

VELHO? É O MEU PASSADO

Trabalho de Curso

Dezembro 2009

Carlos Alysson Lima de Oliveira

alyssonlima02@hotmail.com

Graduando em Psicologia (FCRS), 4º semestre, Brasil

Paula Artemísia T. Benício Coelho

paulacoelho_2005_@hotmail.com

Graduanda em Psicologia (FCRS), 4º semestre, Brasil

Orientadores:

Stânia Nágila Carneiro Vasconcelos

Docente do Curso de Psicologia da FCRS e da UECE, Doutora em Ciências da Educação

stanagila@fcrs.edu.br

Aline Maria Barbosa Domício

Docente do Curso de Psicologia da FCRS, Mestre em Saúde Pública e doutoranda em Psicologia pela UMINHO

alinedomicio@yahoo.com.br

RESUMO

O uso das tecnologias tem se tornado cada vez mais frequente em nosso cotidiano, tornando imprescindível que o indivíduo possua um conhecimento funcional e operacional dos elementos informatizados. A classe idosa tem demonstrado um grande interesse em adquirir tais conhecimentos, entretanto esses expressaram algumas dificuldades na compreensão dessa nova linguagem. Foi realizada uma pesquisa quanti-qualitativa com doze mulheres com idade acima de 40 anos, onde 67% nunca haviam tido nenhum contato com o computador. Para a captação dos dados foram utilizados mapas afetivos, onde por meio de desenhos e questionários, foram expressos os sentimentos dos indivíduos em relação à aquisição de conhecimentos tecnológicos. Os resultados obtidos mostraram que a inclusão digital traz benefícios de caráter biopsicossociais para a população na terceira idade.

Palavras-chave: Inclusão digital, idoso, qualidade de vida

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa propõe apresentar um estudo realizado sobre a inclusão digital na terceira idade e a sua relação com a qualidade de vida do idoso.

A inclusão digital consiste na distribuição equitativa do acesso às tecnologias da informação a todos os indivíduos de uma sociedade. Mesmo com a queda dos preços dos computadores e o crescimento da Internet, a inclusão digital ainda ocorre de forma lenta, principalmente em cidades de pequeno porte.

O uso das tecnologias tem se tornado cada vez mais frequente em nosso cotidiano, tornando imprescindível que o indivíduo possua um conhecimento funcional e operacional dos elementos informatizados. A falta de acesso ou de compreensão tecnológica interfere de forma significativa na integração e na participação dos processos individuais e grupais.

No Brasil os projetos governamentais relacionados com a inclusão digital potencializam o processo de informatização social, porém não supre as carências de aprendizagem apresentadas pelos indivíduos, pois uma grande parcela da população ainda sobrevive de poucos recursos financeiros, dificultando a obtenção do próprio computador.

Em qualquer faixa etária de idade a inclusão digital traz benefícios como, a aquisição de novos conhecimentos, troca rápida de informações, ampliação do ciclo social, facilidade para comprar e pagar contas.

A classe idosa tem demonstrado um grande interesse em adquirir conhecimentos tecnológicos com intuito de interagir nesse novo campo e desfrutar de suas vantagens. Diante da informatização, os idosos têm reveladas as suas dificuldades de compreender essa nova linguagem, até mesmo nas questões mais simples como manusear um caixa eletrônico de um banco ou um aparelho celular.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. A exclusão e a inclusão digital

A Inclusão possui total relação e dependência com a exclusão. A sociedade exclui para incluir e esta transformação nem sempre ocorre de forma adequada e digna. Todos estão inseridos de alguma maneira em uma sucessão de fenômenos periódicos, sendo a maior parte dos indivíduos inserida através da incapacidade ou privação.

A dialética inclusão/exclusão gesta subjetividades específicas que vão desde o sentir-se incluído até o sentir-se discriminado ou revoltado. Essas subjetividades não podem ser explicadas unicamente pela determinação econômica, elas determinam e são determinadas por formas diferenciadas de legitimação social e individual, e manifestam-se no cotidiano como identidade, sociabilidade, afetividade, consciência e inconsciência. (SAWAIA, 2001, p.9)

A exclusão digital está relacionada com os indivíduos que ficaram a margem do fenômeno social da informatização. O destino excludente de parte desses indivíduos é um dos maiores responsáveis pela desigualdade irracional das condições de vida da população.

A inclusão digital baseia-se na distribuição democrática do acesso às tecnologias da informação, a todos os integrantes de uma sociedade. Esse processo tem como intuito a melhoria das condições de vida de uma determinada região ou comunidade a partir do auxílio tecnológico.

Muitos acreditam que o processo de inclusão digital consiste apenas em colocar computadores na frente dos indivíduos e ensinar-lhes a utilizar o sistema operacional e pacotes de escritório. Incluir digitalmente não é apenas promover a alfabetização do indivíduo em informática, mas também melhorar a disposição metódica e a obtenção de informações relativas ao meio social para se apreciarem na sua globalidade.

2.2. O idoso e a informatização

A terceira idade oscila entre a vida adulta média até a ratificação da velhice, ela implica um conjunto de situações biopsicossociais que ocorrem habitualmente com os indivíduos nesta fase. Esse período do ciclo vital é caracterizado pelo desgaste e degeneração progressiva do organismo e pela diminuição das interações sociais.

O indivíduo na terceira idade muitas vezes é alvo de uma visão tendenciosa e preconceituosa onde é estereotipado como um ser cansado, mal-humorado, incapaz, apático e subordinado a outras pessoas.

A visão dos idosos como seres desatualizados, imposta pela nossa realidade sócio-histórica, nutre o receio que os mesmos possuem em relação às tecnologias, por apresentarem dificuldades em sua utilização.

É natural que as pessoas tenham resistência quando se defrontam com o que é novo. Mas a partir do momento em que se conta com uma orientação, ou seja, uma colaboração de pessoas que dominem essa novidade, a tendência é que adquiram confiança, liberando os bloqueios que existem dentro de si. (GARCIA, 2001, p.33)

Apesar de alguns idosos se esquivarem do fenómeno da informatização, outros mesmo acreditando que o manuseio de aparelhos digitais é uma tarefa designada aos jovens, percebem a importância de tais conhecimentos mediante a nossa realidade e motivam-se a aprender.

Durante o processo de aprendizagem os idosos empenham-se para assimilar todas as informações transmitidas pelos instrutores, mesmo diante das limitações cognitivas decorrente de sua idade.

“mudanças no cérebro, associadas ao envelhecimento, incluem, principalmente uma perda na densidade dendrítica dos neurônios, que acarreta o efeito de retardar o tempo de reação em quase todas as tarefas. (BEE, 1997. p.531)

A utilização de objetos informatizados como o computador, além de potencializar a concentração e estimular a memória, ajuda a prevenir o declínio cognitivo senil, popularmente conhecido como envelhecimento cerebral.

É necessário que haja uma adequação estrutural e metodológica nos cursos de informática, levando em consideração fatores como: respeitar o ritmo do idoso, optar por um local iluminado, começar com atividades simples, utilizar os caracteres num tamanho ampliado e reduzir o numero de alunos por sala de aula para que o instrutor possa dar mais assistência aos indivíduos.

O Brasil é país de intensos contrastes sociais, onde o numero de pessoas na classe idosa representa um valor significativo em relação à quantificação populacional. Porém grande parte dos idosos não possui oportunidades para infiltrar-se no processo de modernização e atualização por falta de políticas publicas adequadas.

“É preciso que os formuladores de política pública do governo percebam que a exclusão sócio-econômica desencadeia a exclusão digital ao mesmo tempo que a exclusão digital aprofunda a exclusão socioeconômica”. (SILVA FILHO, 2003, p.1)

É necessário que o governo federal se articule a partir de estratégias que possam consolidar a sociedade do conhecimento tornando-a inclusiva e proporcione um acompanhamento sócio-educativo para os indivíduos idosos em sua singularidade.

2.3. A inclusão digital e a Qualidade de vida

Devido à idade avançada é preciso que se realize uma gama de procedimentos, desde a simples escolha do local reservado para sentar-se, que possibilitarão os idosos a partilharem da

tecnologia com mais êxito. Assim, a grande maioria dessa população não imerge no "novo", passando à simples expectador do que eles mais temem, mas que na verdade mais desejariam fazer para sentirem-se ainda úteis.

A qualidade de vida pode ser definida a partir da percepção do individuo em relação a sua vida num contexto sócio-cultural, levando em consideração fatores como a saúde, a educação, o bem estar físico, psicológico, emocional e mental, dentre outros.

Segundo Shaw, citado por Paschoal (2000, p.64), qualidade de vida é o produto do dote natural de uma pessoa (DN) pelo esforço feito a favor dela pela família (F) e pela sociedade (S), $QV = DN \times F \times S$.

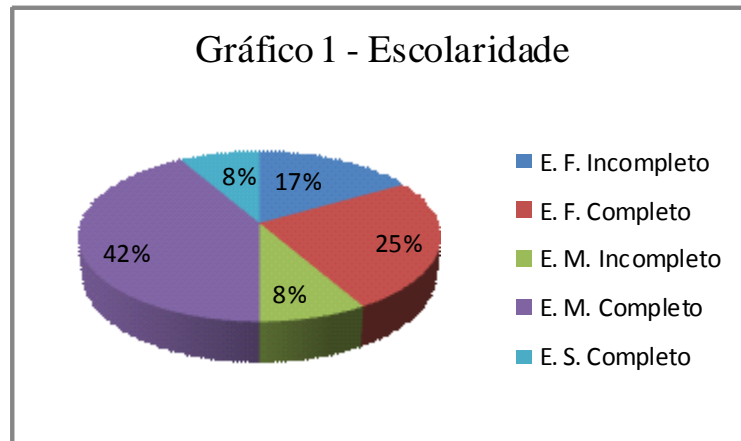
Com a inserção ao mundo digital, os idosos passaram a manifestar vitalidade para aproveitar o presente, para aprender novas coisas, estipulando metas para o futuro, tornando a vida mais fértil e efetiva.

Uma pessoa alfabetizada no universo digital terá condições de selecionar e pesquisar informações na Web, processar dados, adquirir conhecimento e, mais importante, transmiti-los, fazendo disso um meio para melhorar sua qualidade de vida. (RODRIGUES, 2003, p. 1)

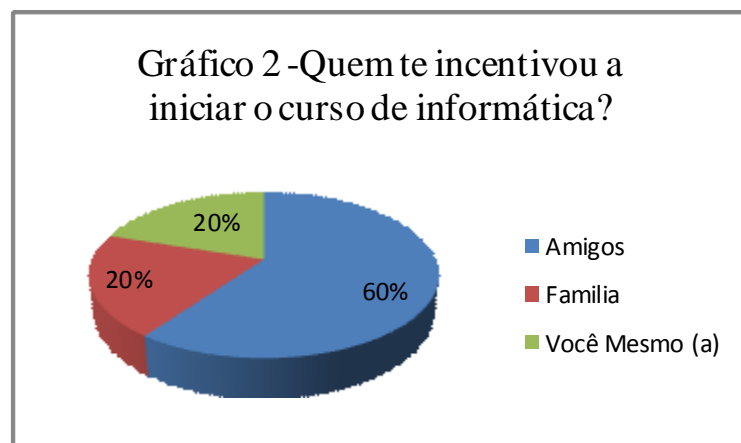
Apesar dos inúmeros benefícios oriundos da inclusão digital, temos que ter cuidado com os prejuízos que podem provir do uso descontrolado das tecnologias pelo idoso, como o isolamento social, a falta de exercícios físicos, o agravamento de deficiências visuais e problemas de coluna relacionados com a postura inadequada mediante ao computador.

4. MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa foi construída a partir dos dados coletados com indivíduos na terceira idade, integrantes de um curso de informática vinculado a UAB (Universidade Aberta do Brasil). A amostra foi composta por doze mulheres com idade superior a 40 anos, onde 67% nunca haviam tido nenhum contato com um computador.



Fonte: Coleta direta de dados



Fonte: Coleta direta de dados

A metodologia aplicada foi a pesquisa quanti-qualitativa, onde através de aspectos objetivos e subjetivos criamos, interpretamos, quantificamos e testamos as hipóteses emergentes. Como instrumento para a coleta de dados, decidimos utilizar mapas afetivos, estes por sua vez, tem como objetivo a captação e a percepção afetiva do indivíduo em relação a um determinado ambiente.

Os mapas afetivos, Bomfim (2003), foram constituídos por desenhos, palavras-síntese, perguntas relacionadas com o tema “inclusão digital na terceira idade” e dados para identificação. Após a construção do instrumento, entramos em contato com a Instituição, para que esta nos permitisse iniciar a coleta de dados.

Aplicamos os mapas afetivos em todos os participantes do grupo, depois foi solicitado que o indivíduo assinasse um termo de consentimento, onde era esclarecido que os dados obtidos a partir dos mesmos seriam utilizados de forma ética e sigilosa, na realização de um trabalho científico.

Após essa etapa, iniciou-se o processo de interpretação dos dados qualitativos. Primeiramente examinamos frase por frase e categorizamo-las, constituindo dez categorias, em seguida condensamos algumas categorias similares, reduzindo-as a quatro. Para comprovarmos a eficácia e validação dos mapas reunimos e categorizamos as palavras-síntese, obtendo assim, um resultado positivo.

Concluímos a nossa análise com a tabulação dos elementos de carácter objetivo que foram representados graficamente.

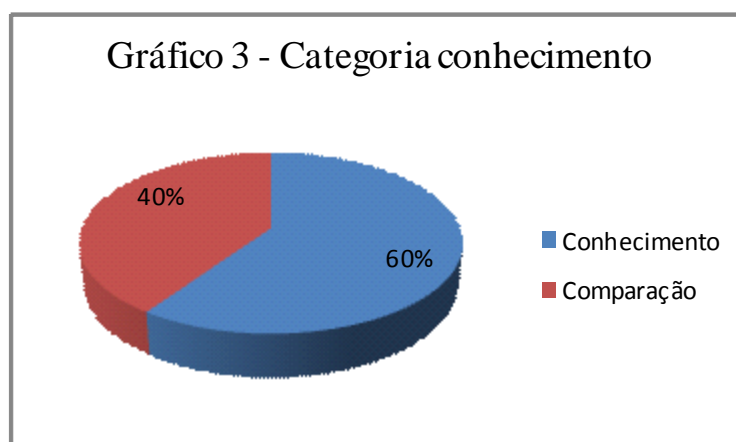
5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

As categorias que resultaram a partir dos dados coletados foram: conhecimento, bem-estar, satisfação e crescimento.

A primeira categoria foi denominada “conhecimento”, onde incluímos a busca pelo saber por parte dos indivíduos da terceira idade, principalmente em adquirir conhecimentos na área da informática em seu contexto global.

Ressalta-se a importância da comparação feita pelos próprios participantes do grupo, em relação à detenção de novas informações.

“Mesmo com uma formação de nível superior, eu me sentia uma analfabeta em relação à tecnologia”; “Antes eu era cega e hoje estou vendo tudo”. (Relatos das mulheres entrevistadas).



Fonte: Coleta direta de dados

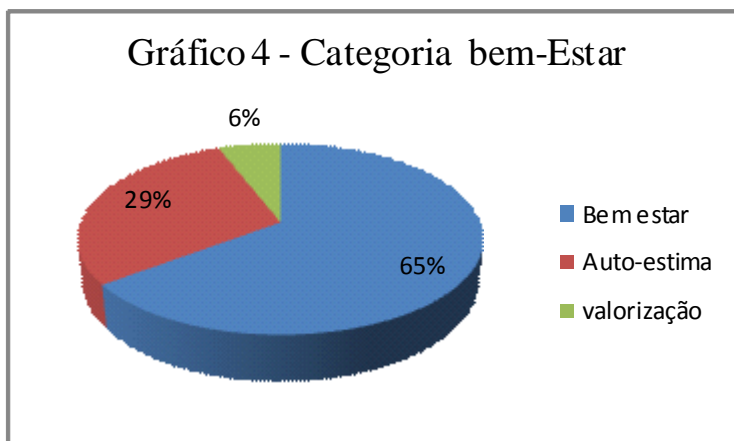
A segunda categoria foi denominada “Bem-Estar”, onde observamos que os conhecimentos informatizados além de servirem como uma fonte de distração põe em atividade a cognição do idoso, que se encontra debilitada pela ação cronológica no ciclo biológico.

”É bom, se distrai e melhora a memória”; “A gente fica mais ativa”. (Relatos das mulheres entrevistadas).

O ambiente de realização do curso deu subsídios para que os idosos redesenhassem seu universo social. A metodologia utilizada pelos instrutores e união dos integrantes do grupo, que buscavam um crescimento intelectual, fez com que eles alcançassem um estado de espírito positivo.

Ainda imersa na categoria bem-estar, foi constatado um nível crescente de auto-estima e valorização. As mulheres consideram-se muito mais jovens, após serem incluídas no meio informatizado, sentindo-se mais úteis e confiantes, transparecendo assim, uma auto-imagem favorável aos outros indivíduos que os circundam.

“Me sinto mais jovem”, “Hoje estou moderna”, “Hoje me sinto útil”. (Relatos das mulheres entrevistadas)



Fonte: Coleta direta de dados

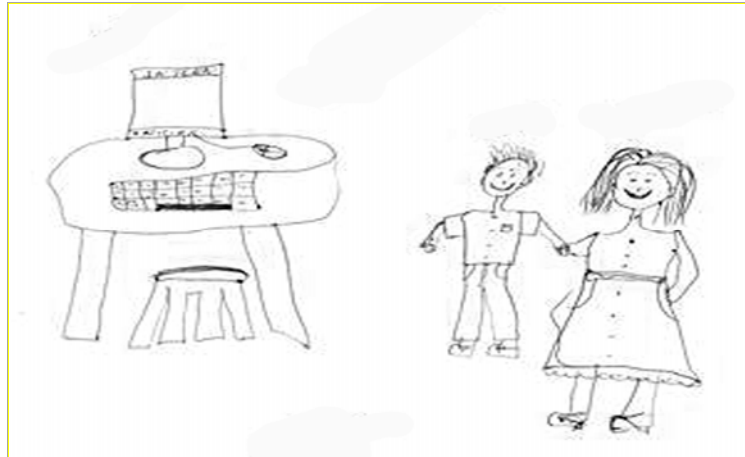
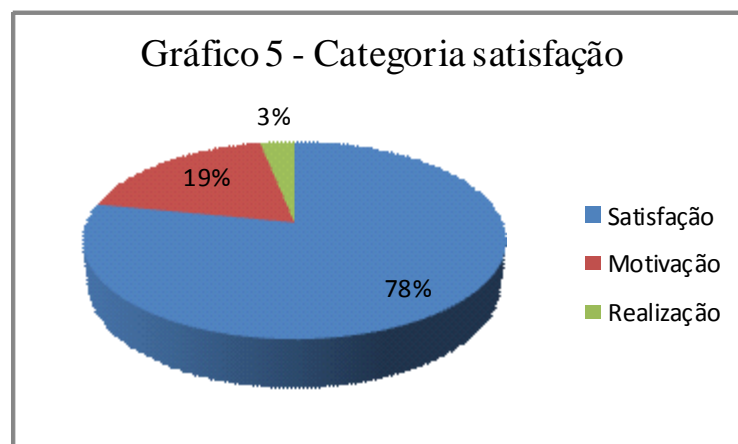


Figura 1: Desenho retirado dos mapas afetivos que ilustra a categoria “Bem-Estar”.

A próxima análise é referente à categoria “satisfação”. As integrantes do grupo manifestaram seu contentamento em estar superando seus limites, interagindo com outras pessoas, adquirindo novas amizades e aproximando-se de uma realização pessoal.

“Estou adorando”, “Isso é uma iluminação na minha vida”, “Estou bastante satisfeita”.
(Relatos das mulheres entrevistadas)



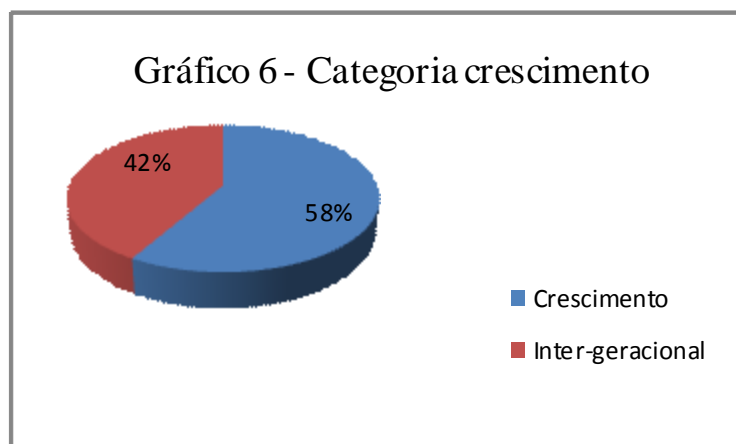
Fonte: Coleta direta de dados

Na categoria “crescimento” foi averiguado uma busca incessante dos idosos em atingir seus objetivos. Segundo os indivíduos do grupo, ao praticarem os conhecimentos adquiridos durante o curso eles poderiam se tornar tão capazes quanto às outras pessoas.

“Ser igual a qualquer pessoa”; “Nunca devemos parar, sempre temos que buscar algo novo, ou seja, novas aprendizagens”. (Relatos das mulheres entrevistadas)

Como subcategoria foi incluída a chamada “inter-geracional”, na qual as alunas ressaltavam um sentimento de prazer em estar ali, pois este seria um caminho de se aproximar de seus familiares que se encontravam longe, além de ser uma ferramenta para obter conhecimentos em geral e debatê-los com pessoas de gerações atuais.

“Posso conversar com meu neto sobre computador”. (Relato das mulheres entrevistadas).



Fonte: Coleta direta de dados



Figura 2: Desenho retirado dos mapas afetivos que ilustra a categoria “Crescimento”.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É perceptível a dificuldade dos idosos com relação à inclusão digital, nos fatores relacionados à visão, motricidade e ao déficit de aprendizagem, pois mesmo que o aprendizado faça parte de um processo contínuo, este se apresenta de forma vagarosa na terceira idade.

Apesar desse empecilho, existe o preconceito atribuído pela sociedade devido à dificuldade do idoso em manusear equipamentos tecnológicos e em consequência, eles tendem a esquivar-se do meio social.

Nos últimos anos, uma série de projetos relacionados à inclusão digital na terceira idade foram implantados pelo governo, porém a maioria deles acaba sendo ineficaz, pelo despreparo dos profissionais que conduzem as aulas e pela inadequação dos métodos utilizados com a classe idosa.

No decorrer da aplicação do instrumento de pesquisa, foi expressa pelos indivíduos uma intensa satisfação em superar os limites impostos pela sociedade e pelo tempo, acarretando um aumento em sua auto-estima e auto-eficácia.

Além de ser uma forma de descontração e ativação mental, a aquisição do conhecimento informatizado foi um dos meios que o idoso encontrou para sentir-se parte integrante da sociedade atual, fugindo então, das margens do desenvolvimento.

Após o início processual da inclusão digital, ocorreu uma melhora significativa no convívio social, familiar e nas atividades cotidianas dos indivíduos envolvidos. Tais informações comprovaram que a partir dos princípios do ser capaz e da valorização do conhecimento adquirido, haveria um acréscimo na qualidade de vida do idoso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEE, Helen. **O ciclo vital**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1997.

BOMFIM, Z. A. C. (2003). **Cidade e afetividade: Estima e construção dos mapas afetivos de Barcelona e de São Paulo**. Tese de Doutorado não publicada. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

GARCIA, H. D. **A terceira idade e a internet: uma questão para o novo milênio**. 2001. 171f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2001. Disponível em: http://www.demolaybrasil.org/modules/xt_conteudo/index.php?id=1 Acesso em: 26 de novembro de 2008.

KÖCHE, José Carlos. **Fundamentos de Metodologia Científica: teoria da ciência e prática da pesquisa**. 14ª ed., Petrópolis: Vozes, 1997.

PREGNOLATO, Mariuza. **Auto-estima na Terceira Idade**. Disponível em: <http://www.redepsi.com.br/portal/modules/smartsection/item.php?itemid=626> Acesso em 14 de novembro. 2008.

PASCHOAL, S.M.P. **Qualidade de vida do idoso: Elaboração de um instrumento que privilegia sua opinião**. São Paulo, 2000. 252p. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo.

RODRIGUES, Ivair. **A importância da inclusão digital**. Disponível em: <http://computerworld.uol.com.br/negocios/2003/08/27/idgnoticia.2006-05-15.2273836294> Acesso em 14 de novembro. 2008.

SAWAIA, Bader (org.) **As Artimanhas da Exclusão: análise psicossocial e ética da desigualdade social**. 6. ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

SILVA FILHO, Antonio. **Os Três Pilares da Inclusão Digital**. Espaço acadêmico. Disponível em http://www.espacoacademico.com.br/02_4/24amsf.htm. Acesso em 14 de novembro. 2008.