



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTONIO MARIZ  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E APLICADAS  
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

**LAÉCIO DANTAS DE SOUSA**

**O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS COMO RECURSO DE ESTÍMULO A  
INTERATIVIDADE NO PÚBLICO DE PESSOAS IDOSAS DA CIDADE DE PATOS,  
NO ESTADO DA PARAÍBA**

**PATOS - PB**

**2017**

**LAÉCIO DANTAS DE SOUSA**

**O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS COMO RECURSO DE ESTÍMULO A  
INTERATIVIDADE NO PÚBLICO DE PESSOAS IDOSAS DA CIDADE DE PATOS,  
NO ESTADO DA PARAÍBA**

Artigo apresentado ao curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba, CAMPUS VII - Patos - PB, como requisito parcial à obtenção do título de graduado em Licenciatura em Computação.

**Orientador:** Prof. Me. Betoven Oliveira de Andrade.

**PATOS - PB**

**2017**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S725u Sousa, Laecio Dantas de.

O uso de novas tecnologias como recurso de estímulo a interatividade no público de pessoas idosas da Cidade de Patos, no Estado da Paraíba [manuscrito] : / Laecio Dantas de Sousa. - 2017.

27 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas, 2017.

"Orientação : Prof. Me. Betoven Oliveira de Andrade, Departamento de Computação - CCT."

1. Idosos. 2. Redes sociais. 3. Inclusão digital.

21. ed. CDD 303.44

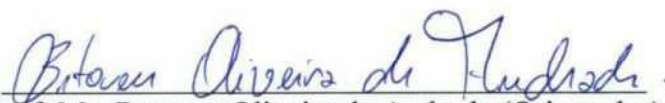
**LAÉCIO DANTAS DE SOUSA**


**O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS COMO RECURSO DE ESTÍMULO A  
INTERATIVIDADE NO PÚBLICO DE PESSOAS IDOSAS DA CIDADE DE PATOS,  
NO ESTADO DA PARAÍBA**

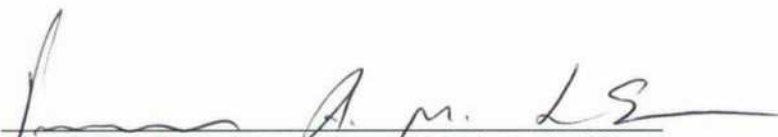
Artigo apresentado ao curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba, CAMPUS VII - Patos - PB, como requisito parcial à obtenção do título de graduado em Licenciatura em Computação.

Aprovada em: 15/12/2017.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof. Me. Betoven Oliveira de Andrade (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Wellington Candeia de Araújo  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Esp. Francisco Anderson Mariano da Silva  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

*Ao meu pai, Manoel Dantas de Sousa, que sempre  
apostou na minha capacidade de chegar até aqui,  
DEDICO.*

## AGRADECIMENTOS

A Deus Pai, que nos momentos mais delicados me encoraja a seguir em frente, fazendo-me acreditar que é possível reverter qualquer situação, em outra melhor.

Aos meus pais, que de maneira tão presente, durante toda a minha história de vida, foram eles quem mais apostaram na minha capacidade de concluir um curso superior.

Ao meu filho Manoel Dantas de Sousa Neto, que quando mais pensei em desistir de tudo, ele me sorriu, e sem nada falar, expressou gratidão pela vida. Ele, das pessoas mais presentes, foi o responsável por toda a motivação, persistência e ousadia para que eu chegasse a esta conquista.

À minha esposa Nattalye Sammyra de Souza, por ter se dedicado a família enquanto eu preparava este artigo para defesa de conclusão de curso. Ela acreditou e apostou na minha capacidade de concluir o curso de Licenciatura em Computação. E ainda, a Pedro Henrique de Souza Amorim, que vibrava quando eu ensinava as tuas tarefas escolares, fazendo-me acreditar na minha capacidade de instigar a aprender, desenvolvendo a arte de pensar, convertendo o conhecimento em sabedoria.

Aos meus irmãos, que sempre apostaram na minha capacidade de persistir e conquistar novos objetivos. Mesmo eu falhando, eles vibravam para que eu concluísse um curso superior.

Aos meus amigos que me incentivaram nessa trajetória, e com encorajamento, fui capaz de chegar a conclusão deste curso.

A todos os professores que me prepararam desde o início da minha escolaridade, sendo eles, responsáveis pelo meu crescimento no que diz respeito à aprendizagem e busca de conhecimento.

A todos que fizeram parte da minha formação acadêmica junto à UEPB, sejam eles professores, funcionários ou colegas de turma. Muitos destes deixaram marcas que irão perpetuar para os restos de minha vida.

Ao Prof. Me. Betoven Oliveira de Andrade, que durante o período letivo destinado a elaboração deste trabalho, foi ele o responsável pelas correções, motivações, e o maior incentivador para que eu continuasse as pesquisas, até que chegasse a esse resultado final.

*“Criatividade é a inteligência se divertindo”*

Alberto Einstein

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	7
1.1 Organização do Artigo.....	9
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	10
2.1 População Idosa.....	10
2.2 A Tecnologia e Seus Avanços .....	11
2.3 Interatividade dos Idosos Com o Uso das Novas Ferramentas Tecnológicas .....	13
<b>3 METODOLOGIA DA PESQUISA</b> .....	14
<b>4 RESULTADOS</b> .....	15
4.1 Sexo e Faixa Etária dos Entrevistados.....	15
4.2 Quanto ao Uso de Aplicativos Virtuais de Interação Social .....	17
4.2.1 Usuários de Aplicativos Virtuais de Interação Social .....	18
4.2.1.1 Principais Aplicativos Virtuais de Interação Social Usados no Cotidiano.....	18
4.2.1.1.1 Principal Benefício Adquirido na Utilização dos Aplicativos Virtuais de Interação Social .....	19
4.3 Idosos Que Não Usam Aplicativos Virtuais de Interação Social .....	20
4.4 Comentários Gerais .....	21
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	22
<b>APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA</b> .....	28
<b>APÊNDICE B - RESUMO DE DADOS COLETADOS DURANTE A PESQUISA DE LEVANTAMENTO</b> .....	29



## O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS COMO RECURSO DE ESTÍMULO A INTERATIVIDADE NO PÚBLICO DE PESSOAS IDOSAS DA CIDADE DE PATOS, NO ESTADO DA PARAÍBA

Laécio Dantas de Sousa \*

### RESUMO

Os idosos brasileiros estão vivendo um processo de inserção digital de forma acelerada, principalmente, devido ao uso das redes sociais como *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* e *Skype*. Neste trabalho, buscou-se apresentar uma pesquisa realizada com 50 idosos da cidade de Patos, no Estado da Paraíba, demonstrando a importância atual do uso dos aplicativos que possibilitam maior interação e comunicação com familiares e amigos. O objetivo principal é saber quais estímulos que os dispositivos virtuais oferecem aos seus usuários (público idoso), e caso não seja usuário de redes sociais e aplicativos virtuais, saber qual o principal motivo e de forma específica, investigar junto aos usuários quais aplicativos são mais utilizados, e quais os benefícios que essas ferramentas trazem no seu dia-a-dia. Os resultados obtidos demonstraram que 58% são do sexo masculino; 80% tem idade de 60 a 74 anos; 74% utilizam redes sociais; o *WhatsApp* é o aplicativo utilizado por todos os entrevistados, sendo seguido pelo *Facebook*; 85% utilizam os aplicativos virtuais para manterem a interação e a comunicação com os amigos e os familiares; e dentre os idosos que não utilizam as redes sociais, 64,86% alegaram não ter habilidade com as novas tecnologias. Assim, conclui-se que os idosos entrevistados patoenses precisam de um maior e melhor acompanhamento no que se refere ao uso das redes sociais, pois é a população que mais cresce no país e que precisa manter-se dentro do processo de inclusão digital.

**Palavras-Chave:** Idosos. Redes sociais. Interação.

### 1 INTRODUÇÃO

A Informática é uma ciência que teve um crescimento avassalador em todos os campos de atuação. Desde o final do século XX e o início do século XXI, as pessoas estão vivendo diretamente no processo de suas transformações, e as mesmas, fazem parte dessas mudanças. O surgimento de cada inovação em todo o mundo, desde os primórdios das civilizações, causa repercussão nas pessoas após tomarem conhecimento dos fatos. O que hoje é novidade, amanhã

---

\* Graduando em Licenciatura da Computação na Universidade Estadual da Paraíba – Campus VII.  
Email: laeciodantas@gmail.com

poderá passar por transformações e tomar um novo formato, e o homem sentirá a necessidade de acompanhar esse processo para se configurar as novas realidades.

A tecnologia proporciona um novo conceito a cada inovação, e as pessoas envolvidas nesse processo tendem a adaptarem-se às realidades presentes para não se sentirem excluídas, junto às vantagens que estas possam lhes proporcionar. As inovações têm gerado provocações, fazendo com que as pessoas sejam instigadas a desejar conhecer o seu funcionamento, com o intuito de ter segurança em suas funcionalidades. O acesso às informações têm levado as pessoas a se tornarem mais presentes e adaptadas ao processo em que a tecnologia avança, tornando-se "obrigatório para os novos formatos de cidades e modelos de vida que estão sendo instaurados" (CÔRTE; COUTO, 1999, p. 10-11).

Nos dias atuais, em um mundo amplamente conectado com a Internet, as pessoas se tornam mais próximas devido à conectividade entre elas em um mundo virtual. Isso tem levado as pessoas a desejarem conhecer mais de perto as ferramentas que atribui recurso de interatividade e comunicação, gerando estímulo e motivação para a vida delas. As pessoas idosas, em muitos casos, também desejam estarem mais presentes e fazerem parte das realidades do mundo moderno. Elas têm o desejo de estarem incluídas, participando de maneira mais direta nas atividades que envolvem a sua pessoa como parte. Com as TIC's (Tecnologia da Informação e Comunicação), as pessoas idosas sentem-se mais inseridas nesse novo conceito, como afirma a jornalista Tatiane Bertolino:

Idosos buscam abandonar o estereótipo criado sobre eles com bastante energia, interesse por aprender coisas novas e principalmente tentando permanecer presentes na vida dos mais jovens, seja pessoalmente ou até mesmo através das redes sociais e aplicativos de troca de mensagens (BERTOLINO, 2016, p. 14)

Embora a tecnologia esteja presente na vida de uma grande parte das pessoas idosas, a acessibilidade e a capacidade de usar as redes sociais e aplicativos virtuais, são fatores que levam a restringir o acesso por esse público. Czaja e Lee (2007) afirmam que se os idosos não tiverem acesso ou se não forem capazes de utilizar as tecnologias atuais, cada vez mais serão colocados num patamar de desvantagem no que se refere a sua capacidade de viver e funcionar independentemente, exercendo a sua própria autonomia.

Quanto ao processo de envelhecer dentro desse novo formato tecnológico, diante da contribuição da Informática na comunicação das pessoas em um mundo virtual, é necessário perceber as dificuldades e as formas de aprendizagens que tais ferramentas despertam. Afirma Kachar (2003):

É relevante investigar quais as abordagens adequadas para introduzir o idoso no universo da informática e construir estratégias metodológicas educacionais para preparar os idosos (ativos ou aposentados) no domínio operacional dos recursos computacionais. É necessário gerar a alfabetização na nova linguagem tecnológica que se instala em todos os setores da sociedade e promover a inclusão do idoso nas transformações da sociedade (KACHAR, 2003, p. 64).

Inserir pessoas idosas em um campo de pesquisa, com o objetivo de conhecer mais de perto a realidade delas em relação a usabilidade de redes sociais e aplicativos virtuais de interação social, é justificado pelo interesse em saber acerca dos benefícios que os levam à esta prática, além de tomar conhecimento sobre as dificuldades enfrentadas por quem tem acesso a esses aplicativos, mas não utilizam por alguma razão ou limitação pessoal. As novas tecnologias têm o poder de revolucionar as condições que evoluírem, causando provocações na maneira em que as pessoas convivem em comunidades. As “descobertas científicas proporcionaram um considerável aumento na expectativa de vida, a Internet leva praticidade e conforto às pessoas e softwares de gestão adicionam agilidade à rotina de organizações” (BROTTO, 2017). Outro fator que justifica esta pesquisa é fomentar mais trabalhos que abordem temas semelhantes, que sejam aplicados ao público em questão, a saber: idosos da cidade de Patos, no Estado da Paraíba, Brasil.

O objetivo principal deste trabalho de pesquisa, independente do sexo dos entrevistados na pesquisa de levantamento, é saber quais estímulos que os aplicativos virtuais de interação social oferecem aos seus usuários (público idoso), e caso o entrevistado não seja usuário desses aplicativos, saber qual o principal motivo na não usabilidade. No tocante aos objetivos específicos, procurou-se investigar junto aos usuários quais aplicativos são mais utilizados, e quais os benefícios que essas ferramentas trazem no seu cotidiano.

## **1.1 Organização do Artigo**

Apresentou-se, aqui, um breve resumo da problemática investigada, a justificativa e objetivos da pesquisa proposta. No Capítulo 2, apresenta-se o Referencial Teórico, expondo assuntos relacionados à pesquisa. No Capítulo 3, define-se a Metodologia da Pesquisa que envolve, desde a parte bibliográfica, a pesquisa de levantamento, a forma como este trabalho foi realizado e como chegou-se ao resultado final. No Capítulo 4, apresentam-se os resultados e discussões sobre as análises e os gráficos acerca dos tópicos entrevistados. Em seguida, no Capítulo 5, encontra-se a conclusão deste artigo.

No final deste artigo, estão às referências bibliográficas e de *sites* relevantes para o trabalho. Também compõe esta obra, dois apêndices que se refere a pesquisa de levantamento, sendo o questionário da pesquisa, e o resumo dos dados captados durante as entrevistas.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Esta parte do trabalho apresenta informações relacionadas ao tema da pesquisa, que referencia a temática do trabalho. Todo o conteúdo foi extraído de materiais didáticos diversos, como: artigos, livros, *sites* e portais na Internet. Esse referencial serviu para nortear a pesquisa, para uma melhor elaboração e entendimento do seu conteúdo.

### 2.1 População Idosa

Organização Mundial de Saúde (OMS) considera uma pessoa idosa nos países desenvolvidos o indivíduo que tem idade igual ou superior a 65 anos, e nos países em desenvolvimento, com 65 anos. (MAZO, LOPES; BENEDETTI, 2001).

A pedagoga Rute Bacelar, argumenta que envelhecer não é apenas uma questão que se refere diretamente e exclusivamente à cronologia do tempo, tendo em vista as diferentes realidades entre países desenvolvidos e países em desenvolvimento.

Velhice não comporta um só conceito, porque não há equivalência sobre as características de uma pessoa em determinada idade, isto é, a idade cronológica pode não ser idêntica à biológica e social do indivíduo. O conceito cronológico seria determinado a partir dos 65 anos nos países desenvolvidos, e dos 60 anos nos países em desenvolvimento.” (BACELAR, 2002, p.29).

Assim, Rute Bacelar confirma a afirmativa de Felix (2007) ao dizer que o envelhecimento nos países desenvolvidos aconteceu após o enriquecimento, enquanto nos países pobres e/ou em desenvolvimento, o processo é o inverso, ou seja, estes países envelhecem antes de enriquecer, demonstrando que os países desenvolvidos tiveram recursos e tempo para tal processo.

No Brasil, foi sancionado em 2003, o Estatuto do Idoso, Lei 10.741, que traz no seu Art. 1º, a instituição do Estatuto do Idoso, destinado a regulamentar os direitos assegurados às pessoas com idade igual ou superior a 60 (sessenta anos) (BRASIL, 2003). A preocupação da instituição do Estatuto do Idoso para a população brasileira deu-se a partir da demanda crescente do número de pessoas idosas inseridas diretamente na modernidade, gerando mudanças de

hábitos e a interação de maneira mais próxima com a tecnologia. É uma garantia para as pessoas que não estão inclusas no processo de aprendizagem de maneira mais direta com a criação e transformações que acontecem nos dias atuais.

Elisandra Sé, mestra em Gerontologia, afirma que o envelhecimento é um fenômeno cada vez mais crescente na sociedade brasileira e no mundo, e as estimativas indicam que, no Brasil, no ano de 2025, a população de idosos ultrapassará o número de 30 milhões de pessoas e esse número será correspondente a 15% da população total (SÉ, 2016).

Segundo estudos dos Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), com dados de 29/09/2016, ressaltados pelo jornal *O Estado de S. Paulo* através da jornalista Luciana Nunes Leal, no Brasil a população idosa tende a um crescimento significativo, e em 40 anos, tende a triplicar, fechando um número de 29,3% (vinte e nove virgula três cento) de toda a sua população. Esse estudo, teve como referência as estatísticas do ano 2010, fazendo uma projeção até o ano 2050. Ainda, segundo o mesmo estudo do IBGE, a percepção virá em 2030, quando a população com idade maior ou igual a 60 anos irá ultrapassar as crianças com idade de 0 a 14 anos, chegando o público idoso a 18% da população brasileira (LEAL, 2016).

## 2.2 A Tecnologia e Seus Avanços

A tecnologia se dá desde a pré-história, quando o homem primitivo aprimorava os seus conhecimentos a partir de novas descobertas que surgiam de maneira natural, na realização de suas atividades como meio de sobrevivência. O filósofo Platão no livro *A República*, retrata um paradoxo entre o medo e a dúvida sobre o que existia fora da caverna onde eles habitavam. A lenda sobre o homem da caverna relata um grande avanço na descoberta de algo que, até então, não se conhecia, quando o homem sai do seu estado de conforto e vai ao encontro do desconhecido, e de lá traz novos resultados sobre sua experiência, fazendo encontrar novas respostas para o que estava fora do alcance de todos que conviviam na sua comunidade.

Marilena Chaui destaca em seu livro *Convite à Filosofia*, a problemática daquele que se liberta da caverna e tenta voltar para dizer o que viu no mundo exterior, e a nova liberdade que se encontra naquele ambiente, no entanto, depara-se com o escárnio e zombaria por parte daqueles que nunca saíram da caverna. Aquele que saísse da caverna,

num primeiro momento, ficaria completamente cego, pois a fogueira na verdade é a luz do sol e ele ficaria inteiramente ofuscado por ela. Depois, acostumando-se com a claridade, veria os homens que transportam as estatuetas e, prosseguindo no caminho, enxergaria as próprias coisas, descobrindo que, durante toda sua vida, não vira senão

sombras de imagens (as sombras das estatuetas projetadas no fundo da caverna) e que somente agora está contemplando a própria realidade. (CHAUI, 2000, p. 47).

O homem ao aprender algo a partir de uma nova descoberta, desperta a necessidade de inovar o seu conhecimento, e aprimorar a forma de lidar com suas funcionalidades. No período Paleolítico da pré-história, quando os homens da época viviam em cavernas para se proteger do frio e dos animais selvagens, surgiu a descoberta de um elemento essencial para todos que vivenciavam aquela realidade, a descoberta do fogo. Hernandes Augusto da Silva, em sua página na Internet, *Carta Aberta*, diz que: “A revelação de que o fogo pode ser produzido, significa uma descoberta tecnológica incalculável. Da mesma forma traduz simbolicamente o despertar do saber e capacidade criativa do homem” (SILVA, 2016).

A partir do Séc. XIX, começaram a surgir as inovações midiáticas com a criação do telégrafo elétrico, do cinema, e suas derivações. No Século XX, no ano 1964, uma grande revolução foi o Telstar, o primeiro satélite de comunicação, capaz de cobrir todas as áreas do planeta, levando informação e comunicação. “A grande novidade do século XX será as novas tecnologias digitais e as redes telemáticas” (LEMOS, 2013, p. 69)

Com a criatividade do homem, grandes inovações surgiram no decorrer dos séculos. O conhecimento foi sendo compartilhado entre as gerações, com o intuito de aperfeiçoar tudo que até então fora criado. Atualmente, vive-se a época das novas tecnologias, da integração entre os circuitos digitais controlados por sistemas computacionais. Com esses avanços, o homem derivou uma produção mais objetividade, como descreve Lemos (2013):

O que chamamos de novas tecnologias de comunicação e informação surge a partir de 1975, com a fusão das telecomunicações analógicas com a informática, possibilitando a veiculação, sob um mesmo suporte – o computador -, de diversas formatações de mensagens. Essa revolução digital implica, progressivamente, a passagem do *mass media* (cujos símbolos são a TV, o rádio, a imprensa, o cinema) para formas individualizadas de produção, difusão e estoque de informação (LEMOS; 2013, p. 69)

Com o surgimento da Internet, o acesso a uma grande diversidade de informações, em tempo real, tornou a comunicação entre as pessoas de diferentes lugares do mundo, uma prática muito interativa, trazendo um novo conceito sobre a globalização social. Para Deleuze (1996, p. 27), “os indivíduos são todos intercambiáveis, se definem somente por um estado a tal momento, de tal maneira que as operações locais se coordenam e o resultado final global se sincroniza independentemente de uma instância central”.

A interatividade virtual ficou mais presente na vida das pessoas, graças à criação e surgimentos de aplicativos virtuais, que despertam aproximar o homem ao uso das novas

tecnologias, e fazendo a conectividade entre essas pessoas. Assim, afirma-se que “a disseminação da tecnologia da informação expandiu as possibilidades de contatos entre as pessoas ao redor do planeta” (GIDDENS, 2012, p. 104).

As tecnologias desenvolvidas estão a cada dia reinventando-se, e as informações, como também a maneira de se comunicar mais rapidamente, levam a uma grande transformação no conceito da era digital. A velocidade das alterações no universo informacional cria a necessidade de permanente atualização do homem para acompanhar essas mudanças. As tecnologias da comunicação evoluem sem cessar e com muita rapidez. A todo instante, novos produtos diferenciados e sofisticados – telefones celulares, fax, softwares, vídeos, computador multimídia, Internet, televisão interativa, realidade virtual, videogames – são criados. (KENSKI, 2012).

### **2.3 Interatividade dos Idosos Com o Uso das Novas Ferramentas Tecnológicas**

As pessoas estão conectadas à Internet de maneira mais direta, e grande parte da população usa essa tecnologia no seu cotidiano. Atualmente, a grande expansão do acesso à Internet no Brasil, deve-se ao uso de celulares. Em um levantamento de dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad), divulgada em novembro de 2017 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2016, a Internet estava presente em 63,6% dos lares e em 94,8% deles havia celulares sendo usados para se conectar à rede (SILVEIRA, 2017).

Vieira (2017) ainda afirma que aprender algo novo, independentemente de ser no computador, na Internet ou no celular, é algo que estimula o aprendizado cognitivo dos idosos e isso propicia uma vida mais ativa. No contexto da inclusão digital para pessoas idosas, “não ter acesso e ser capaz de usar a tecnologia, cada vez mais colocará os idosos em desvantagem em termos de sua capacidade de viver e funcionar independentemente” (CZAJA; LEE, 2007).

A importância do uso da Internet por idosos é difundida inclusive nos meios de comunicação em massa, a exemplo de matéria publicada na edição *online* do *jornal R7*, no dia 2 de maio de 2017. Em uma pesquisa divulgada pelo IBGE em 2016, afirma que 14,9% da população idosa brasileira utiliza a Internet e os números dos idosos que utilizam celulares, também teve um crescimento significativo, que era 16,8% em 2005, e nos dias atuais é 55,6% (VIEIRA, 2017).

A Internet e os dispositivos virtuais ainda são jovens em relação a outras tecnologias, e tiveram a sua propagação para a população em geral, na década 90 do século passado. Uma editoria especial publicada no *site* da USP - Universidade de São Paulo, afirma que numa

pesquisa realizada por Taiuani Marquine Raymundo, “as tecnologias surgiram na vida dos idosos de hoje quando estes já eram adultos ou até mesmo velhos, e isto influencia no enfrentamento das dificuldades (ALENCAR, 2013).

### **3 METODOLOGIA DA PESQUISA**

A pesquisa apresentada neste trabalho dividiu-se em duas etapas: uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de levantamento. Para a realização da pesquisa bibliográfica, Lima e Miotto (2007, p.38) afirmam que “a pesquisa bibliográfica implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que, por isso, não pode ser aleatório”. As pesquisas de levantamento, segundo Gil (1999):

se caracterizam pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Basicamente, procede-se solicitação de informação a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para em seguida, mediante análise quantitativa, obter as conclusões correspondentes aos dados coletados (GIL, 1999, p.70).

Para uma melhor realização do trabalho de pesquisa, quanto a garimpagem de dados e a compreensão dos resultados, foi realizado em um primeiro momento a seleção do material didático a ser explorado para realização do referencial teórico. Após a conclusão do referencial teórico, a relação entre a teoria e a prática ficou mais compreensível para nortear a elaboração do questionário semiestruturado, a ser utilizado na pesquisa de levantamento.

Num segundo momento, foi elaborado um questionário semiestruturado (Apêndice A), com perguntas direcionadas à análise sobre o estímulo a uma melhor interatividade para essas pessoas idosas, usando ferramentas tecnológicas virtuais.

O objetivo da pesquisa principal foi qualitativo, tendo em vista, saber dos entrevistados o que realmente influenciava a usabilidade das redes sociais. Para a realização das entrevistas, foram abordadas pessoas com idade igual ou superior a 60 anos, domiciliadas na cidade de Patos-PB, e ainda, que estas tivessem no mínimo conhecimento em dispositivos necessários para a utilização das tecnologias em questão. Não houve critério específico na quantidade de pessoas entrevistadas em relação ao sexo.

A princípio, o questionário abordou perguntas sobre o SEXO e a IDADE dos entrevistados, sendo eles com idade igual ou acima de 60 anos, e uma terceira pergunta sobre a usabilidade de aplicativos virtuais de interação social. Se o entrevistado fosse usuário de aplicativos virtuais de interação social, o questionário levaria a conhecer quais os mais



utilizados, e ainda, qual o principal benefício que eles dariam como retorno. E, caso o entrevistado não fosse usuário de aplicativos virtuais de interação social, o questionário levaria, a saber, sobre o real motivo da não utilização. Os principais dados obtidos durante o trabalho realizado foram colocados em gráficos no Capítulo 4. As perguntas do questionário utilizado na pesquisa de levantamento segue no Quadro 1.

**Quadro 1** - Dados do questionário da entrevista:

Perguntas	Alternativas para respostas	Parâmetros
1. Sexo	a) Masculino	Segue para pergunta 2
	b) Feminino	
2. Idade	a) Entre 60 e 74 anos	Segue para pergunta 3
	b) Acima de 74 anos	
3. Uso de aplicativo virtual	a) Sim	Segue para pergunta 5
	b) Não	Segue para pergunta 4
4. Principal motivo de não usar nenhum aplicativo virtual	a) Não ser alfabetizado, e isso dificulta o acesso	Entrevista concluída
	b) Não ter habilidade com as novas tecnologias	
	c) Dificuldade na leitura por problema na visão e/ou articulação	
	d) Não ter condições financeiras	
	e) Não ter interesse	
	e) Outro	
5. Aplicativo(s) virtual(is) usado(s)	a) Whatsapp	Segue para pergunta 6
	b) Facebook	
	c) Instagram	
	e) Outro	
6. Qual o principal benefício da utilização dos aplicativos virtuais	a) Comunicação com amigos e familiares	Entrevista concluída
	b) Entretenimento	
	c) Sair da solidão ou isolamento	
	d) Estimulo a memória	
	f) Não traz benefício	
	g) Outro	

**Fonte:** Próprio autor.

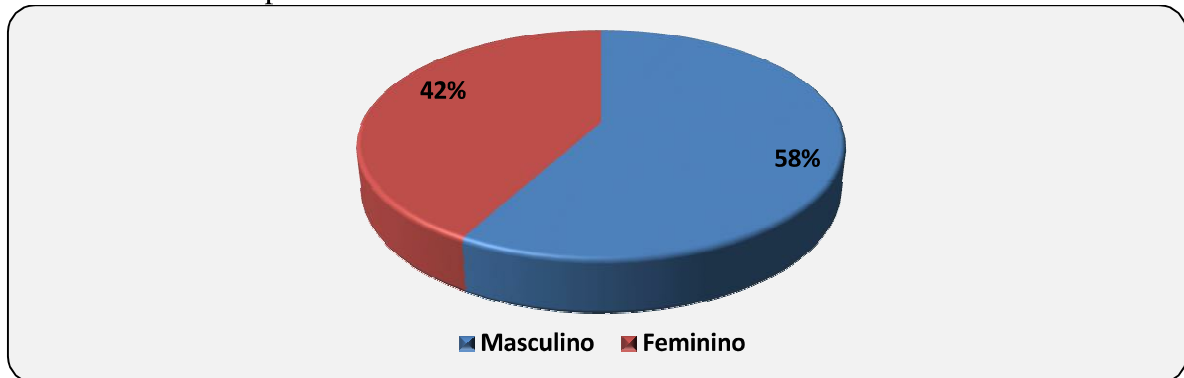
## 4 RESULTADOS

Foram entrevistadas 50 pessoas, sendo elas com idade igual ou superior a 60 anos, de ambos os sexos, todas residentes na cidade de Patos-PB. A pesquisa foi realizada no mês de novembro do ano 2017, e para melhor amostragem de dados, segue abaixo cada análise.

### 4.1 Sexo e Faixa Etária dos Entrevistados

Em um grupo de 50 pessoas idosas entrevistadas, foram 29 do sexo masculino e 21 do sexo feminino. O Gráfico 1 apresenta a porcentagem em relação ao sexo do entrevistados:

**Gráfico 1.** Sexo do público entrevistado.



**Fonte:** Próprio autor.

O Gráfico 1 aponta uma maior quantidade de homens, no grupo entrevistado. Esse percentual obtido, diferentemente dos dados estatísticos que sempre apontam uma quantidade maior do sexo feminino, como de acordo com Küchmann (2012), a Política Nacional do Idoso e o Estatuto do Idoso, demonstra que o contingente de pessoas idosas, com 60 anos ou mais, é de 20.590.599 milhões, ou seja, aproximadamente 10,8 % da população total e desses, 55,5 % (11.434.487) são mulheres e 44,5% (9.156.112) são homens.

Essa diferença inferior ao sexo feminino, pode ser decorrente do fato de muitas mulheres terem privado a informação referente a idade, sendo automaticamente abortada a pesquisa. O ambiente em que as entrevistas aconteceram também pode ser um fator que atribuiu essa margem maior ao sexo masculino, sendo boa parte das entrevistas realizadas em espaços públicos, com aglomeração maior de homens.

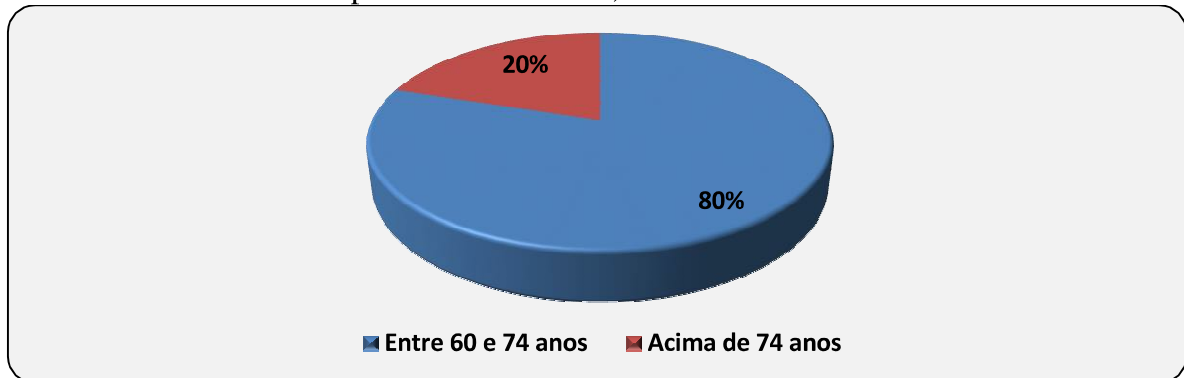
Em sua totalidade, a grande parte dos entrevistados tinha idade entre 60 a 74 anos, equivalente a 80% (40 entrevistados), como mostra o Gráfico 2. Esse grupo de pessoas, de maneira geral, acompanhou o surgimento da Internet na década 90 do Século passado.

Em uma pesquisa realizada por Dellarmelin; Balbinot; Froemming, (2017) encontraram 70,7% dos idosos entrevistados com idade entre 60 e 69 anos, e 29,3% com 70 anos ou mais. Essa diferença entre as duas pesquisas supracitas, pode ser em decorrência da faixa etária estipulada como parâmetro, sendo o intervalo maior na pesquisa realizada na cidade de Patos-PB.

Ainda no Gráfico 2, na amostragem, apresenta 20% (10 entrevistados) têm idade acima de 74 anos. Observa-se que a minoria dos que aceitaram responder o questionário está acima

dos 74 anos, isto pode indicar uma necessidade de maior inclusão digital dos mais idosos bem como do desenvolvimento de didática apropriada para esta faixa etária.

**Gráfico 2.** Faixa etária do público entrevistado,



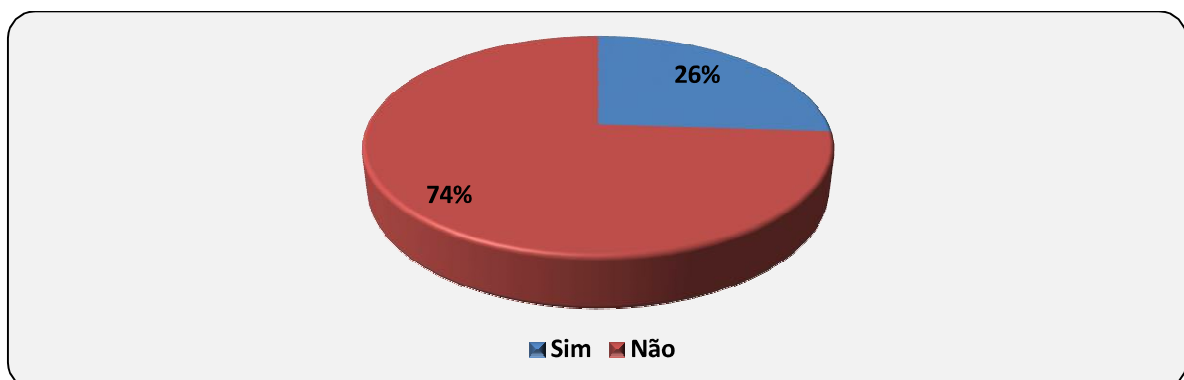
**Fonte:** Próprio autor.

#### 4.2 Quanto ao Uso de Aplicativos Virtuais de Interação Social

O número de entrevistados foi subdividido em dois grupos, sendo eles: usuários de aplicativos virtuais de interação social, e não usuário de aplicativos virtuais de interação social. Os resultados obtidos estão representados no Gráfico 3.

O Gráfico 3 demonstra que 26%, equivalente a 13 entrevistados, utilizam algum aplicativo virtual de interação social; enquanto 74% (37 entrevistados) não utilizam aplicativos virtuais de interação social.

**Gráfico 3.** Usabilidade de aplicativos virtuais de interação social pelos idosos entrevistados.



**Fonte:** Próprio autor.

Na pesquisa realizada pelo SPC-Brasil (2016) constatou-se que cinco em cada dez pessoas entrevistadas (47,9%) de um total de 619 consumidores com idade acima de 60 anos

de ambos os gêneros e de todas as classes sociais nas 27 capitais brasileiras possuíam celular, mas não usavam nenhum aplicativo móvel no dia-a-dia, contra 27% que utilizavam. Apesar da cidade de Patos-PB, não estar inserida no perfil da pesquisa realizado pelo SPC-Brasil (2016), por ser uma cidade Interiorana, mesmo assim, está apenas 1% de diferença dentro das estatísticas referentes aos idosos com idade acima de 60 anos, que usam ao menos um aplicativo virtual.

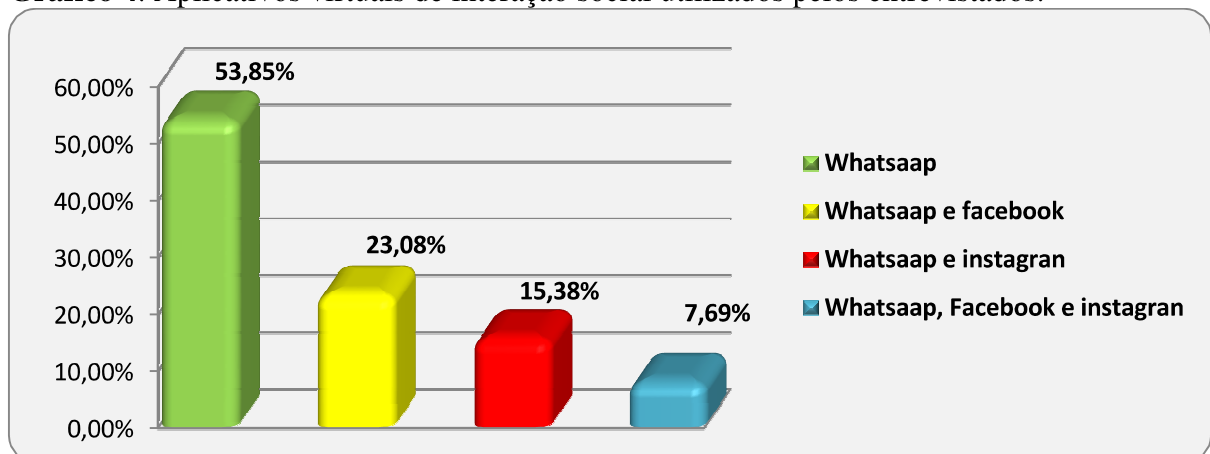
#### 4.2.1 Usuários de Aplicativos Virtuais de Interação Social

Dentre os entrevistados, observou-se no Gráfico 3 que 26% (13 entrevistados) usam os aplicativos virtuais de interação social citados durante as entrevistas. Levando em consideração que para este item, as pesquisas foram realizadas com pessoas idosas, que ao menos tinham acesso aos dispositivos celulares ou suas derivações.

##### 4.2.1.1 Principais Aplicativos Virtuais de Interação Social Usados no Cotidiano

Quanto aos usuários que usam os aplicativos virtuais de interação social, foi perguntado no questionário sobre os mais usados pelos entrevistados, e o resultado segue no Gráfico 4.

**Gráfico 4.** Aplicativos virtuais de interação social utilizados pelos entrevistados.



**Fonte:** Próprio autor.

Quanto aos usuários de aplicativos virtuais de interação social citados durante a pesquisa de levantamento, 53,85% são usuários exclusivo do *WhatsApp*, 23,08% usam o *WhatsApp*

paralelo ao *Facebook*, e a soma dos entrevistados que usam outros aplicativos associados ao *WhatsApp*, chega a 23,07%.

Em uma pesquisa realizada pelo Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil) e pela Confederação Nacional de Dirigentes Logistas (NCDL) afirma que entre as redes sociais e aplicativos de celular mais utilizados pelas pessoas da terceira idade estão o *Facebook* (77,3%), o *WhatsApp* (73,5%) e o YouTube (39,8%) (SPC BRASIL, 2016).

O fato do *WhatsApp* ser usado por 100% dos entrevistados que usam ao menos um aplicativo virtual de interação social, e ainda ter superado o *Facebook*, pode ser devido ao fato da praticidade na usabilidade por pessoas idosas sem muitas instruções com as ferramentas tecnológicas. O *Whatsaap*, pela objetividade nas suas funcionalidades, ainda é o mensageiro instantâneo mais prático para realizar chamadas de áudio entre seus usuários.

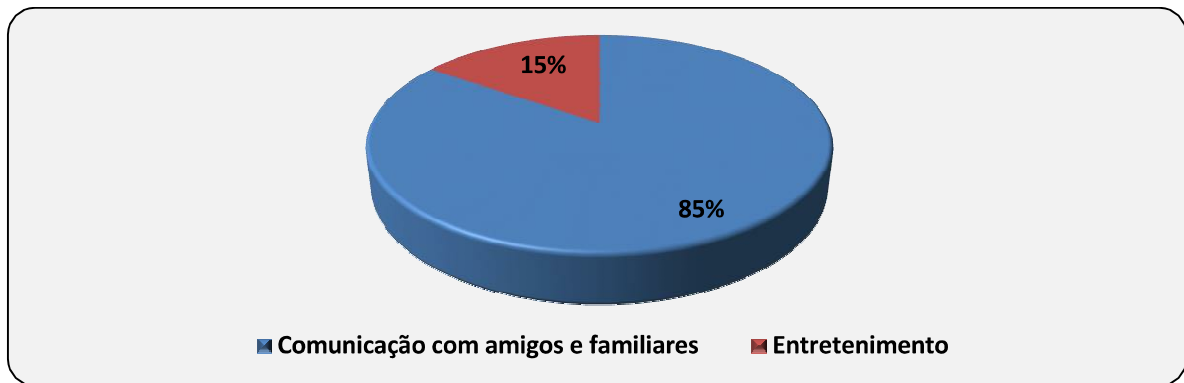
Quanto ao número de entrevistados idosos ainda distante aos dados realizados pela pesquisa do Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil), em relação ao uso específicos de redes sociais, pode ser devido ao perfil do público entrevistado ter sido exclusivo de uma cidade interiorana, e conforme dados da pesquisa de levantamento realizada na cidade supracitada, parte dessas pessoas que participaram da têm dificuldades no uso de ferramentas atribuídas as novas tecnologias.

#### **4.2.1.1.1 Principal Benefício Adquirido na Utilização dos Aplicativos Virtuais de Interação Social**

Para os entrevistados usuários dos aplicativos virtuais de interação social, foi realizado no questionário sobre quais os benefícios que esses aplicativos oferecem, e o resultado segue no Gráfico 5, que demonstra que 85% responderam que utilizam os aplicativos virtuais de interação social para manterem comunicação com os amigos e os familiares; 15% responderam que utilizam os aplicativos para entretenimento. Nenhum dos entrevistados respondeu utilizar os aplicativos virtuais de interação social para outra finalidade que não estava na lista de opções do questionário da entrevista.

O principal benefício da usabilidade dos aplicativos virtuais de interação social está na comunicação com amigos e familiares, seguido do entretenimento que essas ferramentas oferecem aos seus usuários. Nota-se uma concordância entre o Gráfico 5, que demonstra maior interesse pela comunicação, e o Gráfico 4, que revela que todos os usuários utilizam o comunicador instantâneo *WhatsApp*.

**Gráfico 5.** Benefícios adquiridos com o uso dos aplicativos.



**Fonte:** Próprio autor.

De acordo com a pesquisa realizada pelo SPC-Brasil (2016), dentre as principais motivações para o uso da Internet pelos idosos estão o relacionamento com familiares (62,9%), e amigos (59,8%). Para Dellarmelin; Balbinot; Froemming (2017), o principal motivo que leva os idosos a criarem uma rede social é poder conversar com outras pessoas e que a principal forma de utilização consiste em conversas para manter o contato com pessoas que moram longe, sendo estas familiares ou amigos.

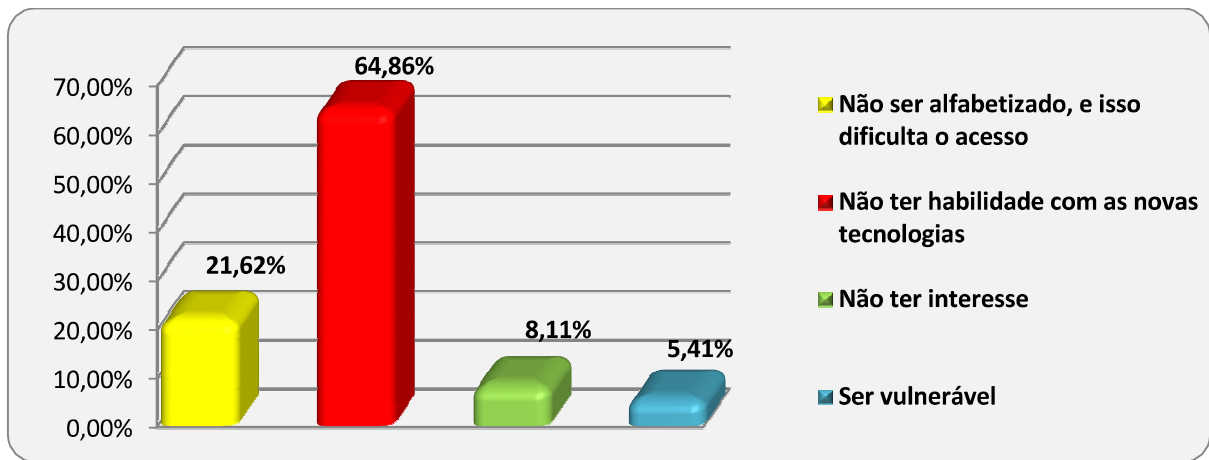
Os itens que estavam no questionário que não foram escolhidos por nenhum dos entrevistados foram: sair da solidão ou isolamento, Estímulo a memória, e não trazer benefício. Havia ainda outra opção que também não foi citada, que seria a alternativa de expressar outro item, caso nenhuma das opções anteriores estivessem coerentes com a realidade do entrevistado.

#### **4.3 Idosos Que Não Usam Aplicativos Virtuais de Interação Social**

Quanto ao número de entrevistados que não usam aplicativos virtuais de interação social (ver Gráfico 3), 74% não são usuários de aplicativos virtuais citados durante as entrevistas. Isso pode ser por não fazerem parte da geração que acompanhou ativamente o início da internet, ou ainda, as mudanças que aconteceram no processo tecnológico. Essas pessoas tem acesso aos dispositivos com sistemas operacionais compatíveis com os aplicativos citados durante as entrevistas, mas não tem habilidades com as novas tecnologias, e isso dificulta a usabilidade em atividades que requer conhecimento mais abrangente dos aplicativos virtuais.

Dentre os entrevistados que responderam não utilizar aplicativos virtuais de interação social, questionou-se o motivo e, as respostas obtidas estão representadas no Gráfico 6.

**Gráfico 6.** Justificativa dos entrevistados que não utilizam aplicativos sociais.



**Fonte:** Próprio autor.

O Gráfico 6 demonstra que, dos 74% dos entrevistados que responderam não utilizar aplicativos sociais, destes: 64,86% responderam que não tinham habilidades com as novas tecnologias; 21,62% dos entrevistados responderam que não são alfabetizados; 5,21% dos entrevistados responderam que o uso dos aplicativos virtuais de interação social deixam as pessoas mais vulneráveis, tornando-as mais frágeis devido as informações pessoais serem expostas ao público, sendo possível haver uma invasão em sua privacidade pessoal; e 8,11% respondeu não ter interesse na utilização deste tipo de aplicativo.

O principal motivo da não usabilidade de aplicativos virtuais de interação social, segundo a pesquisa, está no parâmetro do não conhecimento com as novas tecnologias, e ainda, o analfabetismo por parte do público idoso. Nota-se a necessidade de avanços no tocante a metodologias de inserção dos idosos, bem como, no desenvolvimento de interfaces gráficas mais intuitivas para os idosos não alfabetizados.

#### 4.4 Comentários Gerais

Tendo em vista os resultados coletados durante as entrevistas, é possível notar que a maioria das pessoas idosas entrevistadas não usam aplicativos virtuais de interação social, mesmo tendo aparelhos compatíveis com a tecnologia.

Dentre os aplicativos sugeridos como resposta no questionário de avaliação, para os usuários de aplicativos virtuais de interação social, todos os usuários utilizavam o aplicativo *WhatsApp*, tendo como seu principal benefício, a comunicação entre amigos e familiares.

Outras ferramentas também estavam presentes, e grande parte dos usuários entrevistados também utilizavam o *Facebook* e *Instagram*.

Quanto a faixa etária, dos entrevistados com idade até 74 anos, estes tiveram um número considerável, atingindo 80%. Dentro do público entrevistado, as pessoas que se enquadravam no perfil e não tinham acesso aos aplicativos virtuais de interação social, deveu-se principalmente à falta de conhecimento com as novas tecnologias, tornando-se difícil a sua adaptação.

O acesso as pessoas com idade maior ou igual a 60 anos, que se enquadrava no perfil da pesquisa para coleta das informações do questionário, em muitos casos não se tornou possível devido os entrevistados, na grande maioria sendo as mulheres, abortarem a pesquisa por não querer revelar a idade.

## 5 CONCLUSÃO

Esta pesquisa demonstrou que os idosos entrevistados no município de Patos-PB, sendo eles com idades acima de 60 anos, em maior parcela do sexo masculino, em sua maioria não utilizam aplicativos virtuais de interação social ou redes sociais para socializarem-se, comunicarem-se e melhor desenvolverem-se cognitivamente frente aos avanços tecnológicos contemporâneos. A não inclusão deste público é devida, principalmente, a falta de conhecimento acerca da utilização de tais tecnologias, mas também devido a outros problemas como o analfabetismo, de modo que se faz necessário maior desenvolvimento de metodologias pró-inserção digital deste público, como também pesquisas que levem a interfaces gráficas mais apropriadas.

Quanto aos usuários de aplicativos e redes sociais, estes acessam as principais ferramentas, tais como *WhatsApp* e *Facebook*, para manter contato com amigos, familiares e demais conhecidos no seu dia-a-dia. Estes idosos fazem parte de uma população que cresce vertiginosamente no país e é um público alvo que precisa de um melhor acompanhamento e instruções constantes por profissionais e metodologias capazes de orientar e esclarecer todas as dúvidas que surjam referentes ao uso coerente, de forma a evitar qualquer constrangimento, uso indevido ou inaptidão.

Neste artigo, apresentou-se, no referencial teórico, conceitos capazes de nortear acerca da situação atual dos idosos no que se refere ao uso das tecnologias e aplicativos de redes sociais, bem como a necessidade de oferecer uma maior atenção a esta parcela da população, além de apresentar os resultados obtidos na pesquisa realizada com 50 idosos da cidade de



Patos, no Estado da Paraíba, sobre o uso de redes sociais e aplicativos virtuais de interação social.

Diante do exposto, fica evidenciado que os idosos atuais precisam de uma atenção diferente no que se refere ao uso das tecnologias em questão, de forma a expandir seus conhecimentos, bem como, também expandir o número de adeptos, pois além de estimular o processo cognitivo dos idosos, também propicia um maior relacionamento social. Faz com que o idoso tenha acesso constante a informações, bem como a interação com entes queridos e um maior conhecimento da realidade e sociedade em que está inserido, fazendo-se sujeitos mais ativos.

Assim, conclui-se que mais trabalhos desta natureza possibilitarão a ampliação do conhecimento e melhoria desta área de pesquisa e da qualidade de vida do público alvo. A expansão do conhecimento acerca da inclusão digital da terceira idade dar-se-á em trabalhos futuros que endossem pesquisas voltadas para este público, tais como trabalhos de graduação, mestrado e doutorado. Como sugestões para evolução deste trabalho e criação de trabalhos futuros seria viável desenvolver modelos de interfaces gráficas mais apropriadas para analfabetos e/ou expansão desta pesquisa, de modo a atingir diferentes bairros com diferentes classes sociais.

THE USE OF NEW TECHNOLOGIES AS A RESOURCE OF STIMULATION THE  
INTERACTIVITY IN THE PUBLIC OF ELDERLY PEOPLE OF THE CITY OF PATOS,  
IN THE STATE OF PARAÍBA

**ABSTRACT**

Brazilian elderly people are experiencing a process of digital inclusion in an accelerated way, mainly due to the use of social networks like *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram* and *Skype*. This study aimed to present a survey of 50 elderly people from the city of Patos, in the state of Paraíba, demonstrating the current importance of using the applications that allow greater interaction and communication with family and friends. The main objective is to know what stimuli the virtual devices offer their users, and if not a user of social networks and virtual applications, to know the main reason and specifically to investigate with users which applications are more used, and what benefits these tools bring to your day-to-day life. The results obtained demonstrated that 58% are male; 80% are 60 to 74 years old; 74% use social networks; *WhatsApp* is the application used by all respondents, followed by *Facebook*; 85% use virtual applications to maintain interaction and communication with friends and family; and among the elderly who do not use social networks, 64,86% said they did not have the ability to use the new technologies. Thus, it is concluded that elderly respondents from Patos, in the state

of Paraíba - Brazil, need a bigger and better follow-up regarding the use of social networks, since it is the population that grows the most in the country and that needs to remain within the process of digital inclusion.

**Keywords: Elderly. Social networks. Interaction.**

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, B. **Pesquisa tenta entender a complicada relação entre idosos e tecnologia.** USP - Universidade de São Paulo. 2013. Disponível em: <[www5.usp.br/35129/pesquisa-tenta-entender-a-complicada-relacao-entre-idosos-e-tecnologia/](http://www5.usp.br/35129/pesquisa-tenta-entender-a-complicada-relacao-entre-idosos-e-tecnologia/)>. Acesso em 19 de novembro de 2017.
- BRASIL. Casa Civil - Subchefia Para Assuntos Jurídicos. **Estatuto do Idoso. Lei nº 10.741, de 1º de outubro de 2003.** 2003. Disponível em: <[www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/L10.741.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.741.htm)>. Acesso em 16 de novembro de 2017.
- BACELAR, R. **Envelhecimento e produtividade:** processos de subjetivação. FASA, Recife - PE. 2002.
- BERTOLINO, T. O novo idoso. **Rev. Tempos Modernos.** Online. Ago. de 2016. Disponível em: <[www.youblisher.com/p/1490143-Revista-Tempos-Modernos](http://www.youblisher.com/p/1490143-Revista-Tempos-Modernos)>. Acesso em 25 de novembro de 2017.
- BROTTO, T. **Tecnologia e qualidade de vida.** Psicólogo e Terapia - Psicólogo em São Paulo - SP. 2017. Disponível em: <<https://www.psicologoeterapia.com.br/psicologo-crescimento-pessoal-e-profissional/tecnologia-e-qualidade-de-vida/>>. Acesso em de dezembro de 2017.
- CHAUÍ, M. Convite à Filosofia. São Paulo: Ed. Ática. 2000. 567p.
- CJAZA, S. J.; LEE, C. C. The impact of aging on access to technology. In **Universal Access in the Information Society.** Berlin, v. 5, n. 4. p. 341, Apr. 2007.
- CNDL. **Dois em cada dez idosos brasileiros usam a internet para fazer compras, mostra pesquisa do SPC Brasil.** Online. 2016. Disponível em: <<http://www.cndl.org.br/noticia/dois-em-cada-dez-idosos-brasileiros-usam-a-internet-para-fazer-compras-mostra-pesquisa-do-spc-brasil/>>. Acesso em 20 de novembro de 2017.
- CÔRTE, B., COUTO, E. S. Colonização tecnológica do corpo/urbano: a remodelagem da vida. **Rev. Kairós - Gerontologia.** / Núcleo de Estudo e Pesquisa do Envelhecimento. São Paulo: EDUC, Ano 2, nº 2, 9-26p. 1999.
- DELLARMELIN, M. L.; BALBINOT, V. A.; FROEMMING, M. S. Análise do comportamento e utilização das redes sociais pelos idosos. *Revista Sociais & Humanas.* v. 30, nº 1. 2017.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs:** capitalismo e esquizofrenia, Rio de Janeiro, Editora 34, pp. 11-37. 1996

FELIX, J. S. O planeta dos idosos, entrevista de Alexandre Kalache, coordenador do programa de envelhecimento e longevidade da OMS. São Paulo, **Rev. Fator**, edição do Banco Fator, 2007.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GIDDENS, A. Sociologia. 6. Ed. Porto Alegre: Penso, 2012.

KACHAR, V. **Terceira Idade Informática: aprender revelando potencialidades**. São Paulo: Cortez, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 9ª ed, Campinas, SP: Papyrus, 2012.

KÜCHEMANN, B. A. Envelhecimento populacional, cuidado e cidadania: velhos dilemas e novos desafios. **Revista Sociedade e Estado** - Volume 27 Número 1 - Janeiro/Abril 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v27n1/09.pdf>>. Acesso em 19 de agosto de 2017.

MAZO, G. Z; LOPES, M. A; BENEDETTI, T. B. Atividade física e o idoso: concepção gerontológica. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LEAL, L. N. População idosa vai triplicar entre 2010 e 2050, aponta publicação do IBGE. **O Estadão**. Online. 2016. Disponível em: <[brasil.estadao.com.br/noticias/geral,populacao-idosa-vai-triplicar-entre-2010-e-2050-aponta-publicacao-do-ibge,10000072724](http://brasil.estadao.com.br/noticias/geral,populacao-idosa-vai-triplicar-entre-2010-e-2050-aponta-publicacao-do-ibge,10000072724)>. Acesso em 1 de dezembro de 2017.

LEMONS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LIMA, T. C. S.; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: pesquisa bibliográfica. **Rev. Katálisis**, Florianópolis, n. esp., p.38, 2007.

SÉ, E. V. G. O que o idoso procura na internet? **Vya Estelar**. Online. 2016. Disponível em: <[www.vyaestelar.com.br/post/4658/o-que-o-idoso-procura-na-internet?/idoso\\_internet.htm](http://www.vyaestelar.com.br/post/4658/o-que-o-idoso-procura-na-internet?/idoso_internet.htm)>. Acesso em 2 de dezembro de 2017.

SILVA, H. A. A guerra do fogo. 2016. **Carta Aberta**. Online. Disponível em: <[www.cartaaberta.com.br/hernandes-opina/a-guerra-do-fogo-20160305-76.html](http://www.cartaaberta.com.br/hernandes-opina/a-guerra-do-fogo-20160305-76.html)>. Acesso em 21 de novembro de 2017.

SILVEIRA, D. **Mais de 63% dos domicílios têm acesso à internet, aponta IBGE** - Percentual foi alcançado dois anos após o país ultrapassar a marca de 50% de casas com conexão à web.

Portal G1. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/mais-de-63-dos-domicilios-tem-acesso-a-internet-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em 1 de dezembro de 2017.

VIEIRA, A. L. **Vovós online**: contato com a tecnologia na terceira idade estimula o cérebro e combate a depressão - Interagir na internet evita o isolamento e serve como estímulo cognitivo, dizem especialistas. Portal R7. 2017. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/saude/vovos-online-contato-com-a-tecnologia-na-terceira-idade-estimula-o-cerebro-e-combate-a-depressao-17062017>>. Acesso em 25 de novembro de 2017.

**APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO DE PESQUISA**

1. Sexo:
  - a.  Masculino
  - b.  Feminino
  
2. Idade:
  - a.  Entre 60 e 74 anos
  - b.  Acima de 74 anos
  
3. Uso de aplicativos virtuais de interação social:
  - a.  Sim (siga para a questão 05)
  - b.  Não (siga para a questão 04)
  
4. Principal motivo de não usar nenhum aplicativos virtuais de interação social:
  - a.  Não ser alfabetizado, e isso dificulta o acesso
  - b.  Não ter habilidade com as novas tecnologias
  - c.  Dificuldade na leitura por problema na visão e/ou articulação
  - d.  Não ter condições financeiras
  - e.  Não ter interesse
  - f.  Outro \_\_\_\_\_
  
5. Aplicativo(s) virtual(is) usado(s): (Se a resposta da pergunta 03 for SIM)
  - a.  Whatsapp
  - b.  Facebook
  - c.  Instagram
  - d.  Outro \_\_\_\_\_
  
6. Qual o principal benefício da utilização dos aplicativos virtuais de interação social:  
(Se a resposta da pergunta 03 for SIM)
  - a.  Comunicação com amigos e familiares
  - b.  Entretenimento
  - c.  Sair da solidão ou isolamento
  - d.  Estímulo a memória
  - e.  Não traz benefício
  - f.  Outro \_\_\_\_\_

## APÊNDICE B - RESUMO DE DADOS COLETADOS DURANTE A PESQUISA DE LEVANTAMENTO

Questionário		Quat.	%
PERGUNTA 01 Sexo do público entrevistado	Masculino	29	58,00%
	Feminino	21	42,00%
	Total	50	100,00%
PERGUNTA 02 Faixa etária do público entrevistado	60 até 74	40	80,00%
	Acima de 74	10	20,00%
	Total	50	100,00%
PERGUNTA 03 Usabilidade de aplicativos virtuais de interação social pelos idosos entrevistados	Usuários	13	26,00%
	Não usuários	37	74,00%
	Total	50	100,00%
PERGUNTA 04 Justificativa dos entrevistados que não utilizam aplicativos sociais (Se a resposta da pergunta 03 foi NÃO)	Não ser alfabetizado, e isso dificulta o acesso	08	21,62%
	Não ter habilidade com as novas tecnologias	24	64,86%
	Dificuldade na leitura por problema na visão e/ou articulação	00	0,00%
	Não ter condições financeiras	00	0,00%
	Não ter interesse	03	8,11%
	Outro - Ser vulnerável	02	5,41%
	Total	37	100,00%
PERGUNTA 05 Aplicativos virtuais de interação social utilizados pelos entrevistados (Se a resposta da pergunta 03 foi SIM)	Whatsaap	01	53,85%
	Facebook	00	0,00%
	Instagram	00	0,00%
	Whatsaap e facebook	03	23,08%
	Whatsaap e instagran	02	15,38%
	Facebook e instagran	00	0,00%
	Whatsaap, Facebook e instagran	07	7,69%
	Outro	00	0,00%
	TOTAL	13	100,00%
PERGUNTA 06 Benefícios adquiridos com o uso dos aplicativos (Se a resposta da pergunta 03 foi SIM)	Comunicação com amigos e familiares	11	84,62% (85%)
	Entretenimento	02	15,38% (15%)
	Sair da solidão ou isolamento	00	0,00%
	Estimo a memória	00	0,00%
	Não traz benefício	00	0,00%
	Outro	00	0,00%
	TOTAL	13	100,00%