

**INSTITUTO FEDERAL**  
MINAS GERAIS  
Campus Ouro Branco

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS  
CAMPUS OURO BRANCO  
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO  
Rua Afonso Sardinha, nº 90 – Pioneiros. Ouro Branco, MG. CEP: 36.420-000  
Tel.: (31) 3742-2149

**FORMULÁRIO 3 - EXTENSÃO**  
**PROPOSTA E REGISTRO**

**Inclusão digital dos idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade de Ouro Branco**

Coordenador: Victor Hugo Domingues D'Ávila

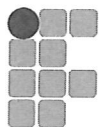
Colaboradores: Carlos Eduardo Paulino Silva

---

**Victor Hugo Domingues D'Ávila**

---

**Carlos Eduardo Paulino Silva**



### **Título do Projeto**

**Autores / Assinatura** Inclusão digital dos idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade de Ouro Branco.

Coordenador: Victor Hugo Domingues D'Ávila

Colaborador: Carlos Eduardo Paulino Silva

**Área Temática da Extensão:** Ciência, tecnologia e inovação para a inclusão social e Educação.

**Local e Data** 25 de janeiro de 2017.

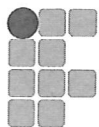
### **Renovação de Projeto?**

( X ) Sim                      ( ) Não

**Em caso de renovação, indicar o nome do projeto já registrado:** Inclusão digital dos idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade de Ouro Branco.

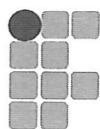
### **RESUMO**

O projeto tem como objetivo contribuir com a inclusão social de idosos e de promover a transformação da visão acerca da velhice existente na comunidade da cidade de Ouro Branco/MG, esse projeto propõe a atuação do IFMG/campus Ouro Branco como promotor da inclusão digital na sociedade em que está incluso.



## SUMÁRIO

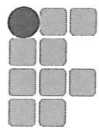
<b>1-INTRODUÇÃO.....</b>	<b>04</b>
<b>1.1 – Caracterização do problema.....</b>	<b>04</b>
<b>1.2- Caracterização da Região onde será desenvolvido o programa/projeto.....</b>	<b>04</b>
<b>1.3 – Justificativa.....</b>	<b>05</b>
<b>2-PÚBLICO ALVO.....</b>	<b>10</b>
<b>3 – OBJETIVOS.....</b>	<b>10</b>
<b>3.1 – Objetivo Geral.....</b>	<b>10</b>
<b>3.2 – Objetivos Específicos.....</b>	<b>10</b>
<b>4 – PLANO DE TRABALHO.....</b>	<b>11</b>
<b>5 – IMPACTO DO PROGRAMA/PROJETO.....</b>	<b>14</b>
<b>5.1 – Tecnológico.....</b>	<b>14</b>
<b>5.2 – Social.....</b>	<b>15</b>
<b>5.3 – Econômico.....</b>	<b>15</b>
<b>6 – METODOLOGIA.....</b>	<b>16</b>
<b>7 – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO.....</b>	<b>17</b>
<b>8 – SISTEMA DE ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO.....</b>	<b>18</b>
<b>9 – CONTINUIDADE E EFEITO MULTIPLICADOR.....</b>	<b>18</b>
<b>10 – PARCERIAS.....</b>	<b>19</b>
<b>11 – ORÇAMENTO .....</b>	<b>19</b>
<b>12 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>19</b>



## **RESUMO**

A população brasileira e mundial de idosos está aumentando com o passar dos anos e, em função disso, pensar acerca do processo de envelhecimento saudável e com dignidade se torna primordial. Trata-se não apenas de uma questão de justiça social para com uma grande parcela da população, mas, também, questão de fundo econômico e político, uma vez que os idosos permanecem como parte da força de trabalho por mais tempo em vários países. Contudo, ainda que a contribuição dos idosos para a criação de uma sociedade plena e uma economia sólida sejam evidentes, muitos são os direitos negados a esse grupo social. De fato, o imaginário social acerca da velhice ainda associa essa fase da vida com um período de improdutividade, de dificuldades físicas e cognitivas e de dependência em sentido amplo.

Com o objetivo de contribuir com a inclusão social de idosos e de promover a transformação da visão acerca da velhice existente na comunidade da cidade de Ouro Branco/MG, esse projeto propõe a atuação do IFMG/campus Ouro Branco como promotor da inclusão digital. De fato, a inclusão digital é ferramenta fundamental para a inclusão social de idosos, uma vez que vivemos em um mundo marcado pela produção rápida e constante de novas tecnologias que, dentre outras coisas, permitem uma maior circulação de informações e conhecimentos. Para tanto, alunos e professores uniriam esforços para promover um curso de manuseio do computador e das ferramentas a ele associadas junto aos idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco. Tal curso abarcaria habilidades como manuseio de editores de texto e de planilhas, manuseio de games e da rede mundial de computadores e, em um segundo momento, trabalharia com os idosos a habilidade de selecionar e criticar as informações obtidas na internet como forma de auxiliá-los a transformar a informação em conhecimento.



## 1 - INTRODUÇÃO

### 1.1. Caracterização do Problema

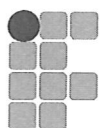
No início do ano 2015 representantes do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco, situado na Avenida Intendente Câmara, 381, Bairro Pioneiro, Ouro Branco, entraram em contato com representantes da direção do IFMG campus Ouro Branco com o objetivo de estabelecer uma parceria que viabilizasse um curso de inclusão digital para as pessoas que freqüentam o Centro. Segundo aqueles representantes, a inclusão digital viabilizaria a dinamização da vida dos idosos, pois, permitiria o acesso a informações e a ferramentas de socialização bastante difundidas em nossa sociedade.

O que ocorreu satisfatoriamente através desse projeto de extensão, muito elogiado pelos integrantes do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco.

Em função desse sucesso e da demanda ainda apresentada, e por entender que o IFMG vem atuando como “*agente transformador da sociedade, através da formação do saber, da difusão e transmissão de conhecimentos aplicáveis à realidade da comunidade, de forma responsável e sustentável, contribuindo de forma marcante para a inclusão social*” que apresentamos o presente projeto para a continuação do curso de inclusão digital para idosos.

### 1.2. Caracterização da Região onde será desenvolvido o programa/projeto

O projeto continuará a ser desenvolvido na cidade de Ouro Branco, Minas Gerais, na região sudeste do Brasil, com população estimada em 2013 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística de 37.492 habitantes (IBGE, 2013). Ouro Branco faz divisa com importantes cidades como Congonhas, Conselheiro Lafaiete, Itaverava e Ouro Preto. Inicialmente o ciclo econômico foi o do ouro, uma vez que

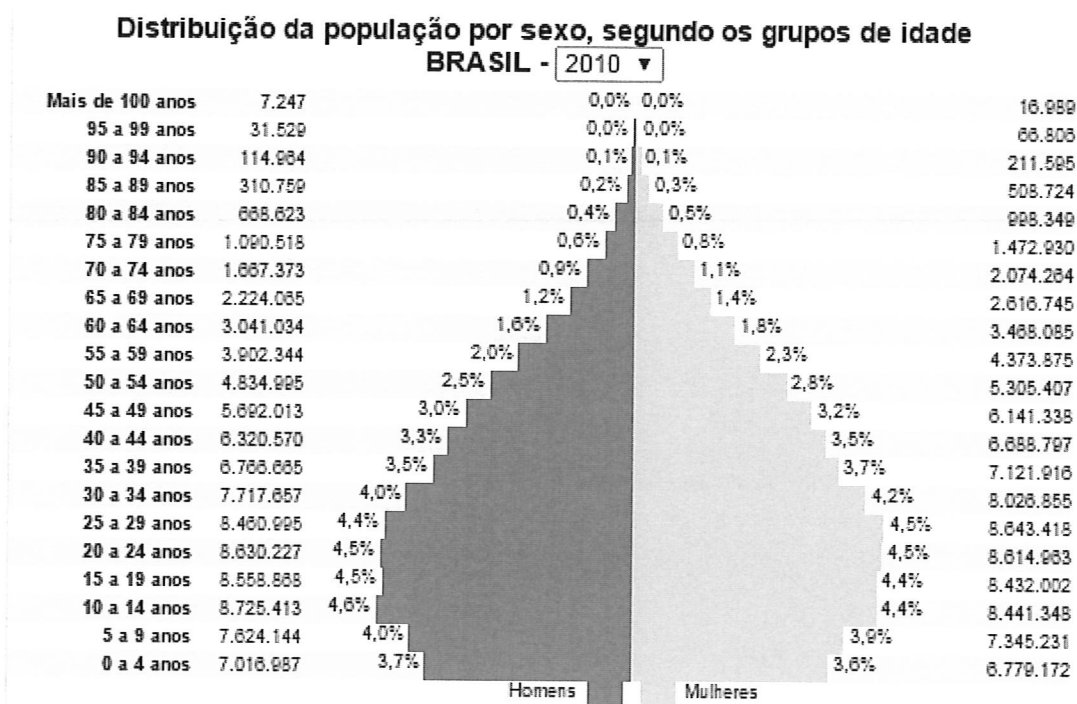


Ouro Branco foi distrito de Ouro Preto, e na sequência verificaram-se os ciclos da uva, posteriormente, o ciclo da batata, e atualmente, a atividade preponderante é a industrial, que se iniciou com a então empresa estatal Aço Minas Gerais S.A. em 1976, atual Gerdau Açominas S.A, que inaugurou o ciclo do aço.

Especificamente, o projeto continuará no Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco, que fica na Avenida Intendente Câmara, 381, Bairro Pioneiro, Ouro Branco.

### 1.3. Justificativa

A Organização das Nações Unidas estima que, em meados deste século, 30% da população no Brasil e em outros 64 países, terão mais de 60 anos. Se em 1950 a expectativa de vida não passava de 50 anos nos países desenvolvidos, hoje é superior a 80. Além disso, a ONU afirma que em dez anos, 2025, o Brasil vai ocupar o sexto lugar em número de idosos no mundo. Isso implicaria uma mudança evidente da pirâmide etária do país que, ainda no censo de 2010 apresentava a seguinte configuração:



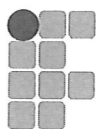


Figura 1 – Distribuição da população do Brasil por sexo, segundo grupos de idade em 2010.<sup>1</sup>  
 Seguindo o perfil do país, também ainda de acordo com o censo de 2010 a pirâmide etária no estado de Minas Gerais se apresentava como ilustrado abaixo:

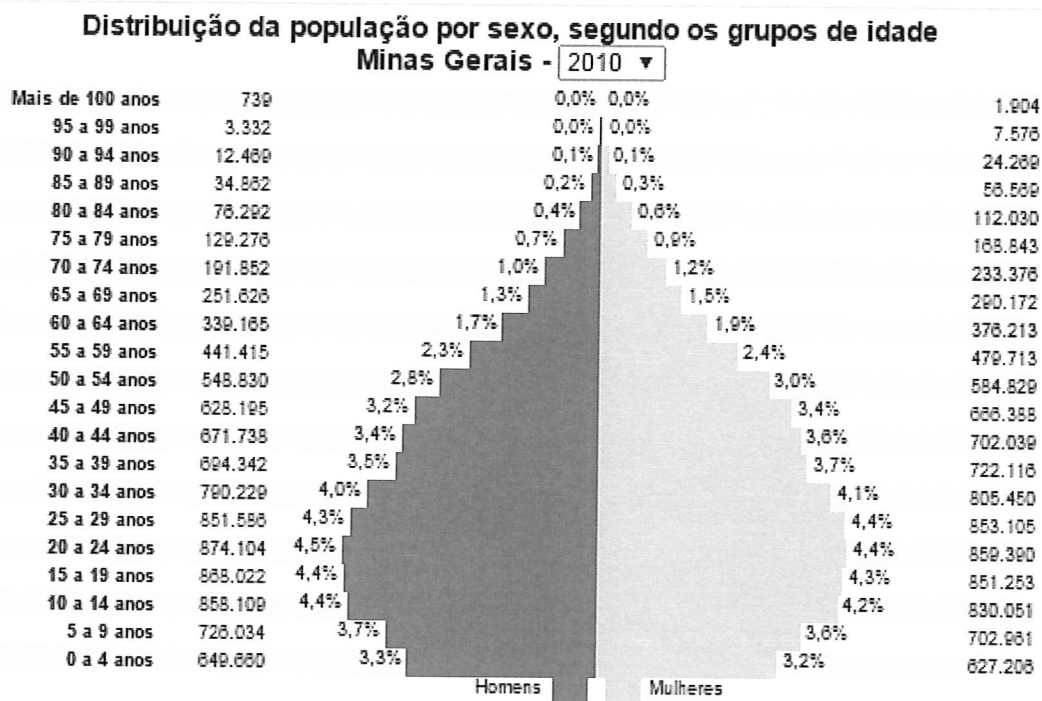


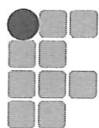
Figura 2 – Distribuição da população de Minas Gerais por sexo, segundo grupos de idade em 2010.<sup>2</sup>

O envelhecimento da população traz desafios aos estados brasileiros, pois, ainda não possuímos uma rede de programas satisfatória, que viabilize a inclusão social do idoso e uma mudança de mentalidade acerca dessa fase da vida. Se antes a velhice era associada à aposentadoria e ao declínio de funções cognitivas, hoje é preciso compreender essa fase da vida como uma etapa em que as pessoas podem se manter produtivas, atualizadas, ainda que, por vezes, com algumas restrições e fragilidades físicas.

Muitos estudos apontam que um envelhecimento saudável está relacionado com a possibilidade do indivíduo manter seu contato com as pessoas e o mundo, se manter ativo e, assim, com possibilidade de planejar projetos futuros que configurem sentido à vida (GOLDENBERG, 2013). A inclusão digital se apresenta, assim, como ferramenta capaz de ajudar na construção de uma “bela velhice” (GOLDENBERG,

<sup>1</sup> Disponível em: <http://vamoscontar.ibge.gov.br/atividades/ensino-fundamental-6-ao-9/49-piramide-etaria>

<sup>2</sup> Disponível em: <http://vamoscontar.ibge.gov.br/atividades/ensino-fundamental-6-ao-9/49-piramide-etaria>



2013), pois, segundo Kachar (Kachar, 2010), além de estimular as funções cognitivas também desenvolve habilidades para lidar com problemas do cotidiano, tais como consultas ao caixa eletrônico e leitura de forma gratuita de jornais e revistas online. Sendo assim, a inclusão digital viabiliza maior participação do idoso na sociedade atual, sua inclusão social.

A sociedade da informação tem imposto um novo conceito de alfabetização: a alfabetização tecnológica (SILVA, 2007). Não basta ler e escrever porque essas habilidades se tornaram insuficientes para permitir o acesso à informação. Atualmente, há a necessidade do conhecimento de outras linguagens, como a audiovisual e suportes não impressos. Contudo, segundo dados do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Unesco/ONU), ainda é pequeno o número de idosos no Brasil que possuem acesso freqüente ao computador:

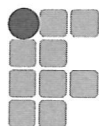
B1 - PROPORÇÃO DE INDIVÍDUOS QUE JÁ UTILIZARAM UM COMPUTADOR<sup>1</sup>  
Percentual sobre o total da população<sup>2</sup>

Percentual (%)		Sim	Não	Não sabe / Não respondeu
TOTAL		61	39	0
Faixa etária	De 10 a 15 anos	89	11	0
	De 16 a 24 anos	89	10	1
	De 25 a 34 anos	77	23	0
	De 35 a 44 anos	58	42	0
	De 45 a 59 anos	40	59	0
	60 anos ou mais	16	84	0

Figura 3 – Proporção de Indivíduos que já utilizaram computador.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> <http://www.cetic.br/tics/usuarios/2013/total-brasil/B1/expandido>





B2 - PROPORÇÃO DE INDIVÍDUOS QUE USARAM UM COMPUTADOR, POR ÚLTIMO ACESSO  
Percentual sobre o total da população<sup>1</sup>

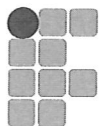
Faixa etária	Percentual (%)	Há menos de 3 meses (usuário) <sup>2</sup>	Entre 3 e 12 meses	Há mais de 12 meses	Nunca usou um computador
		De 10 a 15 anos	77	7	4
De 16 a 24 anos		77	7	5	11
De 25 a 34 anos		65	6	5	23
De 35 a 44 anos		47	6	5	42
De 45 a 59 anos		34	2	4	60
60 anos ou mais		12	2	2	84

Figura 4 – Proporção de indivíduos que usaram um computador, por último acesso.<sup>4</sup>

Segundo Kachar, esse fato se explicaria não apenas pela precariedade econômica que geraria o distanciamento de tecnologias, mas, também, pela dificuldade de entendimento dos processos de operação da tecnologia e maquinário por parte dos idosos. Muitos idosos não tiveram oportunidade de se familiarizar com as máquinas e com a rede mundial de computadores e, quando entraram em contato não foram capazes de compreender todas as potencialidades e oportunidades oferecidas por essas tecnologias. Por isso, promover a inclusão digital significa garantir uma apropriação efetiva e mais aprimorada das ferramentas disponíveis, o que implica, inclusive desenvolver a capacidade crítica e autônoma de análise dos dados e conhecimentos encontrados na rede mundial de computadores. É fundamental ensinar o idoso a encontrar a informação, mas, sobretudo, ensiná-lo a transformá-la em conhecimento e ferramenta de individuação.

Como um dos objetivos pedagógicos e sociais do IFMG é promover a “elaboração de alternativas de transformação da realidade, contribuindo para o desenvolvimento socioeconômico regional e a melhoria da qualidade de vida da

<sup>4</sup> <http://www.cetic.br/tics/usuarios/2013/total-brasil/B2/>



população”, esse projeto propõe continuar o curso de inclusão digital para os idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco não apenas para possibilitar o primeiro contato de alguns idosos com o computador, mas, sobretudo, para estimular o interesse desse segmento da população por novas tecnologias, interesse que muitas vezes é comprometido pela dificuldade de compreensão das diversas funcionalidades inerentes ao mundo digital. Com isso, espera-se continuar a promover a inclusão social de idosos e a transformação da visão social acerca da velhice entre a comunidade da cidade de Ouro Branco/MG.

## **2 - PÚBLICO ALVO**

### **IDOSOS DO ESPAÇO CLUBE ATIVIDADE: MELHOR IDADE OURO BRANCO**

Os frequentadores do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco, na sua maioria idosos e/ou aposentados de Ouro Branco e dos bairros próximos.

## **3 - OBJETIVOS**

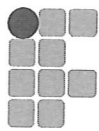
### **3.1. Objetivo Geral**

Promover a inclusão digital dos idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco.

### **3.2. Objetivos Específicos**

Objetivo 1: permitir aos idosos acesso a novos conhecimentos;

Objetivo 2: permitir aos idosos se atualizarem conhecimentos com facilidade e frequência;



Objetivo 3: permitir aos idosos manter contato com pessoas via rede mundial de computadores;

Objetivo 4: promover maior participação social dos idosos;

Objetivo 5: auxiliar o idoso no desenvolvimento da capacidade de crítica à informação encontrada na internet;

Objetivo 6: produzir material que oriente futuros professores de diversas localidades a trabalharem com a inclusão digital de idosos;

Objetivo 7: produzir material que oriente futuros professores a ensinarem idosos a lidarem com a informação adquirida na internet, possibilitando a este público a construção da autonomia intelectual.

## **4 - PLANO DE TRABALHO**

### **1. Permitir aos idosos acesso a novos conhecimentos**

#### 1.1 O que será feito?

Detalhamento dos procedimentos que permitam o idoso acessar sites e plataformas da rede mundial de computadores.

#### 1.2. Como?

Aulas em laboratório de informática.

#### 1.3 Quem será responsável?

Bolsistas, coordenadores, colaboradores e voluntários.

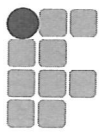
#### 1.4 Por que as atividades serão executadas?

Para garantir a inclusão digital é fundamental viabilizar o acesso dos idosos à internet.

### **2. Permitir aos idosos se atualizarem conhecimentos com facilidade e frequência**

#### 2.1 O que será feito?

Detalhamento dos procedimentos que permitam o idoso acessar sites e plataformas da rede mundial de computadores, sobretudo, apresentando a possibilidade de



acompanhamento de cursos à distância.

## 2.2. Como?

Aulas em laboratório de informática e exposição sobre instituições que ofertam cursos à distância a partir de demandas apresentadas pelos alunos.

## 2.3 Quem será responsável?

Bolsistas, coordenadores, colaboradores e voluntários.

## 2.4 Por que as atividades serão executadas?

O acesso às tecnologias digitais só transformarão a realidade dos idosos se lhes for apresentadas todas as possibilidades que a rede mundial lhes oferece.

# **3. Permitir aos idosos manter contato com pessoas via rede mundial de computadores**

## 3.1 O que será feito?

Apresentação das redes sociais, suas possibilidades e limitações, aos idosos.

## 3.2. Como?

Aulas em laboratório de informática, incluindo a exposição sobre a construção de blogs.

## 3.3 Quem será responsável?

Bolsistas, coordenadores, colaboradores e voluntários.

## 3.4 Por que as atividades serão executadas?

Através do acesso às redes sociais os idosos podem minimizar sua solidão, seu isolamento, além de estimular a memória e a socialização.

# **4. Promover maior participação social dos idosos;**

## 4.1 O que será feito?

Treinamento sobre como criar blogs próprios ou como postar comentários em redes sociais e páginas de veículos de informação.

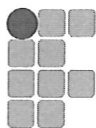
## 4.2. Como?

Aulas em laboratórios de Informática.

## 4.3 Quem será responsável?

Bolsistas, coordenadores, colaboradores e voluntários.

## 4.4 Por que as atividades serão executadas?



Através do incentivo da participação social e política por meio do compartilhamento de opiniões e posicionamentos na internet o idoso poderá desenvolver sua capacidade cognitiva e sua habilidade de interação com sua comunidade e, até mesmo, com pessoas de outras regiões.

## **5. Auxiliar o idoso no desenvolvimento da capacidade de crítica à informação encontrada na internet**

### 5.1 O que será feito?

Aula expositiva e prática sobre análise de discursos encontrados em diversas fontes de informação que circulam na internet.

### 5.2. Como?

Apresentação de opiniões diferentes apresentadas acerca de uma mesma temática e, a partir da apresentação, exposição sobre como confrontar fontes de dados, sobre como questionar possíveis interesses envolvidos em cada debate.

### 5.3 Quem será responsável?

Bolsistas, coordenadores, colaboradores e voluntários do presente projeto.

### 5.4 Por que as atividades serão executadas?

Auxiliar os idosos a questionarem as fontes e as informações obtidas na internet permite a transformação do conteúdo obtido na rede em conhecimento, viabilizando, assim, a autonomia e autodeterminação dos idosos no mundo digital e, sobretudo, político.

## **6. Produzir material que oriente futuros professores de diversas localidades a trabalharem com a inclusão digital de idosos.**

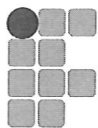
### 6.1 O que será feito?

Elaboração de artigos e de manuais/apostilas.

### 6.2. Como?

Através da consulta à bibliografia disponível e das experiências pedagógicas desenvolvidas junto aos idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco serão sintetizadas estratégias eficientes na alfabetização tecnológica de idosos.

### 6.3 Quem será responsável?



Bolsistas, coordenadores, colaboradores e voluntários.

6.4 Por que as atividades serão executadas?

Com a elaboração desses manuais, artigos e apostilas será possível socializar o conhecimento e práticas desenvolvidas para a promoção da inclusão digital de idosos.

**7. Produzir material que oriente futuros professores a ensinarem idosos a lidarem com a informação adquirida na internet, possibilitando a este público a construção da autonomia intelectual.**

7.1 O que será feito?

Elaboração de apostilas e artigos.

7.2. Como?

Produção coletiva de material que apresente as estratégias e práticas desenvolvidas com os idosos e que tenham se mostrado exitosas.

7.3 Quem será responsável?

Bolsistas, coordenadores, colaboradores e voluntários.

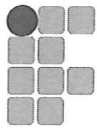
7.4 Por que as atividades serão executadas?

As tecnologias e práticas pedagógicas efetivas que venham a ser produzidas durante o curso devem ser socializadas com o objetivo de auxiliar outros grupos que se disponham a trabalhar com a inclusão digital de idosos.

## **5 - IMPACTO DO PROGRAMA/PROJETO**

### **5.1. Tecnológico**

O desenvolvimento do projeto pode acrescentar a experiência de ensino de tecnologias a idosos que, futuramente, pode servir como segmento de pesquisa no IFMG. Como já afirmado, a população idosa no Brasil vem aumentando e tecnologias de ensino, atualização e treinamento desse segmento da população se torna fundamental não apenas para garantir uma vida digna e plena às pessoas que



possuem mais de 65 anos, mas também para dinamizar a economia do país através da manutenção e até mesmo ampliação da capacidade de trabalho dessas pessoas que, quando se aposentam acabam por retirar conhecimento, experiência dentre outras contribuições das empresas privadas e órgãos públicos.

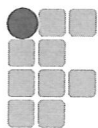
## **5.2. Social**

Através da inclusão digital, os idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco terão mais acesso à informações que lhes possibilitarão intervir de forma mais autônoma e crítica na vida coletiva. Assim, segundo diversos autores, encontraram mais ferramentas de socialização, de desenvolvimento cognitivo, de construção de uma velhice mais produtiva e independente. O acesso ao computador possibilitará maior possibilidade de participação em debates públicos e ação política por parte dos idosos. Além disso, os idosos terão mais possibilidade de construção de laços afetivos e dinâmicos que lhes permitirão sair do isolamento e construir projetos de futuro, fundamentais para a construção de uma “bela velhice”, como afirma a antropóloga Mirian Goldenberg.

## **5.3. Econômico**

A inclusão digital está diretamente relacionada ao acesso ao mercado de trabalho ou mesmo ao desenvolvimento de uma mentalidade e comportamentos de empreendedorismo, como Kachar (KACHAR, 2010)

Assim, caso seja interesse dos idosos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco, o contato com o computador e suas ferramentas pode contribuir para futuros projetos de divulgação das ações do centro, as quais podem viabilizar maior arrecadação de recursos e investimentos que objetivem melhorar a infraestrutura disponibilizada no dia a dia dos idosos.



O acesso às informações, aos conhecimentos e mesmo a possibilidade de cursos a distância pode permitir ao idoso se reintroduzir no mercado de trabalho, no processo produtivo, o que geraria um impacto não apenas econômico em suas vidas e de suas famílias, como em sua autoestima, confiança e disposição de viver.

## **6 – METODOLOGIA**

Partindo, então, do fato que as Tecnologias de Informação e Comunicação afetam um número cada vez maior de pessoas em todo o mundo e, que existem diferentes grupos excluídos dentro da nossa sociedade, o projeto propõe o processo de Inclusão Digital dos idosos do Centro para além do manuseio tecnológico. Dentro das ações que ocorrerão na instituição, buscar-se-á a promoção e a disponibilização de espaços promotores da saúde tanto física com mental, bem como o resgate da cidadania das pessoas idosas, complementando e completando sua atuação junto à comunidade com recursos e espaço.

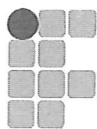
Além do descrito acima, será extremamente importante identificar métodos que permitam aos participantes sentirem-se atualizados no campo do conhecimento e de novas formas de fazer, levando em conta, portanto, a inclusão social e tecnológica das pessoas idosas.

Por isso, a metodologia terá como linha pedagógica um trabalho multidisciplinar. Será trabalhada a pesquisa e navegação por informações online e com a ajuda de Docentes da área de Humanas faremos uma contextualização dos assuntos pesquisados com a história e a sociedade em questão. Desta forma, o que se busca é a interação entre os dados obtidos via internet mais a formação de uma consciência crítica e ativa, levando aos idosos a plena participação na vida social.

As aulas serão elaboradas a partir da demanda dos idosos e serão ministradas em grupos pequenos. Serão desenvolvidas progressivamente as seguintes habilidades:

1. Aprender a ligar o computador;





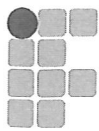
2. Manusear o mouse;
3. Editar textos e planilhas;
4. Acessar a internet;
5. Configurar redes sociais;
6. Analisar informações diversas obtidas acerca de um mesmo evento;
7. Desenvolvimento de debates acerca das visões diversas acerca de um mesmo evento encontradas na internet, com uso de dinâmicas, mesas redondas e palestras.

Destaca-se como Referencial teórico a confecção apostilas e manuais elaborados para idosos, em linguagem acessível, trazendo informações e elementos da vida cotidiana e própria da situação particular dos mesmos. Além disso, junto a notícias de jornal, dinâmicas de grupo e debates com espírito de informalidade e companheirismo, algumas tecnologias específicas serão utilizadas, tais como Laboratório de informática, Lousa Digital, Computadores e Internet.

## 7 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

### Bolsista PIBEX

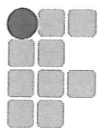
Atividade/Mês	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Revisão Bibliográfica										
Contato com os alunos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco: levantamento de expectativas e demandas	X									
Aulas	X	x	x	x	X	X	x	x	X	X
Discussão sobre		X		X		X		X		



efetividade dos métodos pedagógicos										
Elaboração de apostilas			x	x	x	X	x	x	X	
Elaboração de artigos e materiais							X	X	x	x
Elaboração de relatórios								X	X	X

### Bolsista PIBEX-JR

Atividade/Mês	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Revisão Bibliográfica	x	X	X							
Contato com os alunos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco: levantamento de expectativas e demandas	X	X	X	X	X					
Aulas	X	x	x	x	X	X	x	x	X	X
Discussão sobre efetividade dos métodos pedagógicos	X		X		X		X		X	



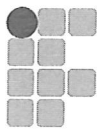
Elaboração de apostilas	x	x	x	x	x	X	x			
Elaboração de artigos e materiais									x	x
Elaboração de relatórios									X	

## 8 - SISTEMA DE ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

O acompanhamento e avaliação das ações desse projeto serão realizados cotidianamente, no momento da interação com os idosos. Através da definição das tarefas apresentadas aos alunos do Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco e da reflexão acerca da capacidade de comprimento ou não das mesmas será possível julgar a efetividade dos métodos utilizados para o processo de aprendizagem tecnológica dos idosos. Tal julgamento permitirá a definição de novas ações e, se necessário, reelaboração das estratégias pedagógicas.

## 9 – CONTINUIDADE E EFEITO MULTIPLICADOR

A partir da experiência adquirida pelo campus Ouro Branco do IFMG com o ensino de tecnologias de comunicação e informação aos idosos é possível elaborar materiais que orientem outros campus a ajudarem as comunidades do entorno a superarem a exclusão de digital de maiores de 65 anos. Esse material ajudaria a identificar as principais dificuldades apresentadas pelos idosos ao interagirem com a tecnologia e descreveria as estratégias empregadas para a superação dessas dificuldades. Assim, esse material contribuiria para a discussão da acessibilidade e usabilidade em dispositivos tecnológicos que visem abarcar a diversidade humana, o que, no limite, contribuiria para a construção de uma sociedade tecnológica inclusiva.



## 10 – PARCERIAS

Parceria com o Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco e a Prefeitura de Ouro Branco.

## 11 – ORÇAMENTOS

Gastos com impressão de apostilas que garantam aos idosos o acompanhamento e estudo das informações transmitidas pelos professores durante as aulas. Além dos computadores disponíveis no Espaço Clube Atividade: Melhor Idade Ouro Branco, serão utilizados os computadores do Campus do IFMG, promovendo a interação dos idosos com a comunidade do campus.

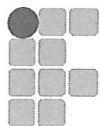
Será importante a utilização de internet nas atividades. A forma mais econômica e simples de instalação de internet nesse local é a aquisição de um plano pré-pago de internet 3G, um modem 3G e um switch simples de 8 portas. Esses custos estão descritos no formulário de custeio.

Além disso, pode haver pequenos gastos com a manutenção das máquinas e equipamentos.

Requer-se, por fim, uma bolsa PIBEX, uma bolsa PIBEX-Jr e o custeio em anexo.

## 12 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FALCÃO, Deusivania Vieira da Silva Falcão. **Maturidade e Velhice**: Pesquisas e intervenções Psicológicas. Vol.1, Casa do psicólogo, São Paulo 2006.



GOLDENBERG, Mirian. **A Bela Velhice**. Rio de Janeiro: Record, 2013.

KACHAR, Vitória. Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital. **Revista Kairós Gerontologia**. São Paulo, volume 13, número 2, novembro/2010. p 131-147.  
Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/kairos/article/view/5371/3851>

NERI, Anita Liberalesco. **Qualidade de vida na velhice**, Enfoque multidisciplinar. 2ª edição. Campinas, SP: Editora Alínea-2011 (Coleção Velhice e Sociedade)

SILVA, Siony da. **Inclusão digital para pessoas da terceira idade**. Revista Dialogia, São Paulo, volume 6, 2007. p 139-148