

USO DE FERRAMENTAS VIRTUAIS PELA TERCEIRA IDADE: NOVAS PRÁTICAS DE LETRAMENTO¹

Gabriela Alves de Freitas*

Karoline Leite Guedes de Oliveira**

Márcia C. Peres Maciel***

Recebido: 12 ago. 2011

Aprovado: 7 out. 2011

*Graduanda em Comunicação Social – habilitação em Relações Públicas. Bolsista IC/FAPERGS. Porto Alegre, RS, Brasil. E-mail: gabifreitas08@yahoo.com

** Mestranda em Educação PPGEDU/UFRGS. Porto Alegre, RS, Brasil. E-mail: karolleiteguedes@gmail.com

*** Mestranda em Educação PPGEDU/ UFRGS. Bolsista CAPES/PROF. Porto Alegre, RS, Brasil. E-mail: macielcmarcia@gmail.com

Resumo: O presente artigo propõe-se a analisar as práticas de letramento que adultos idosos evidenciam ao se apropriar de ferramentas virtuais no ciberespaço. Existe na atualidade um interesse crescente de adultos idosos por participação no ciberespaço em parte pela pressão social em se manter atualizado, mas também como forma de aproximação da família e amigos de gerações mais novas. Como consequência disto, há um maior envolvimento em novas práticas culturais. Estudar como acontece este processo é o foco da presente investigação que utiliza como metodologia uma netnografia *blended* numa comunidade virtual. Os dados coletados apresentam na referida comunidade indícios de novas práticas culturais dos participantes, como letramento informacional, digital, entre outros, mostrando "novas linguagens" de um público que não contempla no seu cotidiano tais "linguagens", apresentando um desafio quando se deseja promover a inclusão dos sujeitos idosos perante atual contexto tecnológico.

Palavras- chave: Envelhecimento. Letramento. Práticas culturais.

THE USE OF VIRTUAL TOOLS BY THE ELDERLY: NEW PRACTICES OF LITERACY

Abstract: This article proposes to examine the appropriation of virtual tools in cyberspace. There is a currently growing interest of elderly adults through participation in cyberspace. These happen part by social pressure to keep up but also as a way to approach family and friends of the younger generations. As a consequence, there is a greater involvement in new cultural practices. Studying how this process occurs is the focus of this research that has a methodology that uses a blended netnography in a virtual community. The data collected in the community provide evidence of new cultural practices from the participants like information literacy and digital literacy, among others, showing "new languages" of a public that does not include in their daily lives such "languages", presenting a challenge when it wants to promote the inclusion of elderly subjects before the current technological environment.

Key words: Aging. Literacy. Cultural practices.

¹ Trabalho apresentado no IV Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais. Categoria Letramentos Digitais e Educação em Rede. Apoio CNPq – Projeto Inclusão, Redes Sociais e Aprendizagem de Adultos Idosos no Ciberespaço.

INTRODUÇÃO

No atual contexto em que vivemos, são apresentados novos formatos de interações que pregam facilitar nossas ações e, por que não, otimizar nosso tempo. Isto se deve às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) que passaram a fazer parte da vida cotidiana da sociedade nos últimos anos.

Como não é mais possível fugir deste universo repleto de novos processos e objetos tecnológicos, que vão desde uma simples visita ao banco, até mesmo ao recebimento de uma ligação telefônica no momento que estamos assistindo a um programa de TV, precisamos compreendê-los, aprender a utilizá-los e como inseri-los no nosso dia a dia. Porém não são para todas as pessoas que esta condição de inserção digital está funcionando de forma adequada, pois, ainda em tempos atuais, percebe-se que muitos indivíduos encontram-se excluídos digitalmente e, portanto, excluídos destes tempos modernos em sociedade.

Nesse contexto, observa-se que adultos idosos² são uma parcela da população que ainda necessita de uma maior atenção no que diz respeito à apropriação tecnológica para usufruir das novas possibilidades que a vida em sociedade está proporcionando. Da mesma forma, percebe-se que há um aumento no interesse, por parte deste público, em utilizar as tecnologias para manter contato com familiares e amigos, como também para aprender a utilizar a ferramenta em si, como um desafio de novas aprendizagens. Tal procura justifica-se pelo fato de que, este grupo de indivíduos busca, cada vez mais, incluir-se e fazer parte da sociedade informatizada. No entanto, a falta de práticas culturais digitais apresenta-se como uma barreira na apropriação desses novos saberes informatizados. Partindo deste contexto, uma questão surge: Como ocorre o processo de apropriação de novas práticas culturais pelos sujeitos idosos frente às TIC?

A presente pesquisa foca, portanto, na análise das novas práticas culturais associada às TIC que emergem na apropriação tecnológica de adultos idosos, ou seja, realizar uma apreciação a cerca do processo de apropriação da cultura digital dos sujeitos idosos enquanto letramento digital, e como estas novas práticas interferem no processo de inclusão digital. Neste contexto, percebe-se que a busca por cursos de informática está cada vez maior, tendo em vista que estas iniciativas buscam sanar a necessidade que os idosos enfrentam de se colocar frente às TIC.

² Utilizaremos o termo “adultos idosos” para nos referenciar a pessoas acima de 60 anos, sujeitos deste estudo.

Esta proposta de estudo surgiu a partir destas observações, pois acreditamos que o impacto das TIC não é uniforme em todos os setores e, nesse sentido, a população idosa - frente a uma sociedade cada vez mais tecnológica - é duplamente excluída, tanto de acesso quanto de apropriação destas tecnologias (PASQUALOITTI, PASSERINO, 2006). Muitas vezes uma das causas da exclusão é a dificuldade de utilizar a tecnologia e de ter possibilidades e oportunidades de acessá-las. Diante deste contexto, buscou-se uma forma de interagir com estes sujeitos, este formato será abordado a seguir.

PARTICIPAÇÃO DO IDOSO NO CIBERESPAÇO E AS NOVAS PRÁTICAS CULTURAIS - LETRAMENTO DIGITAL

Atualmente vive-se na era da economia global onde as tecnologias, as informações e o capital rompem as fronteiras entre os continentes. Neste contexto, observa-se uma emergência ao informalismo. Isto se deve aos avanços tecnológicos que propiciam à disseminação das informações. Assim, o paradigma encontra-se alicerçado na sociedade em rede onde as pessoas são conectadas através de seus computadores (CASTELLS, 1999).

Salienta-se que a forma de comunicação mediada por computadores modificou, qualitativamente, a forma pela qual as informações são organizadas e partilhadas. Estas circulam no mundo e entre os sujeitos. No entanto, tais informações não circulam de forma igualitária entre os indivíduos. Este fato encontra-se associado ao poder econômico além da capacidade e habilidade do usuário em manusear as novas tecnologias de informação e comunicação.

É necessário pontuar que o acesso às redes envolve equipamentos, conectividade e o letramento, além dos recursos humanos e sociais (WARSCHAUER, 2006). Quanto aos equipamentos, sabe-se que apenas ter as ferramentas não significa ter acesso as informações, uma vez que envolvem questões que abrange conexão, habilidades e entendimento para manusear o computador e a internet de modo eficiente. Em se tratando da conectividade, entende-se que exige toda uma infraestrutura. Ou seja, eletricidade, telefonia e uma taxa mensal, por exemplo.

Quanto ao letramento, deve ser entendido como habilidades apreendidas diante de um conjunto de práticas sociais. Foge-se aqui do entendimento que se refere às habilidades cognitivas. Pontuando ainda sobre este, é necessário mencionar que esta prática deve partir de uma aprendizagem significativa, ou seja, que referencie as necessidades e condições sociais

do sujeito envolvido. Entendendo-se que o letramento digital consiste na apropriação da tecnologia digital e na prática de se ler e escrever por uma tela compreende-se também que não basta somente ser um espectador deste processo, é necessário interagir e fazer parte como colaborador (FRADE, 2005). Somente com esta ênfase, o processo do letramento pode gerar a formação de novas habilidades, conhecimentos e atitudes. Tais aprendizados acontecem, apenas, através das interações, discussões e práticas vividas.

Citando Rossetti-Ferreira e outros (2004), é neste emaranhado das relações em que se compreende a matriz sócio-histórica como sendo pano de fundo para a formação dialética do sujeito. Nesta se percebe a múltipla relação entre os elementos sociais, econômicos, políticos, históricos e culturais e que influenciam as pessoas e as modificam perante o contexto em que se vive. Complementando o autor, é no meio social que o sujeito busca o espaço para experiências e, conseqüentemente, seu desenvolvimento.

Abordando o letramento e as práticas sociais, entende-se que ambos levam em consideração os contextos sociais em que ocorre a prática e, em se tratando das TIC, ambos encontram-se ligados à ação humana e, conseqüentemente, à produção do conhecimento. Segundo Warschauer (2006), as práticas de letramento estão associadas ao ser letrado que possui domínio dos processos dos quais as informações culturais significativas estão codificadas. Como pode ser visto, o letramento é uma habilidade contextualizada que faz parte de um período histórico. Portanto, não é sua característica a neutralidade.

Já o letramento comunicacional mediado pelo computador, apresenta-se como sendo uma habilidade para interpretação e trocas a fim de que os sujeitos comuniquem-se fazendo uso de um artefato on-line. No entanto se faz necessário ter uma conexão e um computador para que se possa interagir virtualmente.

METODOLOGIA

O presente trabalho realizou-se a partir da observação do grupo terceira idade, comunidade de adultos idosos na rede Orkut que se formou a partir de pesquisa organizada na UFRGS com apoio do CNPq, chamado Inclusão, Redes Sociais e Aprendizagem de Adultos Idosos no Ciberespaço (PASSERINO, 2009). Neste espaço da rede social os sujeitos se relacionam e debatem sobre temas diversos.

O grande objetivo deste projeto é trazer para a universidade esses sujeitos que já haviam participado de outros projetos dentro deste contexto, mas que agora retornam para

tentar-se inserir no meio digital com maior facilidade. Surge assim, um novo curso com tema principal de introduzir estes nas ferramentas de comunicação da internet com vistas para ao grande propósito de participação em redes sociais por integrantes deste projeto, analisando suas práticas sociais e letramento durante este processo. Portanto, nosso foco de observação, trata-se da análise da participação destes idosos dentro do projeto com foco nas novas praticas culturais que surgem a partir da interação do grupo neste novo ambiente.

Como metodologia de coleta, utilizou-se a netnografia *blended*, que agrega características da etnografia e da netnografia - coleta de dados em ambiente virtual. O conceito “netnografia *blended*” consiste na utilização da netnografia e da etnografia. Segundo Kozinets (2010), a netnografia é um tipo de etnografia adaptada para acompanhar as relações mediadas por computador. Enquanto a etnografia, Isabel Travancas (2010, p. 100) informa que é um “método de pesquisa qualitativa e empírica que apresenta características específicas. A autora ressalta ainda que se trata de um processo longo de pesquisa em que o investigador necessita imergir no local estudado. Para isso, deve anteriormente preparar-se e está fundamentado com uma literatura que lhe dê o suporte para o estudo. Assim, é necessário um levantamento bibliográfico do assunto bem como a busca por pesquisas anteriores em que ressalte sobre o que assunto estudado. Nos encontros presenciais, organizávamos diários de campo, relatando as atividades realizadas e como os sujeitos agiam frente à atividade proposta, suas observações e ações.

Os Instrumentos de coleta de dados foram entrevistas individuais, questionários, enquetes e registros coletados na comunidade via rede social, além do diário de campo das pesquisadoras realizado na observação participante.

RESULTADOS PRELIMINARES

Para contextualizar, no início do projeto, os pesquisadores entraram em contato com os idosos, com mais de 60 anos, que fizeram parte da formação anterior ao referente projeto. Salienta-se que a primeira formação caracterizou-se como um curso de informática básica, distinto desta nova proposta que objetivava a formação de um grupo através de encontros. Por este motivo, o número de pessoas não é fixo, pois nem todos se familiarizam ou se identificam com as temáticas propostas.

Assim, para a proposta inicial, planejaram-se quatro encontros com intuito de apresentar as redes sociais. Uma vez que, embora estes sujeitos utilizassem à internet, não

faziam parte de redes sociais. Entretanto, devido ao interesse do grupo, a necessidade de aprofundar o aprendizado e aos vínculos que se foram estabelecendo, acabou-se dando continuidade aos encontros, que passaram a ser quinzenais.

Com o caminhar da proposta, percebeu-se que os idosos encontravam-se dependentes das mediadoras. Partimos, então, gradativamente para uma aprendizagem colaborativa, ou seja, a aprendizagem entre os participantes. E assim mediando esta participação interativa, focamos na utilização da comunidade virtual. Sugeriu-se então que os envolvidos permanecessem atentos à comunidade, pois um novo tópico seria lançado; a ideia é que houvesse mais envolvimento e participação, por isso a criação de um tópico repleto de novidade e curiosidades.

E assim, partindo de uma necessidade evidenciada, criou-se na comunidade um tópico chamado de “Glossário”, com a proposta de que os idosos fossem estimulados a postar conceitos de termos desconhecidos por eles e que tivessem referência ao meio tecnológico. Os conceitos deveriam ser criados partindo da busca por informações através de pesquisas na internet, utilizando os sites de busca. Ao postarem suas dúvidas na construção do termo para o glossário, os próprios colegas auxiliavam no processo de pesquisa e elaboração da definição mais próxima da adequada, sempre tendo apoio das mediadoras neste processo. Deste modo, determinados a aprender com as tecnologias, os sujeitos foram trazendo suas dúvidas relacionadas ao uso destas ferramentas.

Procuramos analisar a interação entre os idosos e seu envolvimento com as tecnologias através da participação na comunidade criada para o grupo. A escolha por esta rede social deve-se pela facilidade de utilização, adaptabilidade dos sujeitos na navegação e um grande interesse por parte dos sujeitos em conhecer a ferramenta e estar sendo inserido no contexto virtual no qual pessoas de sua relação já participam e eles ainda sentiam-se fora desta realidade.

Sendo assim, trazemos vivências dos sujeitos partindo das interações propostas evidenciando o envolvimento com a ferramenta e seu empenho em manuseá-la produtivamente. Em seguida, segue exemplo da vivência desta prática na comunidade.

Tópico: GLOSSÁRIO

Sujeito A (2/06/2011): Este espaço servirá para relacionar dúvidas com palavras utilizadas na Internet.

Sujeito B (2/06/2011): Minha duvida ,o que quer dizer : http

Sujeito C (2/06/2011): resposta do termo http, é um protocolo de comunicação

Ao utilizar a ferramenta de busca para realização da atividade do “Glossário” observamos que os sujeitos conseguem realizar uma **navegação involuntária**. A navegação involuntária consiste na ação dos sujeitos, pois, estes partem de um determinado tema e acabam navegando por vários endereços, sendo encaminhados para outras páginas, fazendo com que os sujeitos naveguem por outros espaços sem se dar conta que estão, com isso, ampliando sua capacidade de interação e busca por informações.

Esta trajetória virtual dos idosos de não compreender as palavras que compõe o universo virtual justifica-se por diversos fatores. A memória se constitui como um deles e contribui para o fato de não prestarem atenção ao conjunto da informação proposta na rede e ainda se focarem em apenas um ponto de interesse. Outra questão é o fato de desconhecerem como funcionam os sites de busca e a interface.

Sobre isto, Ferreira e Nunes (2008) enfatizam que a interface deve possuir caráter amigável e satisfazer as necessidades do usuário. Ou seja, que possa beneficiar diferentes faixas etárias e personalidade, sem, contudo privilegiar uma ou outra. Por isso deve considerar questões como apresentação visual, uso adequado da combinação de cores, comportamentos inesperados, níveis de habilidade e comportamento, boas metáforas.

Kachar (2003) pontua ainda que se deve considerar os aspectos operacionais da máquina, a linguagem, além da abordagem pedagógica. Assim, quanto a funcionalidade refere-se ao aprender, ao utilizar o artefato incluindo a destreza visomotora com o mouse, o teclado, e as teclas, além do manuseio com os softwares e sua linguagem. Quanto à linguagem, a leitura e interpretação de novas linguagens das TIC, que envolve trabalhar a semântica de menus e as traduções de palavras. Por fim, a abordagem pedagógica, Kachar prioriza que a aprendizagem possa partir da utilização de aplicativos que propicie a interação entre pares e a construção do saber.

Ainda neste enfoque da interface, Pasqualotti e Passerino (2006) fazem referência à inteligência cristalizada do idoso. Esta se refere aos conhecimentos gerais e o vocabulário que só ampliam-se com a idade. Ressaltando também, o fato social que no idoso é bem mais trabalhada, favorecendo para o atual cenário tecnológico que os despertam para novos campos de aprendizagem.

Partindo para o relato das vivências que ocorreram na comunidade, este novo eixo de trabalho nos remete ao letramento adquirido pelo grupo. O letramento informacional que:

[...] envolve tanto o conhecimento específico do uso do computador (por exemplo, domínio do programa de navegação e das ferramentas de buscas) como habilidades de letramento crítico mais amplas (por exemplo, análise e avaliação das fontes de informações) (WARCHAUER, 2006, p. 157).

Assim, impulsionado pelo uso da ferramenta, os sujeitos conseguem neste momento debater, participar e principalmente somar no seu vocabulário novos termos que surgem da pesquisa e trocas estabelecidas na comunidade.

Compreendendo que a aprendizagem, na terceira idade, parte da verbalização e na qual são compartilhadas dúvidas, alegrias, saberes, vitórias e dificuldades, podemos observar que a aprendizagem nas redes sociais possui a característica de um saber compartilhado, colaborativo (WENGER; SNYDER, 2000), mas que também reflete a inabilidade deste público perante estas práticas. Sendo assim, abordando as comunidades de prática, onde Warschauer (2006) diz que todo aprendizado surge através desta prática, pois se caracterizam por manter as pessoas dedicadas às atividades similares em iteração constante; a relevância deste aprendizado é que se aprende com e não se aprende sobre. Em relação ao aprender com, percebe-se um querer fazer, ou seja, uma conduta e disposição à ação.

Após a mudança de foco na proposta de trabalho, pode-se observar que a troca entre os idosos, antes no nível de monitoria e mais voltada para o facilitador, passou a ser realizado de modo colaborativo. Para que esta mudança ocorresse, optou-se por dinâmicas de grupo que priorizassem as trocas entre pares e a valorização destas práticas perante o grupo.

Mergulhados neste novo cenário das TIC, os idosos, aos poucos, foram buscando se inserir neste espaço e modificando o seu perfil, ou seja, moldando-se a estrutura vigente. A metáfora da rede ressalta que o desenvolvimento humano é compreendido em seu coletivo e não individualmente. Isto ocorre pelo fato de que todos estão interagindo dialeticamente (ROSSETTI- FERREIRA et al, 2004).

Exemplo disso é que depois surgiram fóruns propostos iniciados pelos próprios idosos na comunidade. Eles sentiram autonomia para criar tópicos de acordo com as temáticas abordadas.

Tópico: Quem Controla você na Internet

Sujeito D (04/09/2011): Oi colegas!

Conforme os assuntos debatidos em nossa última aula, comentamos que hoje somos controlados ou pelo, orkut, facebook, twitter, flickr, you tube... isto é uma grande realidade.

Como tema de casa, gostaria de saber "Quem controla você na internet?"

No meu caso, tirando o email que já é um vício rrsrrs... é o orkut, e agora o you tube.

E vocês?

Deixem a sua opinião e comentário.

Sujeito B (08/09/2011): Atualmente o computador, é usado praticamente diariamente, fica difícil deixar de fora a internet. Viver sem internet é algo impossível, do universo deste submundo. Aprender e conhecer as ferramentas utilizadas por eles e quais os caminhos, quem me descontrola e ORKUT é mais antigo criado em 2004, mais popular no Brasil, onde compartilho fotos, vídeos, comunidades, bate-papo. FACEBOOK é a mais popular do mundo, mais acessada todos os dias para troca de msg, novas amizades, passatempo e se divertir com os aplicativos e jogos. YOUTUBE, onde compartilho vídeos com amigos. E o melhor de tudo que os sites são todos gratuitos.

E assim, o uso dos recursos da Internet pelo grupo que busca atualização, acaba por desafiar aquele que faz uso desta nova prática, fazendo com que os demais sujeitos revejam, mudem suas posturas e, com isso, aumentam-se as possibilidades de desenvolvimento destes, dentro da comunidade estudada. A técnica aqui adotada de construção de conceitos, para serem inseridos no glossário da comunidade, permite aos envolvidos postar-se diante de uma situação de maneira flexível, pois eles ao lidarem com uma gama grande de informações passam a aproveitar de forma mais criativa as informações e como consequência disso constroem novas ideias se posicionando no grupo.

Pensando deste modo, observa-se que **posição** é, segundo Harré e Van Langenhove (apud OLIVEIRA et al, 2004), um conjunto de atributos pessoais genéricos e estruturado de formas diferentes que limitam as possibilidades de ação interpessoal, intergrupala e mesmo intrapessoal através da atribuição de direitos e deveres a um indivíduo. A partir da proposta do glossário, observa-se que os idosos, através das trocas entre pares e também partindo para a navegação involuntária, apropriam-se das novas práticas culturais e passam a assumir novo posicionamento na comunidade.

Tem-se como evidência, um participante sujeito que, no início dos encontros, assumia uma postura de expectador e com imagem deteriorada. Devido à proposta do glossário e suas trocas, ele passou a atuar com confiança e autonomia em relação das ferramentas utilizadas, enquanto aqueles que já se encontravam motivados, no início, passaram a posicionar-se de forma ainda mais ativa e comprometida com as novas práticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A globalização e os avanços tecnológicos reformularam os contextos sociais, incluindo o acesso e a disseminação das informações. Além disso, pontua-se que a interação, via computador, apresenta-se como um novo letramento para o sujeito idoso inserir-se socialmente no ambiente virtual.

E aquele que não possui práticas culturais frente a esta mediação, apresenta dificuldade em manusear e compreender as ferramentas virtuais.

Desta forma, as tecnologias de informação e comunicação possuem como desafio incluir este público em práticas culturais significativas que possibilitem a estes usuários, novas formas de aprendizado e habilidades para lidar, de forma geral, com esta ferramenta e tudo o que ela possibilita.

Nos encontros presenciais do grupo, observou-se que os sujeitos ingressaram na pesquisa com uma representação deteriorada sobre sua imagem e com receio de lidar com as tecnologias apresentadas. Ao longo do processo, os pesquisadores foram desmistificando a utilização do computador, da internet e outros artefatos, o que fez com que desenvolvessem confiança neles mesmo e na tecnologia para que pudessem começar a interagir e com isto, modificar sua imagem, antes estigmatizada.

Como forma de motivar e direcionar os estudos sentiu-se a necessidade de se propiciar uma aprendizagem que partisse do interesse do idoso. Sendo assim, através da reformulação da proposta de ensino, conseguimos associar temáticas interessantes a eles, atrelados aos objetivos que se pretende analisar.

Observando as interações no ambiente virtual, neste estudo especificadamente, dentro das redes sociais, percebe-se que práticas culturais servem como meio de se fazer a inclusão digital ao apresentar novas ferramentas e novas linguagens a um público que não possui estas como realidade em seus cotidianos.

Portanto, mesmo não pertencendo à geração pré-ícones, os idosos, buscando apoio do professor ou amigo mais capaz, aprendem com as tecnologias e tornam-se novamente socialmente produtivo perante a sociedade; Pasqualotti e Passerino (2006). É importante salientar que este perfil de idoso, incluso digitalmente, só é possível ser observado quando o mesmo está inserido em práticas sociais significativas, ou seja, participando das comunidades de práticas.

Partindo da aprendizagem que faz parte do interesse e das vivências dos sujeitos, como bem menciona Paulo Freire (2005), o projeto da terceira idade fundamenta-se na aprendizagem crítica e reflexiva, na qual os sujeitos participantes são desafiados a resolver suas dificuldades no âmbito digital, refletindo sobre os mesmos e interagindo com os pares envolvidos, buscando, assim, uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FRADE, Isabel Cristina a. da Silva. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Org.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005.
- FERREIRA, Simone Bacellar Leal; NUNES, Rodrigues Ricardo. **E-Usabilidade**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- KACHAR, Vitória. **Terceira idade: aprendendo revelando potencialidades**. São Paulo: Cortez, 2003.
- KOZINETS, Robert V. **Netnography- doing ethnographic research on-line**. Londres: SAGE, 2010.
- OLIVEIRA, Z. M.; GUANAES, C.; COSTA, N. R. A. Discutindo o conceito de jogos de papéis: uma interface com a “teoria do posicionamento”. In: ROSSETTI-FERREIRA et al. **Redes de significações e o estudo do desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- PASSERINO, Liliana Maria. et al. **Projeto inclusão, redes sociais e aprendizagem de adultos idosos no ciberespaço**. Porto Alegre, 2009. Edital CNPq n. 02/2009
- PASQUALOTTI, P. R.; PASSERINO, L. M. A inclusão digital como prática social: uma visão sócio-histórica da apropriação tecnológica em idosos. In: PORTELLA, M. R.; PASQUALOTTI, A.; GAGLIETTI, M. (Orgs.). **Envelhecimento humano: saberes e fazeres**. Pelotas: UPF, 2006.

ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde (Org.). **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2010. p. 98-109.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: SENAC, 2006.

WENGER, E.; SNYDER, W. M. Communities of Practice: the Organizational Frontier. **Harvard Business Review**, Boston, Jan-Feb., p. 139-145, 2000.