

# No jardim dos letramentos: idosos e práticas de e-cidadania

Ivan Ferrer Maia

## Resumo

Esse estudo objetiva-se mostrar como o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), mais especificamente de uma Rede Social Inclusiva, favoreceu o processo de construção de letramentos, em idosos excluídos digitalmente. Para tanto, foi utilizado o método de *pesquisa-ação*. As TIC foram utilizadas pelos aprendizes como ferramentas para buscar informações, divulgar produtos criados por eles próprios e produzir conteúdos. Pôde-se verificar que os níveis de letramentos foram construídos de acordo com a capacidade dos aprendizes em superar o problema sensório-motor e o receio diante da tecnologia, a ponto de se transformarem em produtores de conteúdo, ampliando as possibilidades de práticas cidadãs.

## Introdução: o idoso e o uso das tecnologias

O número de pessoas idosas aumenta a cada ano no Brasil (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2009). Apesar das dificuldades, os idosos estão, cada vez mais, buscando qualidade de vida. Como menciona Balbinotti (2003), eles estão construindo uma identidade própria, o que implica a busca contínua de realizações e luta pela manutenção da autoestima.

Os idosos estão mais seguros e predispostos a procurar atividades que lhes permitam uma aprendizagem contínua e maior qualidade de vida. Para tanto, devem ser levados em conta os aspectos socioculturais dos idosos, que constituem o fator-chave para permitir os diálogos e a mediação com os novos saberes, assim como a fluência emotiva e cognitiva. A partir daí, pode-se trabalhar a conscientização do idoso situado historicamente e contextualizado por forças políticas que se encontram no dia a dia, como, por exemplo, na família, na vida em sociedade e nas decisões de instituições de poder. Conhecer a própria construção sociocultural é uma oportunidade para compreender a condição atual, subverter a realidade adversa e mover-se para ações significativas, de transformações da realidade na qual o idoso vive.

É importante trabalhar com o idoso o conceito de letramentos, para remeter

às práticas sociais, utilizando os diversos elementos semióticos, não só o verbal, mas o imagético e o sonoro, e as diferentes maneiras que se inter-relacionam, complementam e transformam em consequência da natureza híbrida das tecnologias digitais da informação e comunicação. Por isso o termo é utilizado no plural – letramentos. Como foi observado, o sujeito que desenvolve o fenômeno de letramentos constrói estados de tomadas de consciência que podem promover transformações da realidade contextual (Maia, 2011; Valente, 2007).

Assim sendo, nesse estudo são descritos partes de resultados relativos ao processo de letramentos de idosos utilizando mídias digitais enquanto práticas de cidadania.

### **Aspectos metodológicos**

Foi adotada a pesquisa-ação integral e sistêmica (Morin, 2004), uma vez que o objetivo era realizar intervenções com a intenção de promover transformações reflexivas e perceptivas, ou seja, incitar passagens de um estado de consciência a outro nos atores envolvidos.

Participaram da pesquisa 16 idosos, classificação de faixa etária próxima e superior a 60 anos. Apenas dois idosos eram do gênero masculino. O grau de instrução era até o sexto ano do ensino fundamental. Nenhum dos aprendizes utilizava computador ou tinha conhecimento básico de informática.

O trabalho com os idosos teve duração de três anos. As atividades ocorreram nos laboratórios de informática de uma instituição de ensino na cidade de Campanha, MG. Os laboratórios estavam localizados no mesmo bairro ou próximos das residências dos aprendizes.

A partir do contexto sociocultural e das necessidades e das problematizações levantadas pelos participantes, foram realizadas atividades com as tecnologias digitais envolvendo linguagens diversas e híbridas: verbais (textos,

poesias, cartas, *e-mails*, etc.), imagéticas (estáticas – fotografia, desenhos, e em movimento – animação), sonoras (rádio, música), audiovisuais (novelas, filmes). Também foram utilizados recursos que contemplavam a interação pessoa-pessoa, como as redes sociais, as plataformas de bate-papo e os *sites* interativos; além de *sites* que permitiam a interatividade pessoa-máquina, como algumas plataformas de jogos digitais.

As ações foram documentadas em diário de bordo, a partir das observações *in loco*, em atas de reuniões realizadas com a equipe de participantes, em registros por meios digitais (fotografias e vídeos), em entrevistas e questionários, e em plataformas digitais que registraram automaticamente os dados das atividades diversas realizadas pelos aprendizes.

Os dados captados durante a pesquisa passaram por análise-interpretativa e foram associados a diversos tipos de categorias, compilados em uma planilha Excel® e inseridos no *software* de estatística CHIC® para gerar regras de associação e criar categorias para análises.

### **Práticas de letramento favorecendo o e-cidadania**

Nesta seção, é mostrado como os aprendizes, que possuíam dificuldades sensório-motoras, quebraram o receio que possuíam diante da tecnologia e transformaram-se em produtores de conteúdo, ampliando as possibilidades de práticas cidadãs. Eles buscaram informação de caráter político ou de lazer em *sites* diversos; utilizaram as tecnologias para entretenimento, jogar na rede, ver cenas de novelas e acessar músicas; e potencializaram a comunicação com o uso do *e-mail* e das plataformas de redes sociais para inserirem conteúdos textuais, audiovisuais e estabelecerem diálogos com parentes, amigos e outros membros da rede. Também utilizaram essas plataformas de redes sociais para divulgar produtos de gastronomia e artesanais, e, até mesmo, desenvolveram conteúdos em formatos audiovisual e textual para apresentar de maneira didática como, por

exemplo, pode-se desenvolver uma bolsa de crochê com materiais recicláveis ou fazer pastel de banana com canela.

As limitações dos idosos, como a dificuldade nas habilidades motoras ou em lidar com informações novas, repercutiram nas operações mais simples ao trabalharem com a informática – executar duplo clique no *mouse*, posicionar o cursor em local específico, selecionar palavras, etc. Tais dificuldades foram superadas com a prática e a persistência. Para esses resultados, foi necessário lançar mão de atividades de entretenimento, aprendizagem com lazer.

De início, podem ser destacados dois tipos de atividades que os idosos desenvolveram: jogos educativos e de entretenimento na *web*, e digitação utilizando processador de texto. Durante essas atividades, os idosos foram marcados por posturas que podem ser classificadas como ingênuas. Isso pelo fato de que eles mantinham uma postura ainda dependente e bastante insegura diante do computador. Observamos até uma concepção mágica em consequência da falta de conhecimento de como os recursos tecnológicos funcionavam. O uso político das ferramentas digitais, em um contexto mais amplo, estava muito aquém do desejável. Ainda não havia a construção autônoma de significados e de estruturação reflexiva e relativa.

As propostas com operações mais complexas, que exigiam reflexões mais apuradas, foram trabalhadas gradativamente, respeitando o tempo de aprendizagem de forma que eles não se sentissem pressionados e não apresentassem um sentimento de fracasso e, assim, desistissem. Como já foi dito, as atividades foram realizadas a partir do diálogo com os aprendizes. Eles puderam expressar e discutir as histórias de vida, os desejos e as necessidades, o modo de vida, seus trabalhos e *hobbies*, seus gostos. Com o diálogo, buscou-se manter constantemente a relação entre ensino, aprendizagem, motivação e satisfação.

Gradativamente, os idosos foram assumindo alguma autonomia e conseguiram chegar aos encontros e ligar os computadores por conta própria, entrar na internet e digitar algum endereço de *site*. Com isso, começaram a romper com a barreira do fetiche em relação à máquina. Eles almejavam, nesse momento, utilizar a tecnologia para realizar funções específicas. O cumprimento de uma função buscada por eles estava ligado à ideia de participar do universo das tecnologias digitais. Cada um queria aprender a utilizar determinada ferramenta, seja para ter um *e-mail* para se comunicar com familiares ou amigos, seja para acessar informações divulgadas em canais de TV.

À medida que iam dominando as diferentes ferramentas tecnológicas, os idosos passaram a articular operações mais complexas e abstratas. Eles agiram de maneira menos automática ou repetitiva e mais reflexiva do que nos encontros anteriores e vislumbraram as funções que poderiam executar utilizando os recursos digitais. Eles conseguiram descentrarem-se da realidade individualizada. Utilizaram as TICs para ampliar seus sistemas de comunicação, compreender um contexto mais em rede e estabelecer reflexões sobre essas ações. Tais características ficaram mais evidentes quando os aprendizes tomaram consciência de que as ferramentas digitais podiam contribuir para que eles pudessem se manifestar ou se expressar com inserção de trabalhos manuais próprios e poéticos ou por meio de debates de ideias. Não só captar informações do virtual, mas também inseri-las.

Vários aprendizes utilizaram as plataformas midiáticas para inserir seus trabalhos feitos em casa, no dia a dia, como produtos de culinária ou trabalhos manuais – pinturas em tela, pinturas em tecido, crochê, panos de prato, toalhas de banho, toalhas de mesa, fraldas, salgados, etc. Eles também empregaram essas ferramentas para ampliar os laços sociais e contribuir na aquisição de novos saberes.

Os aprendizes utilizaram as redes sociais não apenas para divulgar os

produtos ou acessar informações, mas para difundir conteúdos específicos desenvolvidos por eles, com uma preocupação mais didática, de informar o modo de fazer, de como alcançar determinado resultado do produto.

Ao fazerem uso da tecnologia digital, que também é um novo instrumento para contar história, eles acrescentaram outros significados às suas vidas. Os aprendizes que, de início, tinham a oralidade enquanto força discursiva, os “causos” ou a “contação de histórias”, agregaram a escrita e o audiovisual em seus sistemas de comunicação. Novos capítulos foram construídos, eram sujeitos também dessa história.

Os mediadores tornaram-se cúmplices dessa nova história e das superações dos desafios. Ao dialogar com os aprendizes sobre as vivências inéditas, ocorria uma readmiração da realidade, vista com outros significados e oportunidades de realizações. As possibilidades de ações, de escolhê-las, são um aspecto de caráter eminentemente político. O aprendiz era desafiado a refletir sobre suas decisões enquanto utilizava a internet. A cada mídia que tinha acesso, era levado a pensar sobre as possibilidades que ele próprio poderia criar – uma postura de decisão, uma ação política de construir ou criar, e não apenas de receber.

### **Considerações finais**

As práticas do e-Cidadania estão vinculadas à construção de letramentos que favorece um sujeito crítico, criativo e participativo. Para alcançar os resultados satisfatórios, a estratégia das atividades com as TIC partiu do estudo da realidade dos aprendizes, exposta por meio do diálogo, e da organização dos dados ou do refinamento epistemológico desenvolvido pela relação com os mediadores. Na interação aprendiz-mediador, surgiram as temáticas ou problematizações de vida dos aprendizes, que constituíram a matéria-prima para as atividades propostas. Qualquer imposição de conteúdo fora do contexto ou que não fizesse sentido a

eles era entendida como invasão cultural – chegava a lhes causar irritação. A produção não fluía, e alguns aprendizes até faltavam aos encontros posteriores. Para evitar essa imposição cultural, o objetivo foi estabelecer uma relação homogênea, equilibrada, de respeito mútuo, sem perder o humor e a leveza das relações.

A troca da autoridade pela libertação não se resumia apenas a escolhas temáticas. Era mantida durante a produção e pós-produção das atividades, utilizando os canais de comunicação. A libertação estava acoplada aos atos sociais e políticos – de criticidade, criatividade e ação sobre a realidade. Isso quer dizer que o aprendiz era desafiado a pensar sobre a sua condição de ser/ estar na sociedade. Era utilizado o viés histórico para promover esse pensar e, por meio de uma ação com diálogos, reavaliar a própria condição contemporânea. O ato de refletir não ocorria somente na ação e após a ação, mas também antes dela, buscando referências sócio-históricas dos aprendizes.

## Referências

BALBINOTTI, Helena Beatriz Finimundi. **Adulto Maduro: o pulsar da vida**. Porto Alegre: WS Editor, 2003.

IBGE. **Síntese de indicadores 2013: uma análise das condições de vida da população brasileira**. Brasília, DF: IBGE, 2013. Disponível em <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/condicaodevida/indicadoreminimos/sinteseindicsoais2013/>>. Acessado em: 30 de setembro de 2014.

MAIA, Ivan Ferrer. **No jardim dos letramentos**. Tomadas de consciência e poéticas em rede na cultura da convergência. Tese de doutorado. Instituto de Artes da UNICAMP, 2011. Disponível em <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000840127>>. Acessado em: 30 de setembro de 2014.

MORIN, André. **Pesquisa-ação integral e sistêmica**: uma antropopedagogia renovada. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

Valente, José Armando. As tecnologias digitais e os diferentes letramentos. **Pátio Revista Pedagógica**, Porto Alegre, ano. XI, n. 44, p. 12-15, 2007.

### **Autor**



**Ivan Ferrer Maia** tem doutorado pelo Instituto de Artes da UNICAMP. Mestre em Multimídia pela mesma universidade. Especialização em Direção e Produção de Animação (Universidade Anhembi Morumbi). Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas (UFPeI), RS. Atualmente é docente da Escola de Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. Contato: [ivanfm1@gmail.com](mailto:ivanfm1@gmail.com).