



CENTRO UNIVERSITÁRIO PROCESSUS - UNIPROCESSUS

CURSO DE DIREITO

PRÁTICA EXTENSIONISTA - (2º SEMESTRE / 2024)

ALUNOS:

Andressa Pedrosa da Silva

Andreza Bezerra Martins

Antonio Ignácio Soares de Sousa Neto

David Wilker da Silva Roma

Lucas Felipe Machado Silva

Mariana de Alcântara Nazário

Tânia Nicole Tavares

Talles Marques da Silva

PROJETO EXTENSIONISTA: EDUCAÇÃO DIGITAL NA TERCEIRA IDADE

BRASÍLIA, 9 de outubro de 2024.

ALUNOS:

Andressa Pedrosa da Silva

Andreza Bezerra Martins

Antonio Ignácio Soares de Sousa Neto

David Wilker da Silva Roma

Lucas Felipe Machado Silva

Mariana de Alcântara Nazário

Tânia Nicole Tavares

Talles Marques da Silva

PROJETO EXTENSIONISTA: EDUCAÇÃO DIGITAL NA TERCEIRA IDADE

Projeto Extensionista para graduação em Direito, cujo tema Educação Digital na Terceira Idade será apresentado e aplicado com a participação do público externo, em instituição específica de idosos, visando a democratização do acesso à tecnologia e a inclusão digital desse segmento social.

Orientadora:

Professora Luiza Cristina de Castro

BRASÍLIA, 9 de outubro de 2024.

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO.....	4
2. IDENTIFICAÇÃO DOS AUTORES E ARTICULADORES.....	4
3. DESENVOLVIMENTO.....	5
3.1. Fundamentação teórica.....	5
3.2. Apresentação.....	10
3.3. Justificativa.....	10
3.4. Objetivo geral.....	10
3.5. Objetivo específico.....	11
3.6. Meta.....	11
3.7. Resultados Esperados.....	11
3.8. Metodologia.....	12
3.9. Cronograma de execução.....	13
3.10. Considerações finais.....	13
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	14

1. IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO

Atividade Extensionista: PROJETO

Área Temática: DIREITO

Linha de Extensão: DIREITOS HUMANOS

Local de implementação (Instituição parceira): ILPI VICENTE DE PAULO

Título: EDUCAÇÃO DIGITAL NA TERCEIRA IDADE

2. IDENTIFICAÇÃO DOS AUTORES E ARTICULADORES

CURSO: DIREITO

Coordenador de Curso: ADALBERTO NOGUEIRA ALEIXO

Articulador(es)/Orientador(es): LUIZA CRISTINA DE CASTRO

ALUNOS:

Nome / Matrícula / Endereço eletrônico:

Andressa Pedrosa da Silva / 2210010000145 /
andressapedrosa752@gmail.com

Andreza Bezerra Martins / 2420010000119 / andrezab22@gmail.com

Antonio Ignácio Soares de Sousa Neto / 2210010000294 /
ignacioneto85@yahoo.com.br

David Wilker da Silva Roma / 2420010000081 / david.w.roma@gmail.com

Lucas Felipe Machado Silva / 2310010000236 / lucas.fms2012@gmail.com

Mariana de Alcântara Nazário / 2310010000031 / nazario.mariana@gmail.com

Talles Marques da Silva / 241001000172 / talllesmarques331@gmail.com

Tânia Nicola Tavares / 2420010000084 / nicole.tania@gmail.com

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Fundamentação Teórica:

A Constituição Federal de 1988 estabelece, em seu artigo 230, que:

A família, a sociedade e o Estado têm o dever de amparar as pessoas idosas, assegurando sua participação na comunidade, defendendo sua dignidade e bem-estar e garantindo-lhes o direito à vida.

Esta disposição constitui a base para qualquer iniciativa voltada à promoção do bem-estar dos idosos, reconhecendo o papel ativo que essa população pode desempenhar na sociedade, desde que tenham oportunidades adequadas para participar.

No âmbito infraconstitucional, o Estatuto do Idoso (Lei nº 10.741/2003) estabelece, em seu Art. 3º, que:

Toda pessoa idosa tem direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, à cultura, ao esporte, ao lazer, à convivência familiar e comunitária, ao respeito e à dignidade.

A dignidade da pessoa humana é um dos fundamentos da República (Art. 1º, III, da Constituição). Assim, este projeto de Educação Digital busca garantir que os idosos possam exercer esse direito fundamental, promovendo sua inclusão social e digital, com o objetivo de garantir o acesso à educação e à informação, através da promoção de autonomia e qualidade de vida aos idosos.

Além disso, é importante destacar que a Política Nacional de Educação Digital, instituída pela Lei 14533/2023, prevê a inclusão digital como um de seus eixos estruturantes, zelando pela prioridade para as populações mais vulneráveis, incluindo-se os idosos. Nesse sentido, o artigo 2º, inciso III, da referida norma estabelece que:

Art. 2º O eixo da inclusão digital deverá ser desenvolvido, dentro dos limites orçamentários e no âmbito de competência de cada órgão governamental envolvido, de acordo com as seguintes estratégias prioritárias:

III - treinamento de competências digitais, midiáticas e informacionais, incluídos os grupos de cidadãos mais vulneráveis;

O projeto de educação digital na terceira idade também encontra respaldo nos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), definidos pela ONU, reforçando sua relevância e impacto global:

- ODS 4 - Educação de Qualidade: Busca assegurar uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, promovendo oportunidades de aprendizagem ao longo da vida. O projeto responde diretamente a essa meta, proporcionando à população idosa o acesso à educação digital, essencial para o exercício da cidadania no contexto contemporâneo.
- ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura: Este ODS visa aumentar significativamente o acesso às tecnologias de informação e comunicação. A meta 9.c propõe ampliar o acesso universal e acessível à internet, especialmente para populações menos desenvolvidas ou em condições de vulnerabilidade. A inclusão digital da terceira idade, portanto, está alinhada a este esforço de democratização das tecnologias.
- ODS 10 - Redução das Desigualdades: A meta 10.2 busca empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade. O projeto se propõe a reduzir a desigualdade digital, proporcionando aos idosos as competências necessárias para navegar no ambiente digital e participar de forma ativa da vida social, reduzindo assim as barreiras impostas pela exclusão digital.

A inclusão digital para idosos vai além da alfabetização tecnológica. Trata-se de um direito fundamental que permite que essa população tenha acesso a serviços essenciais, como o uso de sistemas bancários digitais, telemedicina, redes sociais e outras ferramentas que ampliam a participação e autonomia no dia a dia. A educação digital na terceira idade também contribui para o combate à exclusão social, promovendo a interação e conectividade, e reduz o isolamento, problemas recorrentes entre os idosos.

Ao ensinar competências digitais, o projeto visa garantir que os idosos possam navegar com confiança no mundo digital, gerando empoderamento e inclusão, o que

reflete diretamente na melhoria de sua qualidade de vida e na preservação de sua dignidade.

O presente projeto fundamenta-se em diversas teorias que sustentam a importância da inclusão digital no processo de envelhecimento ativo dos idosos. Primeiramente, a Teoria da Continuidade, proposta por Robert Atchley, sugere que o envelhecimento bem-sucedido ocorre quando os idosos conseguem manter papéis e atividades consistentes com suas experiências passadas. Esta teoria destaca a relevância de propiciar aos idosos a continuidade em suas rotinas e interesses, permitindo assim uma transição mais suave e satisfatória para esta fase da vida. No contexto do nosso estudo, a inclusão digital surge como uma ferramenta essencial nesse processo, pois possibilita que os indivíduos mais idosos permaneçam conectados com suas atividades e interesses históricos, exercendo papéis sociais e mantendo-se intelectualmente ativos.

Além disso, a Teoria dos Meios de Comunicação, amplamente explorada por Marshall McLuhan, é particularmente pertinente para a discussão sobre o impacto da tecnologia digital na vida dos idosos. Segundo McLuhan, os meios de comunicação atuam como uma extensão do ser humano, modificando não apenas a forma como interagimos com o mundo, mas também a nossa própria percepção e cognição. Ao analisar a importância dos meios de comunicação na sociedade moderna, torna-se evidente que a alfabetização digital é crucial para que os idosos possam participar plenamente da vida social contemporânea. Essa participação não só melhora a qualidade de vida dos idosos, mas também contribui para seu desenvolvimento pessoal e social contínuo.

Dentro do campo das teorias de aprendizagem, destacamos o modelo andragógico de Malcolm Knowles, que enfatiza a importância da aprendizagem autodirigida para adultos e idosos. Knowles propõe que adultos têm a necessidade de entender o porquê do que estão aprendendo e tendem a se engajar mais ativamente quando a aprendizagem é relevante para suas vidas. A aplicação deste modelo é crucial na abordagem da inclusão digital para idosos, visto que a personalização e a contextualização do aprendizado são fundamentais para o engajamento e a eficácia.

É igualmente crucial considerar o papel do suporte social na facilitação da inclusão digital entre os idosos. Redes de apoio como família, amigos e comunidades desempenham um papel importante, proporcionando motivação emocional e assistência prática necessárias para que os idosos se sintam confiantes e capazes de navegar no mundo digital. Estudar a dinâmica deste suporte social pode fornecer insights valiosos sobre as melhores práticas para promover a alfabetização digital entre a população idosa.

Portanto, ao integrar as teorias de continuidade, meios de comunicação, aprendizagem de adultos e suporte social, este projeto busca fornecer uma base teórica sólida para entender e promover a inclusão digital no envelhecimento ativo. Esta abordagem interdisciplinar não só esclarece os benefícios múltiplos que a competência digital pode trazer para os idosos, como também direciona as estratégias de intervenção mais eficazes para alcançar esses objetivos. A inclusão digital na terceira idade é um tema de crescente relevância no Brasil, especialmente em um contexto de rápida evolução tecnológica e envelhecimento populacional. Garantir o acesso dos idosos ao mundo digital é, não só uma questão de cidadania, mas também de promoção de autonomia e qualidade de vida. Este projeto visa fornecer uma fundamentação teórica para a implementação de um programa de educação digital voltado para a terceira idade em comunidades de idosos como certas demografias.

Segundo a Organização das Nações Unidas (2015), a inclusão digital é vista como um caminho essencial para assegurar que as pessoas idosas possam contribuir e se beneficiar do desenvolvimento socioeconômico global.

Conforme já citado, a Constituição Federal de 1988 garante, através do seu artigo 230, que os idosos tenham proteção especial e sejam tratados com dignidade, incluindo a provisão de acesso às tecnologias digitais como forma de exercício de um direito reconhecido. Este artigo reforça que é obrigação da família, sociedade e Estado assegurar ao idoso sua participação na comunidade, defendendo sua dignidade e bem-estar (Brasil, 1988).

O Estatuto do Idoso (Lei nº 10.741/2003) estabelece, em seu artigo 3º, que é direito fundamental do idoso o acesso à informação e à educação. Isso inclui a

necessidade de práticas que promovam a inclusão digital, visto que a informação hoje é amplamente disseminada por meios digitais, garantindo que os idosos mantenham-se informados e participantes ativos da sociedade (Brasil, 2003).

A Lei nº 9.982/2023 reconhece a inclusão digital como componente fundamental das políticas públicas voltadas à terceira idade. O artigo 2º desta lei estabelece diretrizes para programas e iniciativas que visem integrar os idosos ao mundo digital, promovendo sua autonomia, inclusão social e acesso facilitado a serviços (Brasil, 2023).

A Agenda 2030 da ONU, através dos seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), enfatiza a importância da inclusão digital como meio de promover o envelhecimento ativo e saudável. As metas estabelecidas incentivam a criação de soluções tecnológicas acessíveis e amigáveis para os idosos, visando reduzir desigualdades e promover a inclusão plena e efetiva de certas demografias (Organização das Nações Unidas, 2015).

Assim a Agenda 2030 da ONU relacionadas à inclusão digital e ao envelhecimento acrescenta a importância da autonomia através da educação digital voltada para a terceira idade.

3.2. Apresentação:

O projeto de extensão social "Educação Digital na Terceira Idade" será realizado com um grupo de idosos, em instituição de longa permanência, com o intuito de oferecer conhecimentos fundamentais sobre o uso de tecnologia e ferramentas digitais, essenciais para a realização de tarefas do dia-a-dia. Por meio de palestras e oficinas práticas, o projeto busca reduzir a exclusão digital, aumentar o acesso à educação, fortalecendo a autonomia e ampliando as possibilidades de interação social dos participantes.

3.3. Justificativa:

Com a crescente digitalização das interações sociais, estar familiarizado com a tecnologia permite que os idosos mantenham contato com familiares e amigos por meio de vídeo chamadas, redes sociais e outras plataformas. Isso ajuda a combater a solidão e o isolamento social. Além disso, muitos serviços e informações importantes estão disponíveis online, desde agendamentos médicos e pagamentos de contas até acesso às notícias de amigos e eventos. A educação digital permite que os idosos acessem esses recursos de forma mais autônoma e eficiente.

O conhecimento em segurança digital ajuda a proteger os idosos de fraudes online e golpes, aprender novas habilidades tecnológicas pode proporcionar estimulação cognitiva e ajudar a manter a mente ativa. Isso pode ser benéfico para a saúde mental e o bem-estar geral dos idosos.

Com base nisto, o projeto visa mostrar os benefícios da inclusão digital para garantir que os idosos tenham acesso às ferramentas e conhecimentos digitais promovendo a equidade e a participação plena na sociedade.

3.4. Objetivo Geral:

Capacitar idosos no uso de tecnologias digitais para promover sua inclusão digital, melhorar sua comunicação com familiares e o acesso a serviços online.

3.5. Objetivos Específicos:

- Criar e distribuir cartilhas que abordem tópicos essenciais de uso de tecnologias digitais, como navegação na internet, uso de aplicativos de comunicação e segurança online, de forma acessível e ilustrativa.
- Realizar uma oficina interativa onde os idosos possam praticar o uso de smartphones e computadores, com acompanhamento individualizado para atender às diferentes habilidades e ritmos de aprendizado dos participantes.
- Criar um ambiente de aprendizado interativo e adaptado às necessidades dos idosos.

3.6. Meta:

Ao apresentar o projeto, busca-se a inclusão digital de pessoas idosas proporcionando certa autonomia no uso de tecnologias e combatendo a exclusão digital. Com a demonstração e interação no uso de ferramentas digitais básicas, é possível influenciar diretamente o grupo de idosos participantes do projeto, que poderão naturalmente atuar como multiplicadores do conhecimento adquirido para indiretamente alcançar outros idosos, promovendo uma maior interação social, independência e qualidade de vida, além de fortalecer seu papel ativo na sociedade on-line.

3.7. Resultados esperados:

Ao final da palestra, espera-se que:

- a) Os participantes possam ter garantidos o direito fundamental à dignidade da pessoa humana, por intermédio de sua inclusão social e digital;
- b) Seja garantido pela facilitação do acesso aos meios digitais maior autonomia e liberdade para os idosos participantes;
- c) A Política Nacional de Educação Digital, instituída pela Lei 14533/2023, que prevê, como um de seus eixos, o treinamento de competências digitais, midiáticas e informacionais seja materializada na comunidade de idosos;
- d) Através das instruções de educação digital, seja possível o acesso aos serviços essenciais para o exercício da cidadania no contexto atual da sociedade globalizada;
- e) Seja possível combater a solidão e o isolamento social provocados pela digitalização das interações sociais;
- f) Seja possível através da prevenção proteger os idosos de fraudes e golpes online.
- g) Possa-se proporcionar a estimulação cognitiva para a saúde mental dos participantes da Terceira Idade;

- h) Com a demonstração e interação no uso de ferramentas digitais básicas, seja possível influenciar diretamente o grupo de idosos participantes do projeto, que poderão naturalmente atuar como multiplicadores do conhecimento adquirido para indiretamente alcançar outros idosos, promovendo uma maior interação social e independência para esse segmento social.

3.8. Metodologia:

- **Produção e Distribuição de Cartilhas Educativas**

Como parte da metodologia, serão desenvolvidas cartilhas educativas que abordarão os principais tópicos relacionados ao uso de tecnologias digitais, incluindo navegação na internet, uso de aplicativos de comunicação e medidas de segurança online. As cartilhas serão elaboradas de forma acessível, com uma linguagem simples e exemplos ilustrativos, facilitando o entendimento por parte do público-alvo. A distribuição será feita durante as atividades do projeto, garantindo que cada participante tenha um material de apoio para consulta.

- **Oficinas Interativas com Acompanhamento Personalizado**

O projeto também contará com oficinas interativas, nas quais os idosos poderão praticar com o uso de smartphones e computadores em um ambiente colaborativo. Durante as oficinas, será oferecido acompanhamento individualizado, respeitando as diferentes habilidades e ritmos de aprendizagem de cada participante. A metodologia será baseada na prática assistida, onde os participantes poderão aprender de forma gradual, garantindo que adquiram confiança no uso das tecnologias.

3.9. Cronograma de execução:

DATA DE INÍCIO: 05/08/2024

DATA DE TÉRMINO: 23/12/2024

Evento	Período	Observação
Fase 1	11/09/2024 - 09/10/2024	Confecção e entrega do Projeto
Fase 2	10/10/2024 - 23/10/2024	Confecção da Cartilha
Fase 3	06/11/2024 - 20/11/2024	Visita a Instituição Parceira
Fase 4	21/11/2024 - 11/12/2024	Confecção e Entrega do Relatório Final

3.10. Considerações finais:

O projeto "Educação Digital na Terceira Idade" espera alcançar integralmente os objetivos propostos, capacitando os idosos no uso de tecnologias e promovendo sua inclusão digital. Acreditamos que essa iniciativa contribuirá significativamente para melhorar a qualidade de vida dos participantes, ampliando a interação social, o acesso a serviços e criando uma maior autonomia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Atchley, R. C. (1982). Retirement: New beginnings. Jossey-Bass Publishers.

Atchley, R. C. (1989). Aging: Continuity and change.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003. Institui o Estatuto do Idoso e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 2 out. 2003.

BRASIL. Lei nº 14.533, de 6 de dezembro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 7 dez. 2023.

Brasil. (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal.

Brasil. (2003). Estatuto do Idoso. Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003. Diário Oficial da União, Brasília, DF.

Brasil. (2023). Lei nº 9.982, de 17 de janeiro de 2023. Diário Oficial da União, Brasília, DF.

Malcolm X. (1964). "The Ballot or The Bullet". Public Speech.

McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man. MIT Press.

McLuhan, M. (1964). Understanding Media: The Extensions of Man.

NÚCLEO DE AÇÃO DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 16/09/2024.

Organização das Nações Unidas. (2015). Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Nova York: ONU.