**LAZER E ENVELHECIMENTO NA ERA DIGITAL: UM ESTUDO SOBRE A RELAÇÃO LAZER E TECNOLOGIA PARA OS IDOSOS EM OLINDA – PE**

Eixo temático: **Lazer e Envelhecimento**

Classificação: **Pesquisa Científica**

**Resumo:** Este estudo objetiva analisar a relação entre lazer e tecnologia para os idosos em Olinda – PE. Para estruturação deste estudo, foi realizada uma discussão sobre o lazer, envelhecimento e sociedade que é complementada pelo debate sobre a tecnologia e seu uso nas práticas sociais, notadamente nas vivências dos idosos. Para sua execução, realizou-se uma pesquisa exploratório-descritiva, de abordagem quantitativa na cidade de Olinda, Pernambuco que teve como sujeitos, uma amostragem de 113 idosos, moradores da cidade, abordados aleatoriamente, com idade a partir de 60 anos, buscando conhecer suas práticas de lazer, suas vivências com a tecnologia e sua utilização nas práticas sociais de lazer e de sua sociabilidade. Para análise dos dados levantados foi utilizado o método estatístico, especificamente a estatística descritiva. Os resultados indicam que, apesar de se utilizarem de tecnologia, por meio de redes sociais como *whatsapp,* aparentemente o uso da tecnologia em suas práticas sociais de lazer e sociabilidade é baixo e que a base das interações sociais vivenciadas pelos idosos pesquisados se dá de forma presencial.

**Palavras-chave:** Lazer. Envelhecimento. Tecnologia. Idosos. Olinda**.**

**Introdução**

Sabe-se que duas variáveis vêm caracterizando a sociedade no Brasil e no mundo, quais sejam: o envelhecimento da população (OMS, 2015) e a ampliação do uso da tecnologia nas suas práticas sociais (KOHN, MORAES, 2007). Aparentemente, estas variáveis parecem distantes, mas faz-se necessário o levantamento de informações que oportunizem a compreensão das aproximações e distanciamentos da relação entre o envelhecimento e o lazer na era digital.

Para execução deste estudo, realizou-se uma pesquisa exploratório-descritiva, de abordagem quantitativa na cidade de Olinda, Pernambuco que teve como sujeitos, uma amostragem de 113 idosos, na sua maioria, moradores da cidade, abordados aleatoriamente, com idade a partir de 60 anos, buscando conhecer suas práticas de lazer e suas vivências com a tecnologia. Para análise dos dados levantados foi utilizado o método estatístico, especificamente a estatística descritiva.

Os resultados indicam que, apesar de se utilizarem de tecnologia, por meio de redes sociais como o uso do *whatsapp,* aparentemente o uso da tecnologia em suas práticas sociais de lazer e sociabilidade é baixo e que a base das interações sociais vivenciadas pelos idosos se dá de forma presencial.

Para estruturação deste estudo, foi realizada uma discussão sobre o lazer. Em seguida apresentam-se informações sobre a relação entre envelhecimento e sociedade que é complementada pelo debate sobre a tecnologia e seu uso nas práticas sócias, notadamente nas vivências dos idosos. Depois se expõem os procedimentos metodológicos definidos para a realização da pesquisa. Os resultados são apresentados por meio da descrição estatística dos principais achados e finalmente, são tecidas considerações finais sobre os aspectos de destaque identificados na pesquisa de campo realizada.

**Objetivos e/ou problema de pesquisa**

No sentido de trazer luzes sobre a relação entre lazer, envelhecimento e tecnologia, o estudo ora exposto tem como perguntas norteadoras da pesquisa: quais as atividades de lazer realizadas pelos idosos na cidade de Olinda? Qual a relação dos idosos com a tecnologia? Quais os usos da tecnologia em suas práticas sociais de lazer e na sua sociabilidade?

Buscando responder a tais questionamentos, objetiva-se analisar a relação entre lazer e tecnologia para os idosos em Olinda – PE.

**Metodologia**

Segundo Richardson (2015), a pesquisa serve como norte para entender e buscar melhorias dos problemas sociais. É um instrumento para compreender a sociedade e seus padrões. Diante disso, definiu-se como metodologia para execução deste estudo a realização de uma pesquisa exploratório-descritiva, que de acordo com Veal (2011, p.29), “procura descobrir, descrever ou mapear padrões de comportamento em áreas ou atividades que não foram previamente estudadas” de abordagem quantitativa na cidade de Olinda, Pernambuco.

Considerando dados do Censo 2010 realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE publicado no site População.net, Olinda possui 7.447 habitantes, sendo 50,88% homens e 49,12% mulheres. Quanto á faixa etária, o município tem a seguinte distribuição: 28,9% tem entre 0 e 14 anos; 66,7% entre 15 e 64 anos e 4,4% mais de 65 anos (POPULAÇÃO, 2013).

Para composição dos dados foi realizada uma pesquisa de campo no período de 07/05/19 a 01/06/19. Foram considerados como sujeitos, baseados na determinação do tamanho da amostra informada por Gil (2002, p.124), uma amostragem de 113 idosos[[1]](#footnote-1), moradores da cidade e/ ou visitantes, abordados aleatoriamente nas seguintes localidades: Praça do Carmo, Alto da Sé e Ladeira de São Francisco alguns dos principais pontos turísticos da cidade, com idade a partir de 60 anos, buscando conhecer suas práticas de lazer e suas vivências com a tecnologia. Para análise dos dados levantados foi utilizado o método estatístico, especificamente a estatística descritiva. Para subsidiar a análise dos achados da pesquisa de campo, apresentam-se as discussões conceituais das temáticas que envolve o estudo proposto, conforme segue:

**Lazer: uma discussão inicial**

A história do lazer ressalta o fato de que o homem, que é um ser lúdico do ponto de vista cultural, sempre viveu ao longo da história voltado primeiramente para o trabalho, após a revolução industrial, com jornada de trabalho reduzida e consequentemente um maior tempo livre disponível, moldou-se uma nova condução para as práticas lúdicas do ser humano (GOMES, 2004; MELO, ALVES JÚNIOR, 2012; DUMAZEDIER, 1999; MARCELINO, 1983).

Segundo Gomes (2014), um das visões sobre o lazer, o caracteriza como uma atividade que se opõe ao trabalho, como uma forma de ocupação do tempo livre a ser preenchido da maneira que se deseja por quem irá executá-lo, ligando-o a características como improdutividade, prazer e liberdade e as carrega atualmente desde as sociedades ocidentais do século XIX, mas de acordo com a autora é preciso superar esta visão ao considera-lo uma necessidade humana, assim como uma dimensão da cultura, baseadas em três elementos, quais sejam: a ludicidade, as manifestações culturais e o tempo/espaço social e desta forma ampliar o olhar sobre as experiências humanas de lazer nas diferentes etapas da vida em sociedade.

Desta forma, tal dimensão pode trazer à luz, considerações sobre as particularidades que marcam as experiências de lazer, além das sensibilidades aguçadas com sua prática individual e social (GOMES, 2014). É sob este prisma que apresentaremos as reflexões sobre a relação entre as práticas de lazer, na fase de envelhecimento na era digital, especificamente a partir da experiência de idosos moradores da cidade de Olinda – PE.

Para compreensão de tal relação, além destes aspectos sobre o lazer, complementa-se com o debate com informações iniciais sobre envelhecimento e sociedade e a questão da tecnologia nas práticas sociais, conforme segue:

**Terceira idade: envelhecimento e sociedade**

Para muitos, envelhecer é passar de uma etapa da vida mais produtiva para outra em que se tem muito tempo livre. No entanto, com as modificações da sociedade e os avanços tecnológicos, chegar à terceira idade não significa mais ficar apenas sentado no sofá vendo televisão e cuidar dos netos. Os momentos de lazer são mais variados e que podem oportunizar diversas experiências, como lembra Arantes (2009, p.90)

O lazer no cotidiano do idoso caracteriza-se pela ocupação do seu tempo livre, e uma de suas funções é dar possibilidades de encontro entre pessoas, romper a rotina, participação em eventos culturais, acrescentar conhecimentos, enfim é um momento de se inserir no tempo, ocupando um espaço social como sujeito da ação. O lazer representa um dos fatores básicos para o exercício da cidadania, onde se busca, através dele, melhorar a qualidade de vida em sua prática, entendendo que ele pode contribuir no seu bem estar, na mudança de seu comportamento, vivência de valores, disciplina e respeito, cuidados com o meio ambiente e atenção à saúde. (ARANTES, 2009, p. 90)

Com o avanço da medicina e da tecnologia, a qualidade e a expectativa de vida melhoraram e o envelhecimento, especialmente em países desenvolvidos, passou a ter um olhar mais ativo e cheio de possibilidades que outrora. Diante disso, conforme informa Annes *et all*. (2016), o conceito de envelhecimento surge e é considerado como um “processo de otimização das oportunidades de saúde, participação na sociedade em todos os âmbitos, à medida que as pessoas vão envelhecendo” (p. 1500). Trata-se de um termo que a Organização Mundial de Saúde - OMS vem promovendo como uma política de saúde em diversos países, inclusive no Brasil, voltada para os idosos. Quanto à classificação, estes autores reforçam que a OMS os define da seguinte forma:

o idoso, em países desenvolvidos, é o indivíduo com idade igual ou superior a 65 anos, e nos países em desenvolvimento, como é o caso do Brasil, é o indivíduo com 60 anos ou mais. Essa diferente classificação se dá por fatores econômicos, políticos, culturais, sociais e ambientais dos países, que influenciam diretamente na sociedade. No Brasil, a partir de meados da década de 1970, a população vivenciou uma redução significativa no ritmo de crescimento, devido ao aumento da expectativa de vida e também à queda nos níveis de fecundidade, aumentando quantitativamente o número de idosos. De acordo com o Censo 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, as pessoas com mais de 65 anos representavam 7,4% da população total do país e as com 80 anos ou mais, 1,5%. Segundo projeções, em 2020, essas parcelas serão de 9,2% e 1,9%, respectivamente. E, em 2050, a proporção esperada de pessoas com 65 anos ou mais é de 22,7%, e com 80 anos ou mais, 6,4%5, isto é, o número de idosos tende a triplicar. (ANNES *et. all*., 2016.p.1500)

Apesar deste crescimento da população na terceira idade e, considerando os dados da OMS que apontam o Brasil como sexto país com maior número de idosos em 2025, no país percebe-se que ainda é lento os cuidados e voltados para o idoso (OMS, 2005). Acrescenta-se que muitos locais não estão adequados para suprir as necessidades de lazer, saúde e, até mesmo, moradia, como lembram Petersen, Kalempa e Pykosz (2013, p. 123)

a sociedade não está plenamente preparada para o envelhecimento de sua população. Percebe-se isso ao se observar o crescente número de produtos e serviços que agora surgem aproveitando-se desse nicho de mercado. Apenas recentemente as empresas se deparam com essa fonte de consumidores. Trata-se de um grupo de pessoas que pode escolher como pretende preencher suas horas disponíveis: viajando, conhecen­do novas tecnologias, desenvolvendo habilidades, adquirindo bens de consumo e serviços que auxiliem seu dia a dia ou apenas que lhe forneçam entretenimento. O idoso de hoje gosta de estar inserido na onda tecnológica, quer aprender e conhecer novos equipamentos, serviços rotineiros como pagar contas e fazer compras se tornam parte do lazer. (PETERSEN; KALEMPA; PYKOSZ, 2013, p. 123)

Aparentemente, tal realidade é percebida em Pernambuco, ao menos nas grandes cidades no em torno da capital. O cuidado com o idoso e as possibilidades que isso representa tanto do ponto de vista individual, como social vem despontando timidamente. Muitos ainda são analfabetos digitais e desconhecem as múltiplas possibilidades de lazer e diversão que surgiram e surgem todos os dias, sejam ou não mediadas por tecnologia.

Considerando, as possiblidades de práticas sociais mediadas por tecnologia para esta faixa etária da população, discute-se no item que segue aspectos ligados à tecnologia na sociedade.

**Tecnologia: seu uso nas práticas sociais**

O avanço da tecnologia tem possibilitado muitas mudanças na sociedade e nas práticas sociais em todos os âmbitos. É inegável que trouxe uma facilidade para aproximar quem está longe, disseminar conhecimento, entre diversas outras coisas. Além de proporcionar meios diversos para, de certa forma, retirar o individuo da realidade e transportá-lo para outros lugares, por meio de programas de realidade virtual, consegue distraí-los através de programas de TV e rádio.

A sociedade contemporânea incorporou nos meios de socialização relações produzidas pela rede de interconexões de pessoas entre si mediadas pela tecnologia. As redes sociais são um campo amplo e cheio de espaço para gerar conhecimento e relacionamentos com pessoas que estão fisicamente distantes, mas virtualmente perto.

A geração que cresceu dentro deste universo tecnológico tem uma familiaridade quase de nascença. No entanto, aqueles que tinham apenas o rádio como tecnologia mais acessível vem se adaptado com dificuldade ou mesmo sem muita vontade às rápidas e complexas mudanças tecnológicas, cuja progressão é geométrica, conforme informam Passerino, Bez e Pasqualotti (2007, p. 2):

acredita-se que o impacto das TIs não é uniforme em todos os setores, mas dependente de variáveis sócio-históricas, aspectos individuais e organizacionais em níveis macro e micro sociais: governo, sociedade, família, entre outras organizações nas quais os indivíduos se estruturam. Pensando num nível micro, e estudando uma organização social particular como a família, percebe-se que o impacto é, também, diferente para cada um dos seus membros (pai, filho, avôs, netos, etc.). Isso se deve especialmente a variáveis individuais que dizem respeito à história de cada sujeito em transformação e seu contexto sócio histórico de desenvolvimento. Nesse sentido, a população idosa frente a uma sociedade cada vez mais tecnológica é duplamente excluída: de acesso e de apropriação. Às vezes a causa da exclusão é a dificuldade de manusear a tecnologia e de ter possibilidades e oportunidades de acesso. Aqui então se apresentam variáveis socioeconômicas e psicobiológicas relacionadas com o envelhecimento humano. Porém, existe outra variável de exclusão, pouco considerada e muitas vezes ignorada no desenvolvimento de novas tecnologias: a funcionalidade da tecnologia que provoca uma exclusão decorrente de variáveis sócio cognitivas (PASSERINO; BEZ; PASQUALOTTI, 2007. p. 2).

Considerando a questão geracional que envolve o uso das tecnologias pelos idosos, esse público, nada mais é do que pessoas da terceira idade, sendo elas, as principais representantes do processo de envelhecimento, que, baseado no que refere ao texto de Pinheiro Junior (2005), o conceito de terceira idade não se resume ao ser humano frágil, doente, inválido e com inúmeros problemas de saúde. Essas são conclusões atreladas a preconceitos que se estendem por muitos anos e precisam ser desfeitos, pois além das questões biológicas, o envelhecimento também envolve mudanças nos papeis e posições sociais.

O fato de não ter mais uma rotina de trabalho, compromissos, obrigações e prestação de contas, além da redução significativa do convívio com grande número de pessoas e mudança radical de rotina, pode afetar qualquer ser humano podendo impactar também em aspectos psicológicos, econômicos e políticos, pois segundo Pettersen , Kalempa e Pykosz (2013, p. 123):

Um dos desafios que os adultos da terceira idade encontram é o fato de que, à medida que envelhe­cem, vão se distanciando de parentes e amigos. Ao descobrirem a Internet, podem reestabelecer conexões. Percebem que podem interagir, através de redes sociais, e-mails e mensageiros instantâneos, com parentes distantes e amigos com quem não tinham contato há muito tempo. Além de reduzir distâncias, o uso da rede facilita a vida social daqueles que, por motivos de limitação física, acabam se isolando em casa. O contato virtual com amigos e parentes não exclui de forma alguma o contato físico direto; porém, a comu­nicação digital permite a eles saberem mais sobre pessoas que lhes são importantes e que muitas vezes não podem ver com a frequência que gostariam, além de conhecerem outras com os mesmos interesses. (PETERSEN; KALEMPA; PYKOSZ, 2013, p. 123)

Estes aspectos são relevantes para o entendimento de como os idosos se utilizam da tecnologia em suas práticas de lazer e sociabilidade, pois se tornam referências para a compreensão da relação que pode ser estabelecida por estes em seu cotidiano. Na busca por tal compreensão, sob o olhar de idoso morador da cidade de Olinda, a partir da realização da pesquisa de campo, expõem-se a seguir seus principais achados.

**Apresentação dos principais resultados**

A partir da realização da pesquisa de campo e buscando analisar a relação entre lazer e envelhecimento na era digital em Olinda – PE expõem-se neste item seus principais achados, partindo da caracterização dos sujeitos pesquisados, suas práticas de lazer, sua visão sobre o uso das tecnologias de modo a subsidiar a análise da relação supracitada.

Considerando o perfil dos respondentes 50% são do sexo masculino e 50% do sexo feminino. Com relação à faixa etária 56,% tinham entre 60 e 64 anos; 24% entre 65 e 69 anos; 16% entre 70 e 74 anos, 3% entre 75 e 80 anos e apenas 1% acima dos 80 anos.

Quanto ao nível de escolaridade, 52% dos respondentes possui ensino médio, 23% tem o ensino fundamental incompleto e 8% ensino superior completo e 6% incompleto. Apenas 4% declararam ser analfabetos. A maioria dos respondentes é residente de Olinda, com 94% das respostas, os outros 6% declararam ser de Paulista, Recife e do Rio de Janeiro.

 A renda dos respondentes varia de até 01 (um) salário mínimo, com 54% das respostas, entre 01 (um) e 02 (dois) salários, com 30% das respostas, entre 02 (dois) e 03(três) salários com 12% e apenas 4% recebem acima de 04 (quatro) salários mínimos. Estes dados indicam que a maioria dos idosos pesquisados tem menos que 70 anos (80% dos respondentes), com certo nível de escolaridade já que a maioria tem o ensino médio e recebem até 02 (dois) salários mínimos (84%). Considerando o perfil de gastos dos idosos que se volta notadamente aos cuidados com a saúde, as possibilidades de práticas de lazer ficam comprometidas em função da baixa renda deste público, aliada ao Índice de Preços ao Consumidor da Terceira Idade (IPC-3i) quem vem impactando nos gastos para os idosos por ser maior a inflação de preços da cesta de produtos e serviços nesta faixa etária (VIDIGAL, 2015).

No que se refere ao comportamento de viagens, as respostas indicam que os respondentes fazem ao menos 1 viagem por ano (41%) dentro do Brasil (58%), feitas em carro próprio (26%), ônibus (39%) ou avião (26%) e se hospedam principalmente na casa de familiares (49%) e são acompanhados por familiares (80%), como o marido/esposa (24%) ou outro membro da família (34%), como filhos (37%), apenas 18% declararam viajar sozinhos.

Embora a palavra lazer represente sair da rotina para 26% e viajar para 22%, os respondentes relataram que a falta de renda (56%) é o principal impedimento de viagem, esta informação coaduna-se com o nível de renda dos respondentes que na sua maioria recebe 01 (um) salário mínimo (54%), conforme mencionado.

Como principais atividades de lazer, os eventos religiosos destacam-se com 35% das respostas, considerando que 58% declararam estar ligados a uma religião, principalmente católica e evangélica. No seu tempo livre, estes informaram que gostam principalmente de conversar (22%), visitar parentes (18%) e jogos de tabuleiro (15%). Quanto aos atrativos que conhecem: praia (29%), praças (20%) e monumentos históricos (14%) foram os mais mencionados. Quanto às melhorias percebidas com a prática de lazer nesta etapa da vida, 40% indicaram melhoria na saúde e 44% em seu bem estar.

No que se refere aos aspectos ligados ao uso da tecnologia em seu cotidiano, os respondentes indicaram que esta se dá por meio da ajuda de filhos e/ou neto (50%), uma vez que 88% informaram que nunca realizaram um curso para acessar algum recurso tecnológico. Eles informaram que sua inclusão digital se dá por meio da TV (38%) e o celular/smartphone (37%).

Quanto à questão das tecnologias em suas práticas sociais, 60% disseram que não a utilizam em suas experiências de lazer, as utilizam por meio das redes sociais (58%), principalmente o *Whatsapp* (56%), *Facebook* e Instagram representam apenas 5% das respostas e eles passam até 2 horas 57% ou no máximo 4 horas (34%). Para o uso das tecnologias disponíveis 55% informaram que recebem ajuda para sua utilização e que a principal dificuldade é a falta de conhecimento (26%), mas ao mesmo tempo não tem interesse no aprendizado (59%). Quando utilizam a internet para pesquisar, os temas de maior interesse são: política (20%), esportes (19%) e outros temas (27%).

Quanto à percepção sobre a influência da tecnologia nas suas práticas sociais, 42% do respondentes consideram esta influência, mas 35% concordam em parte que a tecnologia estas práticas.

Embora os respondentes indiquem que utilizam a tecnologia em suas interações sociais principalmente para participar de grupos na família (36%), conhecer novos amigos (21%) e participar de grupos de amigos (19%), a principal forma de interação social vivenciada pelos respondentes são os encontros com os amigos (30%), a reunião de família (32%) e a realização de passeios (13%). Nestas interações o uso da tecnologia é baixo, uma vez que somente ligação por telefone foi mencionada com 12% das respostas, grupos no *whatsapp* e vídeo chamada não foram mencionadas. Estes dados indicam que as interações presenciais prevalecem na construção das interações sociais dos sujeitos pesquisados.

**Considerações Finais**

Na busca pela compreensão de aspectos relacionados às práticas sociais ligadas ao lazer e ao uso das tecnologias em diferentes etapas da vida, faz-se necessário realizar estudos que tragam à tona informações que possam caracterizar como estas práticas se dão. Neste estudo exploratório-descritivo objetivou-se analisar a relação entre lazer e tecnologia para os idosos em Olinda – PE, visando identificar quais as atividades de lazer são realizadas pelos idosos olindenses, qual a relação dos idosos com a tecnologia e quais os usos desta em suas práticas sociais de lazer e sociabilidade.

Os resultados indicam que as principais atividades de lazer realizadas pelos idosos são a participação em eventos religiosos e que em seu tempo livre a conversa, a visita a parentes e os jogos de tabuleiros são as formas de interagir e estabelecer relações sociais, o que pode-se inferir que a sociabilidade está pautada nas interações presenciais destes sujeitos.

Como uma atividade possível em seu tempo livre e prática de lazer, a viagem realizada ao menos uma vez por ano, notadamente dentro do Brasil apresenta-se como uma atividade de lazer e sociabilidade. Ressalta-se que o fator renda apresenta-se como um aspecto de dificuldade, uma vez que os respondentes em sua maioria declarou receber um salário mínimo.

Quanto à relação dos idosos com a tecnologia, percebe-se que os sujeitos pesquisados não se utilizam da tecnologia em suas experiências de lazer, mas se utilizam o *whatsapp* como forma de interagir nos grupos da família e amigos. Acrescenta-se que estes sujeitos passam relativamente pouco tempo nas redes sociais (máximo de 4 horas), precisam de ajuda para utilizá-la e aparentemente não tem muito interesse em ampliar o aprendizado para melhorar o uso da tecnologia no seu cotidiano.

Reforça-se que aparentemente o uso da tecnologia em suas práticas sociais de lazer e sociabilidade é baixo e que a base das interações sociais vivenciadas pelos idosos se dá de forma presencial.

Desta forma, é preciso a criação de políticas públicas que oportunizem a ampliação de práticas de lazer na cidade de Olinda voltadas para este público de modo a gerar espaços de sociabilidade por meio de atividades de lazer, entretenimento, recreação, atividade física, cuidados com a saúde que permitam uma maior integração, sociabilidade, além de melhoria da saúde e de seu bem estar em geral que foram indicados por estes sujeitos como as melhorias percebidas com a prática de lazer nesta etapa da vida.

**Referências**

ANNES, Laryssa Maryssan Barreto; MENDONÇA, Helena Gabriela Soares; LIMA, Fábia Maria de; LIMA, Maria do Amparo Souza; AQUINO, Jael Maria de. Perfil sociodemográfico de saúde de idosas que participam de grupos de terceira idade em Recife, Pernambuco**. Rev Cuid.** 2017; 8(1): 1499-508. <https://doi.org/10.15649/cuidarte.v8i1.365>. Acesso em: 10 ago.2019.

ARANTES, Regina Pilar Galhego. Imagem e ação:idoso e lazer na mídia. **Revista Kairós**, São Paulo: Caderno Temático 6, 2009. pp. 88-101.Disponível em:< <https://revistas.pucsp.br/kairos/article/view/2682/1727> >. Acesso em: 08 ago. 2019.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer.** São Paulo: Perspectiva: SESC, 1999.

GIL. Antônio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Christianne Luce. **Lazer – ocorrência histórica**. In: . (Org.). Dicionário crítico do lazer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. p. 133-141.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v. 1, n.1, p.3-20, jan./abr. 2014. Disponível em:< <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430/279> >. Acesso em: 11 ago.2019.

KOHN, Karen. MORAES, Cláudia Herte de. **O impacto das novas tecnologias na sociedade:** conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital. Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007. Disponívelem:< <https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1533-1.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2019.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e** **humanização**. Campinas: Papirus, 1983.

MELO, Victor Andrade de. ALVES JÚNIOR, Edmundo de Drummond. Introdução ao lazer. São Paulo: Manole, 2012.

OMS. ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. **Envelhecimento ativo:** uma política de saúde / World Health Organization; tradução Suzana Gontijo. – Brasília: Organização Pan-Americana da Saúde, 2005. 60p. Disponível em:< <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/envelhecimento_ativo.pdf> >. Acesso em: 11 ago. 2019.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Relatório Mundial de Envelhecimento e Saúde (OMS) 2015**. Disponível em< <https://sbgg.org.br/wp-content/uploads/2015/10/OMS-ENVELHECIMENTO-2015-port.pdf>>. Acesso em: 26 de Julho de 2019.

PASSERINO, Liliana Maria; BEZ, Maria Rosangela; PASQUALOTTI, Paulo Roberto. “Atelier Digital”, uma proposta inovadora: relato de experiência com a Terceira Idade. **Renote - Revista Novas Tecnologias na Educação**. V. 4 Nº 2, Dezembro, 2006. Disponível em:< <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14267/8182>>. Acesso em: 26 de Julho de 2019.

PETERSEN, Denise Aparecida Wandersee; KALEMPA, Vivian Cremer; PYKOSZ, Leandro Correa. Envelhecimento e Inclusão Digital. **Revista Extensio. v**.10, n. 15, 1º semestre 2013. Disponível em:<  <https://doi.org/10.5007/1807-0221.2013v10n15p120> >. Acesso em: 26 de Julho de 2019.

PINHEIRO JUNIOR, Gilberto. Sobre alguns conceitos e características da velhice e terceira idade: uma abordagem sociológica. 2005. **Revista Linhas**. v.6, n 1. Disponível em: < <http://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1255/1067> > Acesso em: 26 de Julho de 2019

# POPULAÇÃO. NET. População Olinda (demais Setores) – Olinda. 2013. Disponível em:< <http://populacao.net.br/populacao-olinda-demais-setores_olinda_pe.html>>. Acesso em: 11 ago. 2019

# RICHARDSON, Roberto Jerry. Pesquisa Social: Métodos e Técnicas. 3ª ed. São Paulo: Editora Atlas, 2015.

VEAL, A. J. **Metodologia de pesquisa em lazer e turismo**. São Paulo: Aleph, 2011.

VIDIGAL, Luciane. Alta do custo de vida consume renda dos idosos. Economia. **Jornal Estado de Minas**.  04/05/2015. Disponível em:< [https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2015/05/04/internas\_economia,643622/dragao-queima-ainda-mais-a-renda-dos-idosos.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2015/05/04/internas_economia%2C643622/dragao-queima-ainda-mais-a-renda-dos-idosos.shtml)>. Disponível em: 11 ago. 2019.

1. Para uma amplitude de população entre 7000 e 10000, margem de erro de 10% e coeficiente de confiança de 90%, define-se uma amostra de no mínimo 99 representantes. [↑](#footnote-ref-1)