informação e globalização na era do conhecimento**. [s. l.]: Campus, 1999.
- DOMINGUES, J. A. **Que hacen lãs personas mayores por nosotros?** Madrid: Ediciones Delfin, 1998.
- FREIRE, I. M. O desafio da inclusão digital. **Transinformação**, Campinas, v.16, n.2, p.189-194, maio/ago. 2004.
- GOLDMAN, S.R. **Professional Development in a Digital Age: Issues and Challenges for Standards- Based Reform**. Vanderbilt University, 2000.
- KNECHTEL, M. do R. **Educação permanente: reunificação alemã e reflexões e práticas no Brasil**. Curitiba: UFPR, 1994.
- LAZARTE, L. Ecologia cognitiva na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, v.29, n.2, p.43-51, 2000.
- MÍNGUEZ, J.G.; GARCIA, A.S. **Um modelo de educación em los mayores: la interactividad**. Madrid: Dykinson, 1998.
- NÉRI, M. *et al.* Lei de Moore e políticas de Inclusão Digital. **Revista Inteligência Empresarial**, n.14. Rio de Janeiro, 2003. p.4-9
- PARAGUAY, A.I.B.B. Inclusão digital. In: SEMINÁRIO Acessibilidade, Tecnologia da Informação e Inclusão Digital, 2001. São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2001. Disponível em: <<http://www.fsp.usp.br/acessibilidade>>. Acessado em: 23 nov. 2004.
- RONDELLI, E. **Quatro passos para a inclusão digital**, 2004. Disponível em: <<http://www.icoletiva.com.br>>. Acessado em: 22 set. 2005.
- \_\_\_\_\_. **Mídia, informação e conhecimento**, 2003. Disponível em: <<http://www.icoletiva.com.br>>. Acessado em: 23 set. 2005.
- SCHWARTZ, G. Exclusão digital entra na agenda econômica mundial. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 18 jan. 2000. Caderno Dinheiro, p.B2.
- SILVEIRA, S.A. da. Inclusão digital, Software Livre e Globalização Contra-Hegemônica. Seminários Temáticos para a 3ª Conferência Nacional de CT&I. **Parceria Estratégica**, nº. 20, junho de 2005. p. 421-446.



SOCIEDADE da Informação no Brasil. Disponível em:  
<<http://www.socinfo.org.br/sobre/sociedade.htm>>. Acessado em: 12 jun. 2005.

SORJ, B. **Brasil@povo.com**: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.