

NÃO EXISTE IDADE PARA APRENDER: INCLUSÃO DIGITAL E LETRAMENTO DE IDOSOS EM SITUAÇÃO DE VULNERABILIDADE SOCIAL

Aleksandre Saraiva Dantas¹

RESUMO

Por entender que o domínio das novas tecnologias da comunicação e da informação, a capacidade de ler e interpretar textos e dominar os conhecimentos matemáticos mais utilizados no dia a dia são de fundamental importância para a inserção do idoso nas mais variadas dimensões da vida em sociedade, esse projeto busca promover a inclusão digital e o letramento em Matemática e em leitura de idosos em situação de vulnerabilidade social. Nesse sentido, procura desenvolver ações voltadas para a formação dos idosos para a utilização da informática em atividades do cotidiano, aliadas ao uso de sites, softwares e jogos educativos que contribuam para a elevação dos níveis de letramento em Matemática e leitura. Desse modo, este projeto está contribuindo para a inclusão digital dos idosos selecionados, para a consolidação de saberes mínimos necessários a uma participação crítica e ativa nas diversas atividades em que essas pessoas estão inseridas e, conseqüentemente, para a consolidação da sua cidadania.

Palavras-chave: Inclusão digital, idosos, vulnerabilidade social.

1 INTRODUÇÃO

A partir da década de 1970, um novo paradigma tecnológico, organizado com base na tecnologia da informação, veio a ser constituído, passando a remodelar a base material da sociedade em ritmo acelerado através da indução de um padrão de descontinuidade nas bases materiais da economia, sociedade e cultura, de modo que, por todo o mundo, as economias passaram a manter uma interdependência global, evidenciando uma nova forma de relacionamento entre economia, Estado e sociedade (CASTELLS, 2008).

Nesse contexto, a mesma tecnologia que impulsionou a globalização e se inseriu no sistema produtivo, provocando mudanças nas funções dos trabalhadores e trazendo à tona a necessidade de uma maior qualificação, apresenta-se à educação como um meio capaz de ajudá-la a atender às novas demandas que lhe são apresentadas.

Se o acesso às tecnologias de comunicação pode propiciar novas oportunidades de aprendizagem e integração, o distanciamento com relação a essas tecnologias pode se converter em um mecanismo de exclusão de indivíduos ou grupos. Nesse sentido, concordamos com a ideia de que:

¹ Professor do Campus Mossoró.

Longe de tentar ignorar as transformações, ou de atuar de forma defensiva frente às novas tecnologias, precisamos penetrar as dinâmicas para entender sob que forma os seus efeitos podem ser invertidos, buscando uma sociedade mais equilibrada, quando hoje tendem a se reforçar as polarizações e a desigualdade. Trata-se, em outros termos, de trabalhar de maneira séria e sem ilusões o fato de as novas tecnologias terem dois gumes, pois tanto podem servir para a elitização e o aprofundamento das contradições sociais, como para gerar, através da democratização do conhecimento, uma sociedade mais justa e mais equilibrada (DOWBOR, 2001, p. 34).

Quando analisamos a situação de idosos com baixo nível de escolaridade, sem acesso às tecnologias da informação e da comunicação e que residem em regiões periféricas das cidades, ficam evidentes as várias formas de exclusão a que esses indivíduos estão submetidos.

Por entendermos que o domínio das novas tecnologias da informação e da comunicação, a capacidade de ler e interpretar textos e o domínio dos conhecimentos matemáticos mais utilizados no dia a dia são elementos de fundamental importância para a inserção do idoso nas mais variadas dimensões da vida em sociedade e para a consequente consolidação da cidadania em uma sociedade marcada pela acelerada renovação dos saberes, o desenvolvimento do projeto, “Não existe idade para aprender: inclusão digital e letramento de idosos em situação de vulnerabilidade social”, busca promover a inclusão digital de idosos, bem como o letramento em Matemática e leitura, oferecendo a esses idosos a oportunidade de descoberta das suas próprias potencialidades e o desenvolvimento de expectativas de um futuro com melhor qualidade de vida, através do sentimento de integração na sociedade como cidadão produtivo.

Para isso, desde o ano de 2013, estamos realizando atividades no laboratório de informática do Campus de Mossoró do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), através da utilização de softwares educacionais livres, jogos educativos, sites com conteúdo educativo, e-mail e redes sociais.

2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Percebendo a necessidade de uma fundamentação teórica que desse suporte às atividades do projeto, buscamos, inicialmente,

realizar uma revisão de literatura acerca da educação de adultos, da utilização da informática na educação e da inclusão digital como estratégia para a promoção da cidadania a partir da leitura de autores como Paulo Freire, Ladislau Dowbor, além de outros autores citados ao longo deste texto.

À medida que realizávamos a revisão de literatura, demos início à seleção dos idosos que participariam do projeto através de uma parceria com o posto de saúde da comunidade dos Teimosos, localizada próximo ao Campus do IFRN da cidade de Mossoró. Desse modo, após uma visita ao posto de saúde, onde buscamos apresentar os objetivos e a metodologia de trabalho no projeto, aplicamos um questionário com o objetivo de elaborar um perfil dos idosos levando em consideração aspectos sociais, econômicos e educacionais, realizando ainda uma análise do nível de formação desses idosos em aspectos como: conhecimentos de Matemática e leitura; capacidade de utilizar o computador para o trabalho com textos, apresentações e jogos educativos; levantamento de informações acerca dos temas de interesse em Matemática e leitura etc.

De posse das informações acerca dos idosos e já com o auxílio de um profissional da área pedagógica, analisamos e selecionamos softwares educacionais livres, jogos educativos e sites com conteúdo educativo para o trabalho com os idosos. A título de exemplo, podemos citar o site, www.escolagames.com.br, que foi um dos sites educativos utilizados para o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e raciocínio lógico.

Ao mesmo tempo em que selecionávamos os sites, softwares e jogos que seriam utilizados, construímos o blog "Inclusão digital no IFRN" (<http://www.inclusaodigitalnoifrn.blogspot.com.br>), como ferramenta para divulgação das atividades desenvolvidas no projeto.

Assim, desenvolvemos atividades voltadas para a familiarização com o computador e com programas de edição de textos, calculadora, programas voltados para o trabalho com músicas, fotos, vídeos etc. Além disso, procuramos estimular os idosos a utilizar a informática como meio de acesso à arte, à poesia, à música, à informação e ao conhecimento, através de visitas a sites. O contato com a poesia e a literatura estimulou reflexões interessantes por parte dos alunos que, em muitos casos, identificavam-se com as reflexões feitas e vislumbravam, em alguns textos, similaridades com sua história de vida.



Figura 1: bolsista do projeto em atividade sobre o uso do Youtube.

Diferentemente do que planejamos inicialmente, o processo de familiarização com o computador se desenvolveu ao longo de todo o projeto, haja vista que a maioria dos alunos nunca teve acesso a um computador antes do início do projeto e muitos deles não possuíam computador em sua residência, de modo que o único contato com o computador se dava durante as atividades do projeto conforme relatos dos alunos:

“..Estou gostando muito, apenas não estou sabendo tanto porque é difícil. Obrigada por tudo. Um beijo. (Josefa Maria)”

Apesar das dificuldades apresentadas por alguns alunos, todos os idosos passaram a ter um e-mail e um perfil no Facebook. Assim, estimulamos o desenvolvimento da leitura e da escrita através dos diálogos desenvolvidos através dos e-mails e das redes sociais, favorecendo ainda a construção de uma comunidade de aprendizagem. Nesse sentido, as ações desenvolvidas no projeto corroboram a ideia de que:

Na sociedade aprendente, quando utilizamos os recursos das tecnologias, podemos aprender continuamente, de forma flexível, com um planejamento bem elaborado e sem rigidez excessiva, aproximando mais as pessoas, pelas conexões on-line, em tempo real e permitindo que na educação formal, ou não, as pessoas interajam e possam formar pequenas comunidades de aprendizagem, fazendo com que o aprendiz se transforme no protagonista da sua própria formação. (GOULART, 2007, p. 33)

Diante dessa realidade, encontramos alunos que se motivaram a comprar seu primeiro computador e alunos que nunca frequentaram

uma escola, mas que depois de participar das atividades do projeto, decidiram voltar a estudar.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao desenvolver a capacidade de ler, escrever, lidar com problemas matemáticos relacionados com situações do cotidiano ao mesmo tempo em que favorece os usos mais variados do computador, a implantação desse projeto está se mostrando de grande valia, pois ajuda a promover a inclusão digital de idosos que nunca tiveram acesso a um computador e hoje participam de discussões e constroem amizades através das redes sociais, acessam sites de busca, utilizam programas para ouvir músicas, editar textos, assistir vídeos etc.

É importante ressaltar que este projeto não está promovendo apenas a inclusão digital, favorecendo também a inclusão social e a elevação da autoestima de idosos que demonstram estar muito felizes com a valorização que lhes é dada por todos os envolvidos no projeto. Apesar das dificuldades na aprendizagem, é possível perceber que os alunos obtiveram avanços, tanto no uso do computador, quanto na leitura, escrita e raciocínio lógico matemático.

Nesse sentido, em 2014, além dos novos alunos inscritos, o projeto continua atendendo aos alunos já que participaram do projeto em 2013, para que as dificuldades evidenciadas nas avaliações realizadas ao longo do desenvolvimento do projeto sejam minimizadas.

O desenvolvimento do projeto tem sido extremamente gratificante. Engana-se quem acha que os idosos não têm mais nada a oferecer à sociedade. Em muitos casos, os idosos demonstram uma motivação para o aprendizado e uma alegria em participar do projeto que, muitas vezes, não encontramos em alunos mais jovens.

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 11. ed. Trad. Roneide Venâncio Majer. A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 1, São Paulo: Paz e Terra, 2008.
- DOWBOR, L. **Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- GOULART, Denise. **Inclusão digital na terceira idade: a virtualidade como objeto e reencantamento da aprendizagem**. 2007. 219 p. Dissertação (Mestrado), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.