

**(RE) CONSTRUINDO ESPAÇOS E POSSIBILIDADES COM IDOSOS EM MEIO À INCLUSÃO DIGITAL**

DOI: <http://dx.doi.org/10.17058/barbaroi.v0i0.5127>



**Juliana da Silva Guedes**

*Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ – Brasil*

**Luciana Aparecida Fernandes**

*Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ – Brasil*

**Maria Alice Silveira**

*Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ – Brasil*

**Mariza Aparecida de Sousa**

*Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ – Brasil*

**Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo**

*Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ – Brasil*

**Nathália dos Santos Dutra**

*Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ – Brasil*

**Yone Maria Andrade Paiva Rogério**

*Universidade Federal de São João del-Rei – UFSJ – Brasil*



**Resumo:**

Apresentamos este relato de experiência com o intuito de esboçar como transcorre a formação e consolidação de um grupo de idosos participantes de oficinas de inclusão digital. Os idosos são oriundos de dois grupos: um grupo de convivência da terceira idade de um bairro de periferia da cidade e um outro composto por residentes de uma Instituição de Longa Permanência para idosos (ILPI). O trabalho tem como ponto central possibilitar uma troca de experiências entre os envolvidos, uma aproximação com as novas tecnologias de informação e comunicação através de atividades lúdicas. Através do trabalho realizado nas oficinas, pudemos testemunhar um resgate na identidade dos participantes, o rompimento de visões preconceituosas e estigmatizantes, tanto no que diz respeito à aprendizagem e uso das tecnologias digitais por idosos, quanto ao fato de vê-los, independentemente de serem institucionalizados ou não, coabitarem o mesmo espaço e se reconhecerem como integrantes de um grupo com identidade própria.

**Palavras-chave:** Inclusão Digital, Oficinas, Idosos.

**Possibilidades e desafios da inclusão digital com idosos**

A experiência descrita é o resultado do empreendimento de criação de um grupo de inclusão digital para idosos, idealizado por alunas de graduação e pós-graduação do curso de Psicologia da Universidade Federal de São João del-Rei com a colaboração de uma pedagoga,

funcionária da universidade. Com o avanço das atividades, passamos a contar também com o respaldo de uma professora do Departamento de Psicologia, que viabilizou a transformação deste empreendimento num projeto de extensão universitária.

Tal proposta foi viável a partir da articulação de três projetos em execução, sendo que o primeiro corresponde à nossa colaboração na condução do *Grupo Melhor Idade*<sup>1</sup>, que funciona, desde 2000, nos moldes de um grupo de convivência de terceira idade, sendo formado por mulheres residentes em um bairro da cidade que se caracteriza por ser desfavorecido economicamente. O segundo trabalho se refere à participação em projetos de estágios e mestrado realizados na única Instituição de Longa Permanência para Idosos (ILPI) do município, sendo esta de caráter filantrópico e com capacidade para abrigar até 80 idosos. Quanto ao terceiro campo de atuação, este diz respeito ao laboratório de experimentação digital lúdica a que chamamos de *Lan House* veiculado ao curso de Psicologia, onde projetos de estágios e pesquisa – que utilizam a inclusão digital em suas intervenções e propostas de investigação – são realizados com diversos grupos (crianças de casas lares, discentes da APAE, servidores da universidade, idosos, entre outros).

Dentro desse contexto, somando o interesse das senhoras do grupo de terceira idade em relação ao aprendizado do uso do computador e de alguns idosos residentes na instituição asilar que demandaram por atividades externas ao ambiente institucional, surgiu a ideia de reunir esses dois grupos através de oficinas de inclusão digital na *Lan House*, promovendo assim uma enriquecedora interação e troca de experiências entre todos os envolvidos. Apresentamos aqui um relato de como transcorreu a estruturação e consolidação do grupo de idosos participantes da oficina ao completar um ano de execução.

O grupo nasceu com a tarefa explícita de dominar o uso das tecnologias mediadas pelos computadores e com a tarefa implícita de configurar-se como grupo. Buscamos seguir o movimento da utilização dos computadores como recursos mediadores na formação de grupo de idosos e de como estes artefatos têm contribuído para intensificar o olhar de cada sujeito para se ver, ver o outro e ganhar centralidade em cada experiência. Nesses termos, a intenção da proposta de uma oficina de inclusão digital com grupos de idosos foi capaz de garantir a exploração de espaços reais (universidade) e virtuais (*Lan House* - a partir da inclusão digital dos participantes), uma vez que atividades como estas têm proporcionado aos idosos novas descobertas e desejos. Num sentido mais amplo, a inclusão digital para idosos significaria

---

<sup>1</sup> Este trabalho corresponde a uma parceria entre a Universidade Federal de XXXXXX e uma *Ong* que realiza projetos sociais em algumas cidades do Brasil, envolvendo diferentes cursos de graduação em projetos voltados para comunidades carentes.

para os participantes atender as demandas da sociedade atual, além de potencializar a parceria entre a universidade e as políticas públicas de atendimento à comunidade, em especial aos públicos em situação de vulnerabilidade social. A esse respeito, podemos resgatar o conteúdo do Estatuto do Idoso (2003) quanto ao direito à educação, cultura, esporte, lazer, pois, o acesso do idoso às técnicas de comunicação, computação e demais avanços tecnológicos para sua integração à vida contemporânea é considerado de extrema importância.

Pasqualotti e Both (2008) observam que, com o desenvolvimento da infraestrutura da telecomunicação mundial, a internet tem sido utilizada como uma tecnologia de interação, uma vez que esse ambiente consiste, basicamente, de ferramentas para tornar disponíveis os conteúdos e possibilitar a comunicação entre os participantes. No entanto, existem outras necessidades importantes, como as sociais e afetivas que precisam ser atendidas para o bom andamento de oficinas de inclusão digital. Conscientes dessa necessidade, temos procurado, ao longo de nossa proposta de oficina com os idosos, não só nos ater única e exclusivamente nas ferramentas tecnológicas, mas também proporcionar um contato entre os envolvidos, permitindo a troca de experiências e vivências através de rodas de conversa. Isto porque os recursos tecnológicos possibilitam a utilização tanto da linguagem verbal quanto da imagética e sonora para a construção de narrativas e histórias, condições que favoreceram ainda mais a circulação de enunciados entre os participantes do grupo.

Tomando por base o argumento acima, é importante mencionar que tais ideias partem da compreensão do quanto o século XXI tem sido marcado pelo amplo uso e desenvolvimento de novas tecnologias de informação e comunicação. Sabemos que, atualmente, ter conhecimento acerca dessas tecnologias é um conhecimento básico para qualquer indivíduo, já que nossa sociedade caminha em marcha acelerada para uma intensa utilização dessas ferramentas. Sendo assim, apresentar a este público - que possui pouca ou nenhuma informação acerca das tecnologias - recursos que tendem a ser cada vez mais necessários na sociedade contemporânea, é também intervir na sua realidade social.

Para acompanhar a complexidade dos novos tempos, é necessário que haja uma educação que se prolongue ao longo de toda a existência humana, sem limites cronológicos, que remeta a um aperfeiçoamento integral do sujeito através de todas as etapas de seu desenvolvimento e de sua personalidade (SCHWANKE, 2008). A proposta das intervenções foi a de que a inclusão digital fosse mediada por atividades lúdicas como jogos, reprodutor de mídias (áudio e vídeo) e demais aplicativos, na tentativa de tornar desapreensivas, prazerosas e subjetivadoras as aprendizagens dos idosos.

Para o público alvo deste trabalho, especialmente os idosos institucionalizados, desenvolver o sentimento de pertencimento ao grupo e sentir-se acolhido por ele tem se revestido de significado especial pelo fato de estarem imersos em uma realidade que os institucionaliza, que os despersonaliza e onde pode ser difícil estabelecer vínculos afetivos. Segundo Parreira e Justo (2005), é possível que o idoso institucionalizado, em algum momento, acabe se deparando com as facetas do abandono e com a falta de referenciais, significando defrontar-se com a ausência de uma filiação, de um lugar próprio onde possa reconhecer-se numa história. Ao fazer a identificação com um grupo, este sentimento de pertencimento pode ser motivador para estes idosos, minimizando ou ao menos amenizando esta sensação de ser excluído do convívio social.

Quanto ao campo de interação entre envelhecimento e novas tecnologias, mais precisamente sobre os trabalhos de inclusão digital, inspiramo-nos em trabalhos já consagrados como os de Schwanke (2008) que, no fazer das oficinas, buscou empreender uma ideia de trabalho intelectual, e não de mera ocupação do tempo livre, possibilitando assim a autovalorização, além do exercício da cidadania. Cabe então dizer que, nessa linha de raciocínio, concebemos as oficinas nos mesmos moldes da autora, ou seja, sob dois pontos estruturantes: o da aprendizagem e o da socialização.

Embora tenhamos que levar em consideração aspectos como a escolarização do idoso, suas condições físicas e cognitivas, entendemos que eles podem usufruir dos recursos tecnológicos e se instrumentalizarem quanto ao seu uso, algo que, por sua vez, vai ao encontro de ações voltadas para o benefício social. Esta questão é bastante enfatizada por Doll e Machado (2011) por considerarem que o manejo de recursos tecnológicos, especialmente aqueles mediados por computadores conectados à internet, proporciona estimulação mental e bem-estar, além de reduzir o isolamento e auxiliar na reconstrução da identidade como cidadão do mundo. Falar do uso das redes sociais ou da oportunidade de se comunicar de modo mais frequente com familiares e amigos distantes são bons exemplos de aplicabilidade das novas tecnologias para o público em questão. Conseqüentemente, desenvolver ambientes digitais de interação como uma ferramenta colaborativa, tanto para a construção de imagens abstratas como para a criação de narrativas, permite ao idoso o estabelecimento de novos laços sociais (PASQUALOTTI & BOTH, 2008).

A Organização Mundial da Saúde (2005) instituiu, dentre outros, alguns princípios para um envelhecimento ativo, sendo eles a cidadania, o respeito, a autonomia, a independência, a autorealização, a inclusão social, a participação social, o acesso aos recursos educacionais e culturais que lhes permitam desenvolver suas potencialidades. Embora existam

mitos e preconceitos que estigmatizam os idosos como incapazes de aprender, uma nova consciência está surgindo com relação à integração dessa população à sociedade. Aprender a utilizar o computador, navegar pela internet e usufruir das várias possibilidades existentes através desses recursos pode fazer grande diferença. Idosos conscientes de seu potencial para a aprendizagem e de sua co-responsabilidade com o próprio desenvolvimento, ao dominarem as rotinas de uso das ferramentas informatizadas, tornam-se idosos impulsionados por metas motivacionais para a aprendizagem, para o autoreconhecimento e a autovalorização (PASQUALOTTI & BOTH, 2008).

Para Nunes (2006), é um equívoco considerar que trabalho e informática não combinam com o idoso, pois o declínio de algumas atividades não inviabiliza a apropriação e o domínio do recurso tecnológico, mas exige um contexto educacional específico que atenda às condições de aprender sobre a máquina e por meio dela explorar outras possibilidades de desenvolvimento do indivíduo. A tecnologia gera novas formas de relação social e entre o grupo de familiares, desenvolvendo aprendizagens que atingem a todas as idades, aproximando automaticamente as gerações e rompendo a ideia de que o idoso não aprende ou que não é produtivo.

Esse autor desenvolveu um estudo numa abordagem qualitativa/dialógica com idosos que frequentaram oficinas pedagógicas de alfabetização digital, sob a coordenação do Núcleo de Estudos Interdisciplinares do Rio Grande do Sul. Nessa pesquisa, destaca-se a contribuição das oficinas de inclusão digital no cotidiano do idoso, incluindo a caracterização de sua concepção de envelhecimento. No início das atividades, os idosos demonstraram um sentimento de incapacidade para aprender devido à idade. No entanto, depois de alguns meses fazendo parte das oficinas de informática, os mesmos idosos que antes se queixavam, passaram a demonstrar grande curiosidade e domínio sobre a máquina, o que antes não ocorria, ocasionando mais motivação diante de situações novas.

Como principais contribuições da inclusão digital, identificamos que a experiência vivida nas oficinas é uma possibilidade de reconstrução da identidade do idoso como cidadão, como possuidor de capacidade para continuar aprendendo e para lidar com situações e desafios diários relacionados ao uso da tecnologia, dando suporte para a reconstrução do conhecimento e a comunicação. O trabalho de Nunes (2006) verificou que a inclusão digital contribuiu na capacitação de idosos para utilização de recursos informatizados, na produção intelectual (construção de materiais instrucionais sobre envelhecimento); auxiliou na sua integração com a família; na atualização da linguagem e na comunicação com o mundo, principalmente pelo

reconhecimento do potencial do idoso para a aprendizagem da tecnologia e de uma nova linguagem, até então concebidas como prerrogativas dos mais jovens.

De forma semelhante, no início de nosso trabalho, observamos uma certa descrença com relação à capacidade do idoso para “aprender” alguma coisa com relação aos computadores. Eram feitas perguntas tais como: “Será que os idosos da ILP irão fazer alguma coisa? Eles aprendem mesmo?” Os próprios idosos tinham dúvidas em relação à sua capacidade para incorporar as novas aprendizagens, verbalizando sua insegurança: “Ah! Eu acho isso difícil para mim, vou perguntar para minha filha se eu devo ficar aqui.”. Com o passar do tempo, essas afirmações foram se transformando em exclamações de surpresa: “Já tenho controle do mouse! Já sei ligar o computador! Vejam!” Ou: “Estou gostando de apertar esta tecla e ver as imagens da minha terra”. O crédito nas capacidades do idoso, mesmo daqueles com a idade avançada, nos permitiu testemunhar suas possibilidades, sua disposição para trocar ideias e suas condições de realizar atividades diversificadas, desde que fossem respeitados seus limites e suas potencialidades (JORGE & JESUS, 1999).

### **Construindo nossas oficinas**

O trabalho na *Lan House* teve como base os estudos de oficinas de grupo de Afonso (2007), rodas de conversa (ABADE & AFONSO, 2008) e os trabalhos de Kastrup (2012) e Maraschin, Simone e Palombini (2012) sobre oficinas de arte e tecnologia.

Afonso (2007) descreve oficina como sendo um trabalho estruturado com grupos, independente do número de encontros, sendo focalizado em torno de uma questão central que o grupo se propõe a elaborar, seja dentro ou fora de um contexto institucional. Kastrup (2012) considera que as oficinas podem ser entendidas como redes pelo seu funcionamento descentralizado; são metodologias ousadas de trabalho e de formação no campo da Psicologia, por não se tratar de uma mera aplicação de técnicas, mas de um espaço de construção coletiva.

Através das rodas de conversa, trabalhamos incentivando a participação e a reflexão sobre as atividades propostas. Criamos condições para um diálogo entre os participantes através de uma postura de escuta e circulação da palavra, bem como por meio de técnicas de dinamização de grupo. Nesse caso, a troca de experiências no grupo colaborou para que os participantes assumissem uma postura mais proativa ao analisar a sua experiência: viam que não eram os únicos a terem determinadas vivências, comparando as suas experiências às dos outros, conhecendo as semelhanças e diferenças de pontos de vista no grupo, desenvolvendo novas referências para pensar as próprias experiências (ABADE & AFONSO, 2008).

As rodas de conversa constituem um trabalho de reflexão em que o conteúdo é norteado pelas questões do grupo e desenvolvido em consonância com a capacidade do grupo para processar as informações. Nessas ocasiões, parte-se de conhecimentos já construídos para motivar um processo de compreensão e também de criação. As rodas de conversa caracterizam-se por serem intervenções pontuais, enquanto que as oficinas envolvem um trabalho com o processo grupal (ABADE & AFONSO, 2008).

Kastrup (2012) observa que a metodologia de oficinas de inclusão digital constitui uma metodologia muito ousada e preciosa de trabalho e também de formação no campo da Psicologia, no sentido de que não se faz aqui uma Psicologia que aplica técnicas, mas uma Psicologia que constrói *com*. Não se está no domínio de uma Psicologia aplicada, mas de uma Psicologia e de uma formação inventiva. Ao se propor a criação de um grupo cujos membros seriam pessoas idosas, surgiram questionamentos e dúvidas sobre a forma mais adequada de se trabalhar com elas. Até porque, do ponto de vista psicológico, com o envelhecimento, alteram-se os limiares perceptivos, as funções da memória, os interesses e as motivações. O autoconceito se modifica e a autoestima pode ser afetada pelas limitações físicas. Trabalhar com idosos requer uma verdadeira invenção de estratégias prático-afetivas para que seja possível motivá-los em termos de sua sociabilidade. Dessa maneira, optamos pela utilização de atividades lúdicas que já são a marca dos trabalhos da *Lan House*, por ser uma estratégia bem aceita pelos participantes e que envolve o emprego de jogos, músicas e vídeos, considerando sempre a história de vida de cada sujeito.

No contexto da Geriatria e Gerontologia, as oficinas de inclusão digital agregam vários quesitos tais como inclusão, interação social, aprendizado, enfrentamento de desafios, valorização da auto-estima e auto-imagem e da qualidade de vida (SCHWANKE, 2008). Tais oficinas são espaços coletivos, de construção de um plano comum, de encontro de convivências e também de aprendizagem.

Importa destacar ainda que Pasqualotti e Both (2008) sinalizam a necessidade da presença do cuidador digital e de outras pessoas para que o ambiente de comunicação, interação e autonomizador se constitua como tal. Denomina-se “cuidador digital” a pessoa que media a interação dos idosos com os computadores e o acesso à tecnologia digital. Podemos dizer que as coordenadoras assumem essa função, porém não na posição de monitoras – apenas transmitindo informações – mas como mediadoras no sentido de que “agenciam multiplicidades que habitam tanto as máquinas quanto as subjetividades” (KASTRUP, 2012, p. 175). É importante dizer que as oficinas não visam somente à interação com jogos eletrônicos, mas propiciam que, através da exploração e do uso de diferentes

softwares e tecnologias digitais, os participantes possam encontrar novas formas de expressão e de comunicação (BETTS et al., 2012). Propiciam maneiras de expressão em que um sorriso, um gesto, um olhar e um envolver-se se fazem presentes na perspectiva de constituir espaços de enunciação, de vida, em que os idosos podem falar da vida, das suas famílias, da sua comunidade ou da sociedade de forma espontânea, quando ouvem uma música ou quando jogam um jogo que remete às suas histórias de vida.

As nossas oficinas de inclusão digital vêm acontecendo desde junho de 2013, uma vez por semana, com atividades de duas horas de duração, nas dependências da Universidade. O grupo dos idosos é, na maioria das vezes, fixo e conta com a participação semanal de sete senhoras do grupo de convivência e, da ILPI, com uma senhora e três senhores. Quanto ao número de participantes das oficinas, este é restrito ao número de computadores disponíveis no laboratório de informática e ao número de estagiárias capacitadas para tal atuação.

Prezamos pelo cuidado de nos reunirmos antes das oficinas para programar o tema e as estratégias que serão adotadas. As propostas são feitas conciliando a demanda do grupo e as técnicas de uso da tecnologia, que vão sendo incluídas de forma gradual, respeitando o tempo de assimilação da informação e aprendizado de cada um. O formato das oficinas segue dois momentos: uma hora livre (para acessar internet, jogos e outros aplicativos, para conversar etc.) e uma hora de atividades em grupo seguindo a proposta do dia.

### **Rotina, experiências compartilhadas e reflexões**

O recurso mais utilizado durante as oficinas foi o acesso à internet (redes sociais, sites de notícias, jogos etc.) e o conhecimento de suas ferramentas, algo definido a partir do interesse e sugestão dos próprios participantes. Com efeito, consideramos que a demanda de inclusão digital está sendo atendida em muitos aspectos, uma vez que os idosos, mesmo aqueles que nunca tiveram contato com o computador, conquistaram uma maior autonomia no manuseio da máquina e passaram a demandar cada vez menos a presença das coordenadoras da oficina.

Diante de nosso público, foi preciso encontrar estratégias para que a baixa escolaridade, diferenças de gênero e distinções entre ser ou não morador de uma ILPI não fossem barreiras para a consolidação do grupo e de modo que a oficina se constituísse num espaço coletivo, por meio da socialização e aprendizagem. Assim sendo, no que diz respeito à escolaridade enquanto obstáculo para a utilização autônoma do computador, empregamos desenhos como auxiliares do nosso trabalho. Para Ferreiro e Teberosk (1986), para construir a capacidade de ler e escrever, a pessoa passa por níveis estruturais da linguagem escrita até que



se aproprie da complexidade do sistema alfabético, através de processos construtivos em que leva em conta parte da informação recebida de fora e introduz sempre algo subjetivo. Tomando este embasamento resolvemos fazer cartazes que, através de desenhos, demonstravam os principais acessórios e ferramentas do computador. Observamos que estes desenhos auxiliaram na decodificação do funcionamento da máquina. Desenhamos o estabilizador, a CPU, o mouse, o teclado com suas letras e símbolos, os principais sites e busca. Este procedimento ajudou ao idoso a adquirir habilidades com mais facilidade tais como: ligar e desligar o computador, localizar as letras no teclado, utilizar os sites de busca na internet, entre outros.

Devido às especificidades do grupo, fizemos uso de alguns recursos do computador para facilitar a comunicação e a expressão, como por exemplo, uso de imagens e músicas ao invés de palavras escritas. Tais maneiras de expressão possibilitaram a ressignificação de alguns limites do grupo. Mesmo sem saberem escrever, descobriram que alguns recursos como imagens e músicas tornavam possível a sua comunicação.

Considerando o universo das pessoas idosas e suas necessidades, percebemos que a comunicação e a interação social são processos importantes para esse grupo de sujeitos. Segundo Pasqualotti e Both (2008), não é possível, aos idosos, recordar todos os fatos vividos, pois há uma perda inevitável que se dá pela ação do esquecimento, o que confere à rememoração esse caráter de redenção, uma forma de resgatar o perdido. Para pessoas dessa faixa etária, a conservação de pertinência no âmbito intersubjetivo e a garantia do sentimento de identidade tornam-se ainda mais densas quando permeadas pelo compartilhamento de memórias. Nesse sentido, para os autores, os recursos tecnológicos auxiliam os idosos na comunicação e interação, visto que as imagens sonoras e visuais colaboram nesse processo, dando vida a uma lembrança.

Algumas falas, expressas pelos idosos nas oficinas, que a seguir serão trazidas ao relato, ressaltam a importância e o significado dessa experiência de forma particular<sup>2</sup>. Senhor G., que apresentava dificuldades na escrita, demonstrou o desejo de digitar o nome de sua família em um editor de textos e, com auxílio, obteve sucesso. Durante a digitação, relembrou os momentos que passou com sua mãe, pai e irmãos e sentiu-se à vontade para compartilhar com os colegas suas lembranças, desencadeando outras histórias nos membros do grupo.

---

<sup>2</sup> Todas as falas foram transcritas identificando cada idoso por uma inicial.

Quanto à diferença de gênero – já que o grupo tinha uma composição mista<sup>3</sup> – esta não constituiu um obstáculo que inviabilizasse o nosso trabalho, no sentido de fazer despontar resistências. O mesmo pode ser dito em relação ao fato de parte do grupo morar numa instituição, enquanto a outra parte não compartilhar da mesma experiência. Notamos apenas que, no início do nosso trabalho, um ou outro comentário demarcando a diferença foi pronunciado: “Ah, o pessoal da instituição ainda não chegou” ou ainda “É... eles não podem ir embora sozinhos, precisam que alguém os acompanhe e os deixe na portaria”. Com o passar do tempo e a partir do envolvimento com a proposta da oficina, esses comentários foram desaparecendo, dando margem para que o vínculo e o sentimento de pertença ao grupo fossem estabelecidos.

No transcorrer das oficinas, os idosos fizeram seu próprio e-mail e foram capazes de controlar as funções disponíveis nos computadores. Senhora F. se envolvia com as mensagens do e-mail e já mantinha contato com algumas amigas que também utilizam esse recurso. Já o Sr. L. ouvia músicas que lembravam o tempo em que vivia com a família, momentos como o das rodas de sanfona, dos forrós, a memória de seu irmão que faleceu entre outras vinham à tona e essas informações eram compartilhadas com o grupo. Tal como afirma Castells (2003, citado por PASQUALOTTI & BOTH, 2008), é a aplicação que caracteriza a revolução tecnológica, muito mais do que o conhecimento e a informação. E é assim que as mediações tecnológicas propiciadas por sistemas colaborativos apresentam-se como instrumentos de interação desenvolvidos com a finalidade de viabilizar a troca, apreensão de ideias e experiências e estabelecimento de novos laços sociais.

A respeito do manuseio da máquina, podemos ilustrar a iniciativa do Sr. N. que, ao chegar na *Lan House* e antes de iniciarmos a abertura da oficina com alguma atividade coletiva, rapidamente ligava o computador, buscava as notícias da semana sobre política e futebol, usando o computador como um recurso para atender o seu interesse sobre os acontecimentos cotidianos. Além disso, o mais importante foi perceber a motivação e o desejo dos idosos em aprender mais. Sr. L, por exemplo, disse que iria vender seu cavalo para comprar um computador, provavelmente assumindo a maior utilidade do computador, nesta etapa de sua vida, em relação ao cavalo.

Através do *google maps* e outros aplicativos, o grupo pôde visualizar onde moravam, seus locais de trabalho (passado ou atual) e cidades ou locais pelos quais se interessavam em conhecer. Tal atividade com os mapas partiu do interesse de uma idosa que, na ocasião, havia

---

<sup>3</sup> Uma parte era de idosas de um projeto da terceira idade e a outra trazia idosos moradores de uma ILPI, em sua maioria do sexo masculino.

se mudado recentemente para a ILPI e, em meio a essa transição de espaços, se sentia bastante saudosa em relação aos lugares por onde transitava quando residia em sua própria casa. Esse movimento despertou, nos demais participantes - inclusive nas idosas que não vivenciavam situação semelhante e continuavam em seus lares - a curiosidade para rever lugares conhecidos e, conseqüentemente, todo o tempo restante da oficina passou a ser preenchido por conversas que foram surgindo naturalmente entre todos os membros do grupo. Observamos ainda, nas oficinas subsequentes, uma necessidade de retornar aos mapas para ver coisas que remetiam ao passado: a igreja que alguém frequentava, a fábrica em que outro trabalhava, as atividades da roça que foram labor de um, o carro que outro dirigiu, etc. O fortalecimento do vínculo permitiu uma melhor convivência e o aparecimento de conversas cada vez mais espontâneas entre todos, sobre a vida, sobre os acontecimentos cotidianos e projetos futuros. O grupo compartilhava as músicas de que gostava e, na roda de conversa, apontava a importância que a música tinha nas suas vidas, estabelecendo diálogos, sorrisos, possibilidades e afetos. Alguns efeitos gerados pelas oficinas podem ser demonstrados nas seguintes falas:

“Muito Obrigada! Vocês não sabem o quanto fico contando para o dia da oficina chegar e poder rever todos vocês.” (Sra. A.)

“Uma vez por semana de oficina está pouco, não podemos aumentar não?” (Sr. L.)

“Estou adorando as oficinas, já tenho até e-mail, está vendo?” (Sra. J.)

“Eu queria comprar um computador, vou pedir pro meu filho para mandar um para mim, porque estou aprendendo.” (Sr. N.)

Quando chegam os momentos de recesso das oficinas, há um grande desabafo como: “*Ih! Quinze dias de recesso! É muita coisa, tomara que passe rápido porque aqui é muito bom, pois, aprendemos, distraímos a cabeça e nos divertimos*” (Sra. A.).

Para estimular o protagonismo dos idosos na escolha das atividades a serem desenvolvidas nas oficinas, buscamos sugestões que iam aparecendo informalmente e ludicamente, através das perguntas nas rodas de conversa, tentando contemplar o que os vários membros do grupo estavam fazendo ou interessados em aprender. Desse modo, novas ideias eram desencadeadas e um membro passava a assessorar o outro, permitindo-nos, com isso, caminhar mais próximos e na direção de nossos objetivos enquanto formação grupal.

Importa dizer que o grupo trabalhado nas oficinas, por ser composto por idosos, nos faz conviver de maneira mais frequente com a necessidade de lidar com a ausência de um membro por motivo de doença ou morte. Um dos participantes do grupo faleceu de maneira inesperada e nos demos conta de que tais perdas também faziam parte dos acontecimentos que circulariam nas oficinas. Coube-nos refletir sobre tal fato para que pudéssemos fazer dele,

também um elemento do trabalho de reflexão grupal. A partir do falecimento do Sr. L, procuramos, no encontro posterior à sua morte, trazer o fato para o grupo, proporcionando o falar e o elaborar sobre a perda que tivemos e sobre os sentimentos por ela desencadeados. Destacamos ainda, que a notícia do falecimento de um dos membros do grupo circulou de maneiras diferentes entre os participantes da oficina. Uma das senhoras soube da notícia através da sua divulgação por terceiros nas redes sociais (*facebook*) e, por coincidência, dividiu o seu pesar com uma das mediadoras da oficina que estava *online* naquele momento, evidenciando a repercussão do projeto na vivência dos envolvidos.

### **Algumas considerações**

Constatamos que as oficinas têm possibilitado a reconstrução da identidade do idoso como cidadão com capacidade para aprender e lidar com situações e desafios relacionados ao uso da tecnologia, dando-lhe suporte para a construção de novos conhecimentos e formas de comunicação.

No caso específico dos idosos que residem no ambiente institucional – que pode ocasionar uma série de prejuízos, tais como perda da autonomia e a segregação geracional – ao proporcionarmos a exploração de novos espaços, reais e virtuais, notamos que houve o estranhamento de suas atuais condições de existência e o reconhecimento de que é possível (re) habitar novos mundos. Por conseguinte, podemos acreditar que, em qualquer momento da vida ou circunstância, esses idosos podem dispor de muitas possibilidades antes não cogitadas, inclusive para usufruir de um maior contato social e ampliar o escopo de seus projetos de vida.

Destacamos ainda que, ao compor um grupo com idosos de origens distintas, ou seja, com aquelas senhoras que participam do grupo *Melhor Idade* juntamente com alguns idosos institucionalizados, criou-se também uma enriquecedora interação e troca de experiências entre todos os envolvidos, favorecendo o estabelecimento e fortalecimento dos vínculos socioafetivos entre os membros, para além dos muros da instituição.

Acreditamos que, quando as pessoas são capazes de se comunicar, a cooperação e a confiança entre elas podem crescer de maneira significativa, pois foi esse o fato que observamos ao longo das oficinas. Noutras palavras, verificamos uma cooperação mútua no manuseio das tecnologias digitais que, por sua vez, extrapolou o mero uso do computador, seguindo em direção à construção de um espaço de convivência entre todos os envolvidos na proposta, independentemente do lugar onde residiam (ILPI ou comunidade) e do papel que desempenhavam na oficina (idosos ou equipe responsável). É certo que não podemos medir o

porvir, no sentido de que, por ser um trabalho ainda em curso, novas questões ou mudanças poderão ser desencadeadas e interferir na dinâmica grupal. Contudo, algo está posto: atingimos a formação de um grupo conforme a proposta do projeto.

Ressaltamos, por fim, a necessidade de promover junto às pessoas idosas estimulação constante no sentido de levá-las a perceber o quanto são capazes de ampliar suas capacidades de avaliar e receber novos desafios, de integrar e ressignificar o momento presente e de participar e protagonizar situações no contexto em que vivem.

### **(RE) BUILDING SPACES AND POSSIBILITIES WITH ELDERLY AMID THE DIGITAL INCLUSION**

#### **Abstract:**

We present this case of experience in order to sketch unfolds as the formation and consolidation of a group of elderly participants of the digital inclusion workshops, The elderly come from two groups: a group of seniors living in a neighborhood in the outskirts of town and another composed of elderly residents in a long-stay institution. The work has as its central point allowing an exchange of experiences among stakeholders, an approach with the new technologies of information and communication through play activities. Through work in the workshops, we have witnessed a recovery in the identity of the participants, the disruption of prejudice and stigmatizing views, both with regard to learning and use of digital technologies by older people, as to the fact of seeing them, whether institutionalized or not cohabit the same space and recognize themselves as members of a group with its own identity.

**Keywords:** Digital Inclusion, Workshops, Elderly.

### **(RE) CONSTRUYENDO ESPACIOS Y POSIBILIDADES CON ANCIANOS EN MEDIO A LA INCLUSIÓN DIGITAL**

#### **Resumen:**

Presentamos este caso de la experiencia con el fin de esbozar se despliega como la formación y consolidación de un grupo de participantes de mayor edad de los talleres de inclusión digital. Los ancianos vienen de dos grupos: uno de convivencia de la tercera edad de un barrio de la periferia de la ciudad y otro, compuesto por ancianos residentes en una Institución de Larga Permanencia. El trabajo tiene como punto central que permite un intercambio de experiencias entre las partes interesadas, un acercamiento con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a través de actividades lúdicas. A través del trabajo en los talleres, hemos sido testigos de una recuperación de la identidad de los participantes, la interrupción de las visitas los prejuicios y la estigmatización, tanto en relación con el aprendizaje y el uso de las tecnologías digitales en las personas mayores, en cuanto al hecho de verlos, si institucionalizada o no cohabitar el mismo espacio y reconocerse a sí mismos como miembros de un grupo con identidad propia.

**Palabras-clave:** Inclusión Digital, Talleres, Ancianos.

#### **Referências**

ABADE, F. L.; AFONSO, M. L. M. Para reinventar as rodas. Belo Horizonte: Rede de Cidadania Mateus Afonso Medeiros, 2008.

AFONSO, M. L. M. *Oficinas em dinâmica de grupo: um método de intervenção psicossocial*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2007.

BETTS, A. K. et al. Jogos eletrônicos e vídeo games como e-dispositivos. In: MARASCHIN, C; SIMONE, M; PALOMBINI, A. L. (Orgs.) *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental* Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 59-72.

DOLL, J.; MACHADO, L. R. O idoso e as novas tecnologias. In: FREITAS, E. V. et al. *Tratado de Geriatria e Gerontologia*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011. p. 1664-1665.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. *Psicogênese da Língua Escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

JORGE, L.; JESUS, M. M. Jogos e atividades lúdicas na idade avançada. *Caderno de Psicologia*, 6 (8), 1999.

KASTRUP, V. Fazendo psicologia no campo da saúde mental: as oficinas de tecnologia e tecnologias sociais. In: MARASCHIN, C; SIMONE, M.; PALOMBINI, A. L. (Orgs.). *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental*. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 173-177.

*Lei n. 10.741*, de 1o de outubro de 2003. Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República. Recuperado em 15 abr. 2014 de <http://www.planalto.gov.br>

MARASCHIN, C; SIMONE, M; PALOMBINI, A. L (Orgs.). *Tecnologias em rede: oficinas de fazer saúde mental* (p. 59-72). Porto Alegre: Sulina, 2012.

NUNES, V. P. C. *A inclusão digital e sua contribuição no cotidiano de idosos: possibilidade para uma concepção multidimensional de envelhecimento*. Tese de Mestrado, Gerontologia Biomédica, Pontífca Universidade Católica do Rio Grande do Sul, RS, 2006.

PARREIRA, S. M. C. P.; JUSTO, J. S. A criança abrigada: considerações a cerca do sentido da afiliação. *Psicologia em Estudo*, Maringá, 10 (2), p. 175-180, 2001.

PASQUALOTTI, A.; BOTH, A. As oficinas de inclusão digital do projeto Potencialidade: ontem, hoje e amanhã. In: Ferreira, A. J. (Org.). *Pessoa idosa, tecnologias de comunicação e interação e educação permanente: um encontro esperado, um fato possível*. Porto Alegre, RS: EdIPUCRS, 2008. p. 26-38.

SCHWANKE, C. H. A. As oficinas de inclusão digital do projeto Potencialidade: ontem, hoje e amanhã. In: Ferreira, A. J. (Org.). *Inclusão digital de idosos: a descoberta de um novo mundo*. Porto Alegre, RS: EdIPUCRS, 2008. p. 19-25.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. *Envelhecimento ativo: uma política de saúde*. Brasília: Organização Pan-Americana da Saúde, 2005.

Data de recebimento: 05/09/2014

Data de aceite: 02/01/2018

### **Sobre as autoras:**

*Juliana da Silva Guedes* possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal de São João Del-Rei (2015). Tem experiência na área de Psicologia, com ênfase em Psicologia Social. Endereço eletrônico: juguedes1.5@gmail.com

*Luciana Aparecida Fernandes* possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal de São João Del-Rei (2015). Endereço eletrônico: luciana\_afernandes@hotmail.com

*Maria Alice Silveira* é mestre em Psicologia pela Universidade Federal de São João Del-Rei (2015). Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal de São João Del-Rei (2011). Atualmente, é psicóloga do Grupo de Convivência Vida Vida, psicóloga do Projeto Renascer - Centro de Apoio à Educação Inclusiva José Cepera, psicóloga clínica em Consultório de Psicologia. Psicanálise e psicóloga no Colégio e Pré-vestibular Pentágono. Endereço eletrônico: lice\_silveira@yahoo.com.br

*Mariza Aparecida de Sousa* possui graduação (2012) e mestrado (2015) em Psicologia pela Universidade Federal de São João Del-Rei (UFSJ) na área de Processos Psicossociais e Socioeducativos. Trabalha com pesquisas que versam sobre envelhecimento, instituições para idosos e políticas públicas. Experiência em atendimento domiciliar de idosos e atendimento clínico em Psicopedagogia. Também possui graduação em Letras pela Universidade Federal de São João Del-Rei (2004) com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa, além das respectivas Literaturas. Endereço Eletrônico: marizagtc@gmail.com

*Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo* possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1981), Pós-Graduação em Psicopedagogia Clínica pelo CEPERJ - Centro de Estudos Psicopedagógicos do Rio de Janeiro (1990) e Psicopedagogia Institucional pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1992), Mestrado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2000), Doutorado no Programa de Pós Graduação em Psicologia Social pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (2007) e Pós-Doutorado pelo PPGPsi da Unoversidade Federal Fluminense (2015). É professora associada da Universidade Federal de São João del-Rei, instituição na qual trabalha desde 1994, lecionando disciplinas na graduação e, desde 2008, na Pós Graduação em Psicologia. Atua numa zona de interfaces entre a Psicologia Clínica, a Psicologia da Educação e a Psicologia Social. Coordenou a Brinquedoteca da UFSJ, onde desenvolveu e orientou projetos de pesquisa e extensão sobre a ludicidade em suas várias manifestações. Utiliza a Teoria Ator-Rede como fundamentação teórico metodológica para os trabalhos desenvolvidos através do Núcleo de estudos em Ludicidade e Sociotecnologias (NELUS) na Brinquedoteca e LanHouse do Laboratório de Pesquisa e Intervenção Psicossocial (LAPIP) da UFSJ. Endereço Eletrônico: fatimaqueiroz.ufsj@gmail.com

*Nathália dos Santos Dutra* é mestre em Psicologia Social pela Universidade Federal de São João del Rei; Pós graduada em Saúde do Idoso e Gerontologia pela Universidade Cândido Mendes; Graduada em Psicologia pela Universidade Federal de São João Del-Rei, com experiência na área de pesquisa e extensão. Atuou e atua com idosos institucionalizados, crianças em situações de abrigo temporário e, também, com crianças com dificuldades de

aprendizagem. Com experiência em Psicologia Clínica e atividades lúdicas com crianças e idosos. Atualmente, desenvolve pesquisa na área de envelhecimento. Endereço Eletrônico: nathsdutra@hotmail.com

*Yone Maria Andrade Paiva Rogério* é mestre em Psicologia Processos Psicossociais e Sócio Educativos pela Universidade Federal de São João del-Rei. Possui graduação em Pedagogia-Orientação Educacional pela Fundação Universitária de São João del-Rei (1988), graduação em Supervisão Escolar pela Fundação Universitária de São João del-Rei (1993) e graduação em Magistério das Matérias Pedagógicas pela Fundação Universitária de São João del-Rei (1989). Possui Pós-Graduação Lato Sensu em Psicopedagogia Institucional. Atualmente é pedagoga e atua no Departamento das Psicologias da Universidade Federal de São João Del-Rei. Tem experiência na área de Educação. Endereço Eletrônico: yone@ufsj.edu.br