

## **Instituição**

Associação Cidade Escola Aprendiz

## **Título da tecnologia**

Oldnet

## **Título resumo**

### **Resumo**

Oldnet é uma tecnologia social para promover o encontro entre gerações, a inclusão digital de idosos e a formação de jovens voluntários. Os programas intergeracionais incluem e aproximam esses dois pólos etários comumente excluídos: facilitam trocas, mutuamente benéficas, ao unir ativamente pessoas mais velhas e mais novas, aumentando sua cooperação, interação e troca.

### **Objetivo Geral**

### **Objetivo Específico**

### **Problema Solucionado**

Com o aumento considerável da expectativa de vida da população mundial, torna-se fundamental criar e difundir programas que estimulem a inserção de pessoas de idade na sociedade da informação. A ONU, na ocasião da divulgação do Ano Internacional do Idoso, chamou a atenção para trabalhos comunitários em que a comunicação entre jovens e idosos fosse facilitada e para a troca de novas e antigas tecnologias e de novos e tradicionais estilos de vida. Promover a inclusão digital do idoso é também promover sua integração social. Com o domínio do universo tecnológico, as distâncias são encurtadas através do correio eletrônico, viagens virtuais são feitas, e ainda é possível ler jornais do mundo inteiro, o que significa aumentar a rede de contatos e atualizar-se. Por outro lado, fazer com que o jovem atue voluntariamente como educador ajuda em seu processo de amadurecimento, desenvolvendo um senso de responsabilidade, flexibilidade e maior capacidade de participação social. A Oldnet foi desenvolvida para modificar um contexto de “segregação etária” e agir nas 2 pontas: os idosos têm pouca convivência com os jovens e os jovens não compreendem os mais velhos nem o processo de envelhecimento.

### **Descrição**

As atividades do Oldnet têm três horas de duração para o jovem, e uma hora de duração para o idoso, em um encontro semanal. As atividades estão estruturadas da seguinte forma: Na primeira hora, os jovens preparam as aulas que serão ministradas naquele dia. Os jovens professores, sob orientação do educador, elaboram, organizam suas atividades e se preparam para o encontro com o idoso, planejando e revisando conteúdos e materiais a serem utilizados. Cada jovem dá aula para um idoso em um computador, e desta forma tem-se um atendimento o mais atencioso e individualizado possível. As aulas são personalizadas e devem respeitar tanto o ritmo da aprendizagem quanto os interesses do idoso. No entanto, alguns conteúdos são obrigatórios, já que são pré-requisitos básicos para o uso de ferramentas mais avançadas ou específicas. Esses conteúdos incluem atividades como ligar e desligar o computador, uso dos softwares básicos, domínio de periféricos como teclado e mouse, entre outros. Para que isso aconteça, o educador orienta o jovem no sentido de perceber os movimentos da aprendizagem de seu aluno: dificuldades, bloqueios, demandas específicas. Os jovens devem estar sempre disponíveis para conversar, trocar ideias e entender as expectativas e anseios do seu aluno. O educador auxilia os jovens neste momento, cuidando para que as aulas sejam compreensíveis e os conteúdos sejam expostos com clareza. Na segunda hora, os idosos chegam à atividade e tem-se a aula propriamente dita. As aulas são individuais (um jovem para cada idoso) e personalizadas. Durante a aula, o jovem tem autonomia para conduzir o processo de ensino-aprendizagem, porém o educador pode auxiliá-lo nos casos em que haja dificuldade do jovem se expressar ou dificuldade do idoso compreender, problemas de relacionamento entre a dupla ou qualquer outra situação na qual o educador perceba que sua intervenção seja realmente necessária. Finalizada a aula, idosos, jovens e educador tomam juntos um lanche: é o momento da socialização. Este momento tem duração aproximada de 15 minutos. Encerrado o lanche, os idosos saem da atividade e o educador prossegue com os jovens. Na terceira hora, os jovens professores e o educador reúnem-se para trocar impressões sobre a aula dada: é a supervisão. Este momento de reflexão da prática pedagógica do grupo é mediado pelo educador e conta com o relato de cada jovem sobre a sua experiência, compartilhando novas técnicas de ensino e aprendizagem. Os jovens podem apresentar seus problemas e desafios como professores, expor ideias e exemplos próprios, discutindo formas de aperfeiçoar a expressão oral e a comunicação. Além da avaliação da metodologia e das estratégias, podem-se revisar os próximos conteúdos a ser abordados e planejar o formato das aulas de acordo com a percepção o processo de aprendizagem dos idosos. No início do projeto, todos os participantes são informados sobre o funcionamento e os objetivos do Oldnet. Como faz parte da metodologia uma supervisão em grupo ao final de cada aula, neste momento discutimos sobre novas possibilidades de aulas, novos formatos ou estratégias didáticas, novos formatos de apostila e novas abordagens em relação ao aluno idoso. Sendo assim, pode-se dizer que o plano de ação é constantemente revisado e reelaborado com os participantes – como uma estratégia inerente à metodologia Oldnet. Roteiros Culturais Além dos

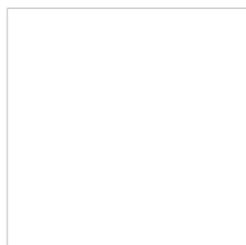
encontros semanais, faz parte da metodologia Oldnet a inclusão de atividades extras, que oferecem outros espaços de troca intergeracional entre os participantes. Estas atividades se organizam como passeios culturais, como visitas a museus, exposições, cinema, teatro, etc. Estes momentos de roteiro cultural com as turmas Oldnet mostram-se excelentes oportunidades de fortalecimento de vínculos entre os jovens e os idosos em outros espaços – que não a sala de aula. Festival de Jogos A experiência da Oldnet nos mostrou que os jogos on-line são uma excelente ferramenta pedagógica para a terceira idade, auxiliando os idosos a desenvolver habilidades cognitivas tais como: memória, atenção, concentração, agilidade, estratégia, raciocínio e coordenação motora. Com esta experiência, tivemos a iniciativa de criar um campeonato de jogos on-line anual entre todos os idosos do Oldnet, o que têm se mostrado uma prática interessante tanto do ponto de vista pedagógico quanto de integração social e cultural aos idosos.

### **Recursos Necessários**

- Espaço para a realização das atividades educativas; - Infraestrutura com 6 computadores\*; - Material para as formações (papel, caneta, flip-chart, dentre outros); - Lanches. \*Para viabilizar o espaço e a infraestrutura sugerimos buscar parcerias no bairro para o uso de lugares já existentes com: escolas, centros de inclusão digital, organizações sociais, centros de apoio a idosos, lan houses, dentre outros.

### **Resultados Alcançados**

Os resultados alcançados: • A Promoção do acesso a internet aos idosos; • Ampliação da rede de contatos sociais dos idosos; • Forte vínculo estabelecido entre adolescentes e idosos; • Aumento significativo da participação e da responsabilidade dos adolescentes no papel de educador; • Mudanças nas abordagens do jovem em relação ao envelhecimento, inclusão digital dos idosos, mudanças de hábitos, ampliação de suas redes sociais; • Disseminação da tecnologia social no território nacional e a outros países; • Distribuição de CDs Oldnet para todos os Pontos de Cultura do Brasil: iniciativa em parceria com o MinC - Ministério da Cultura.



### **Locais de Implantação**

#### **Endereço:**

---

Vila Madalena - Café Aprendiz, São Paulo, SP

---