

O CONHECIMENTO TECNOLÓGICO NOS IDOSOS E A EXCLUSÃO DIGITAL

**Witinei Pinto Lima¹; João Arthur de Almeida Lima Rocha²; Clara Inaraí Rios Rodrigues³;
Matheus Diogo Batista⁴.**

¹Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, BA.

<http://lattes.cnpq.br/8738911242577859>

²Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, BA.

<https://lattes.cnpq.br/4119483940648207>

³Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, BA.

<http://lattes.cnpq.br/3600767421919896>

⁴Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, BA.

<http://lattes.cnpq.br/5515976044859947>

PALAVRAS-CHAVES: Tecnologia. Idosos. Cibercultura.

ÁREA TEMÁTICA: Outras.

DOI: 10.47094/IICOLUBRASC.2024/RE/23

INTRODUÇÃO

O ciberespaço é um meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. Também chamado de rede, o conceito abrange tanto o aspecto material da comunicação digital, quanto o seu conteúdo e os seres humanos que o produzem e interagem nesse ambiente (LÉVY, 1997).

Com o surgimento desse novo espaço virtual fundamentado por Pierre Lévy (1997), mudanças nos estilos de vida ajudam a moldar gradativamente a sociedade atual. Com isso, é possível perceber que, ao longo do tempo, o viés é de que a globalização da cibercultura se torne ainda mais presente no cotidiano do ser humano, o que traz consigo a urgência de um olhar mais cauteloso no que se refere à inclusão e integração daqueles que já estavam adaptados a outros modos de zelar a vida. A cibercultura, criada a partir da necessidade de comunicação, impulsiona as relações interpessoais e as atividades diárias, trazendo transformações sociais significativas. Embora essa cultura digital traga benefícios, ela também pode gerar exclusão social, marginalizando grupos que são deixados à parte do ciberespaço. Assim, a superação da distância física por meio das redes de comunicação, ao invés de promover inclusão, pode prejudicar o respeito e a igualdade nas interações digitais. É justamente essa distância que cria a separação dos grupos no ciberespaço, o que causa o isolamento de outras castas minoritárias. (CHUL HAN, 2016).

Com base nesse pensamento, convém uma discussão sobre as diversas relações de poder, que, doravante, fogem do “Panóptico” descrito por Foucault (1975) e mergulham no ciberespaço. Os detentores do poder nas mídias, como nas redes sociais, são os jovens, o que causa um impedimento do acesso aos idosos nas mídias, que aqui se encontram numa posição de subalternos, sendo necessário favores dessa classe para acessarem seu local de direito na internet. Todavia, faz-se necessário intervenções para a inserção do idoso na cultura digital, que, de acordo com o filósofo coreano Byung-Chul Han, é fundamentalmente possível.

O poder é uma relação assimétrica. Ele fundamenta uma relação hierárquica. O poder não é dialógico. Diferentemente do poder, o respeito não é necessariamente uma relação assimétrica. Sente-se, de fato, frequentemente respeito por pessoas exemplares ou por superiores, mas o respeito recíproco, que se baseia em uma relação simétrica de reconhecimento, é fundamentalmente possível. Assim, mesmo um detentor de poder pode ter respeito por um subalterno no poder (CHUL HAN, 2016, pg. 18).

A inclusão digital dos idosos é crucial para garantir sua participação plena na sociedade moderna, que se baseia cada vez mais em tecnologias digitais. Este grupo social frequentemente enfrenta barreiras significativas para o acesso às tecnologias, resultado de uma falta de atenção às suas necessidades específicas e uma adaptação abrupta à cultura digital. A exclusão digital compromete sua participação em áreas essenciais como economia, educação, saúde e engajamento cívico, criando uma desigualdade de acesso a direitos e oportunidades.

A dinâmica do poder e do respeito, como descrito por Chul Han (2016), ressalta que, enquanto o poder tende a ser assimétrico e hierárquico, o respeito recíproco é fundamentalmente possível e deve ser praticado. A inclusão digital pode ser vista como uma forma de respeitar e valorizar os idosos, oferecendo a eles as ferramentas e conhecimentos necessários para superar as barreiras tecnológicas e exercer sua autonomia na sociedade moderna.

Diante do contexto apresentado, a proposta deste trabalho foi incluir a população idosa à cultura digital através de oficinas realizadas com um grupo de idosas que frequentam um programa de educação para a terceira idade em uma universidade do interior da Bahia. Para isso, foram considerados os avanços tecnológicos associados à era digital que serviram de embasamento teórico para o estudo em questão, levando em consideração a necessidade de colocar em prova a existência da marginalização supracitada, além de proporcionar aos participantes um ambiente passível de acolhimento e aprendizado, que visa a inclusão desse grupo social à cultura digital.

OBJETIVOS

Facilitar a inclusão da população idosa na cultura digital, possibilitar momentos

voltados para a alfabetização tecnológica, incentivar sua autonomia e participação na sociedade moderna. Além de buscar alternativas e acessibilidades para o uso das tecnologias vigentes.

METODOLOGIA

O estudo, de natureza qualitativa, foi desenvolvido com base em um planejamento inicial realizado em sala de aula, onde foi definida a inclusão digital da população idosa como temática central. O público-alvo consistiu em cinco idosas, cujas interações com a tecnologia foram analisadas por meio de conversas durante as oficinas. Os encontros foram estruturados utilizando recursos audiovisuais como projetor, computador e smartphone, além de material impresso, questionários e canetas. Para criar um ambiente mais acolhedor e familiar, foi disponibilizado um “cantinho do chá” em todos os encontros, facilitando a interação das participantes.

As atividades foram distribuídas em três encontros. O primeiro teve como objetivo identificar as barreiras que dificultam o acesso dos idosos à cultura digital e compreender os sentimentos deles em relação à inclusão digital. Foram realizadas atividades de apresentação, discussão diagnóstica e a “dinâmica dos barbantes”, que consiste na contação de histórias, relacionadas ao tema, enquanto um barbante é passado entre os integrantes para formar uma “cama de gato”, com o intuito de reforçar a interconexão entre os participantes.

O segundo encontro concentrou-se na introdução de alternativas e acessibilidades para o uso das tecnologias vigentes. Foram apresentadas, por meio de slides, funcionalidades de acessibilidade em smartphones, seguido por atividades práticas, como jogos de memória, demonstrando como as tecnologias podem contribuir para a saúde das idosas.

No terceiro e último encontro, a utilização do aplicativo YouTube, previamente selecionado pelas participantes durante um dos encontros, foi o foco principal para promover a inclusão digital de forma prática e lúdica. A dinâmica “uma palavra, uma música” incentivou as idosas a pesquisarem músicas no YouTube, exercitando as habilidades adquiridas ao longo das oficinas. Para a análise dos dados, foram consideradas principalmente anotações de campo registradas durante as reuniões a partir das discussões.

Convém ressaltar que estas atividades seguiram as diretrizes estabelecidas pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), em conformidade com as resoluções nº 466/2012 e nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, garantindo a confidencialidade dos dados e a proteção dos participantes envolvidos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Observou-se variação na participação das idosas ao longo das oficinas, com cinco

participantes no primeiro encontro, duas no segundo e quatro no terceiro. Não foram adicionados novos participantes ao estudo após o início das oficinas.

No primeiro encontro, foi estimulada uma discussão para identificar o nível de inclusão digital das idosas. Os resultados indicaram que todas tinham acesso ao celular e o utilizavam para ligações e mensagens via WhatsApp. No entanto, a maioria relatou dificuldades na utilização do aparelho e na aprendizagem, além de falta de apoio adequado de parentes. Embora poucas idosas se sentissem excluídas da cultura digital, isso pode ser atribuído à falta de conhecimento sobre as diversas funcionalidades dos smartphones. A demonstração das funcionalidades adicionais, como jogos e streaming de conteúdos no YouTube, causou surpresa e entusiasmo entre as participantes.

Em outro momento, as atividades focaram na introdução de recursos de acessibilidade nos smartphones, como modo escuro e aumento de fonte. As idosas realizaram ajustes em seus aparelhos para melhorar o conforto e a praticidade. Além disso, conheceram e instalaram jogos de memória, que despertaram interesse por seu potencial para estimular a memória.

Por fim, a utilização do YouTube foi a principal atividade. As participantes aprenderam a pesquisar e reproduzir músicas no aplicativo, o que demonstrou seu potencial para inclusão digital prática e lúdica. As idosas mostraram satisfação ao conseguir realizar essas tarefas de forma independente, acessando conteúdos de cunho religioso e musical.

Logo, os resultados mostram que os idosos têm capacidade para utilizar tecnologias digitais quando recebem o devido suporte. A falta de adaptação e desinformação sobre as múltiplas funções dos celulares foram identificadas como barreiras significativas. Oferecer assistência tecnológica e demonstrar as funcionalidades disponíveis são essenciais para promover a inclusão digital dos idosos e garantir que eles possam aproveitar os recursos tecnológicos disponíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa revelou vários pontos positivos, com os objetivos sendo alcançados com sucesso. Foi possível aferir a presença de déficits relacionados aos conhecimentos prévios em cultura digital e as trocas de experiências enriqueceram os participantes, promovendo novos pensamentos. No entanto, seria benéfico realizar mais encontros com intervalos maiores para avaliar o impacto a longo prazo das informações transmitidas. As dinâmicas e atividades práticas foram eficazes para a fixação do conteúdo, embora a pequena amostra de cinco participantes limitou a precisão dos resultados. Para futuros projetos, um maior número de participantes e encontros pode ser mais eficaz, destacando a necessidade de assistência adaptada às limitações e singularidades dos idosos para promover sua inclusão na cibercultura.

REFERÊNCIAS

CHUL HAN. **No Enxame**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2018.

FOUCAULT. **Vigiar e Punir**. 42. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2021.

LÉVY. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.