

INCLUSÃO DIGITAL PARA IDOSOS NO BREJO PARAIBANO

José Lourivaldo da Silva(1); Márcia Verônica Costa Miranda(2)

(1) *Graduando em Agronomia. Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – Centro de Ciências Agrárias (CCA), Areia – PB, Brasil. Bolsista PROBEX – 2016. E-mail: jlourivaldoagro@gmail.com.*

(2) *Professora Doutora em Engenharia de Computação. Departamento de Ciências Fundamentais e Sociais (DCFS). Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – Centro de Ciências Agrárias (CCA). Areia – PB, Brasil. E-mail: marciamirandapb@gmail.com.*

Resumo do artigo: No Brasil, existem cerca 14,5 milhões de pessoas acima de 60 anos. A parcela da população brasileira com mais de sessenta anos de idade cresceu de 4% em 1940 para 10% na atualidade. Diante disso, a realização de políticas públicas e estudos que contribuam para a qualidade de vida na terceira idade validam-se não apenas na valorização da dignidade do idoso, enquanto cidadão, mas também na medida em que satisfazem as necessidades de uma parcela significativa da população. Neste contexto, este trabalho tem, como objetivo principal, a Inclusão Digital e social, com foco na comunidade de idosos da cidade de Remígio – PB, procurando promover sua aptidão ao encararem a realidade do mundo virtual e tecnológico, afastando-os da classe de “Analfabetos Digital”, além de conscientizá-los no exercício pleno de suas cidadanias. Para alcançar estes objetivos, o projeto “Inserção Social Através da Informática – Uma Abordagem Envolvendo Toda Comunidade”, em desenvolvimento no Centro de Ciências Agrárias da Universidade Federal da Paraíba –, Campus II, reuniu parceiros e promoveu ações no brejo paraibano. Foram ministrados cursos de informática, cujas metodologias de ensino consistem em aplicativos e exercícios práticos voltados para este público-alvo, bem como testes avaliativos e questionários, para analisar seu perfil e perspectivas de trabalho do projeto. Contatou-se 33% dos alunos do curso, era formado por pessoas com idades superiores a 56 anos, dos quais 72% nunca tiveram contato com computadores. Apesar de o projeto estar em andamento, é notório o quanto as atividades e os cursos ministrados produzem resultados relevantes e gratificantes, tanto para a comunidade quanto para a equipe.

Palavras chave: Educação, Tecnologia da Informação, Desenvolvimento social, Inclusão digital, Idoso.

1. Introdução

No Brasil, existem cerca 14,5 milhões de pessoas acima de 60 anos (IBGE, 2001). A parcela da população brasileira com mais de sessenta anos de idade cresceu de 4%, em 1940, para 10% na atualidade, sendo que a população de idosos representa um contingente de quase 15 milhões de pessoas com sessenta anos ou mais de idade, cerca de 8,6% da população brasileira (SILVEIRA et al., 2010).

O aumento da expectativa de vida da população gera uma faixa cada vez maior de pessoas na pré-aposentadoria ou já aposentada. Esses indivíduos idosos demandam cada vez mais espaço de vida (conhecimento) e atividade (trabalho) em nossa sociedade (RAABE et al., 2009). Aqui, cabe às Instituições educacionais e Estado, enquanto gestor comunitário, executar Políticas públicas e projetos que aproveitem o potencial, cada vez mais renovado, deste público para impulsioná-los à abertura de aquisição de conhecimentos de novas tecnologias que promovam novos saberes e fazeres, bem como auxiliem no exercício pleno de suas cidadanias, tornando-os incluídos e úteis nas suas comunidades.

No momento em que o idoso se torna consciente do seu potencial para a aprendizagem e de sua corresponsabilidade com o próprio desenvolvimento, ao dominarem as rotinas de uso de ferramentas informatizadas, tornam-se idosos impulsionados por metas motivacionais para a aprendizagem, o reconhecimento e a valorização na família e na sociedade e o auto reconhecimento e a autovalorização (ALONSO TAPIA, 2005).

Diante disso, a realização de políticas públicas e estudos, que contribuam para a qualidade de vida na terceira idade, validam-se não apenas na valorização da dignidade do idoso, enquanto cidadão, mas também na medida em que satisfazem as necessidades de uma parcela significativa da população. Por isso, a tecnologia e a educação irão agir juntas para evitar que esse contingente de pessoas fique a margem da sociedade (WARSCHAUER, 2006).

Conforme Alves (2008), a inclusão digital é a democratização do acesso ao mundo da informática que, com o avanço das tecnologias, surgiu um novo tipo de analfabetismo, o *analfabetismo digital*. De acordo com Menezes e Santos (2001), refere-se a uma incapacidade em “ler” o mundo digital e mexer com a tecnologia moderna, principalmente com relação ao domínio dos conteúdos da informática como planilhas, internet, editor de texto, desenho de páginas web etc.

A inclusão digital é uma das prioridades no Brasil, atualmente. Infelizmente, ainda há barreiras variadas que impedem o acesso à tecnologia, seja por condições financeiras, no caso das camadas



mais pobres, ou por preconceitos, muitas vezes presentes quando idosos desejam aprender sobre a aplicabilidade e utilização de computadores (EDUCA, 2014).

A inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) em grande parte das atividades cotidianas, muitas vezes, cria uma barreira para este público idoso (RAABE et al. 2009). No entanto, a realidade é que, com o passar do tempo, torna-se cada vez mais proeminente o uso das tecnologias no cotidiano, seja em casa, com o uso de equipamentos eletrônicos, no trabalho, com uso de computadores e softwares nele contido, ou até mesmo uma simples senha de banco.

Os adultos maduros e idosos, que atualmente retomam o caminho da educação, o fazem não apenas pela perspectiva da atualização cultural, da busca por novos vínculos sociais, necessidades de regulação emocional ou como atividades para ocupar o tempo livre. Procuram atividades para desenvolvimento de habilidades específicas, para uso prático dos conhecimentos; procuram espaços educativos mais críticos e contextualizados. (LEÃO, 2008).

Além disso, a tecnologia tem o poder de facilitar a vida de alguns indivíduos e, na mesma proporção, pode penalizar determinados grupos da população. Vale ressaltar que, uma parcela dessa população, atualmente, vem sofrendo restrições com os avanços tecnológicos são os idosos. A atual geração de idosos tem revelado dificuldades em entender a nova linguagem tecnológica e em lidar com esses avanços, notadamente na realização de tarefas básicas como, por exemplo, operar eletrodomésticos, celulares e caixas eletrônicos instalados nos bancos (NOGUEIRA et al., 2008). De acordo com Kachar (2003), pesquisas têm revelado que idosos podem aprender a usar o computador e demais recursos tecnológicos digitais, embora necessitem de, aproximadamente, o dobro do tempo que os mais jovens.

Se, por um lado, as novas gerações apresentam familiaridade com o uso das inovações tecnológicas que surgem aceleradamente, as gerações mais velhas, da chamada Terceira Idade, por sua vez, encontram-se no extremo oposto, sentindo-se no meio de um “bombardeio tecnológico” que lhes causam estranheza, medo e/ou receio. Essa geração sente-se analfabeta diante desta nova sociedade, revelando dificuldades em entender a nova linguagem e em lidar com os seus avanços. (KACHAR, 2003).

Essa geração, que nasceu e foi educada em uma época em que o tempo transcorria em outra velocidade e as tendências das situações eram a estabilidade, hoje não consegue acompanhar as modificações sociais e tecnológicas. Para a maioria dos idosos, o uso do computador estaria totalmente fora do seu alcance. Não apenas por motivos financeiros, mas, também, emocionais. O uso desta tecnologia traz certas dificuldades que, para nós, passam despercebidas. Para este público,

tudo é muito desconhecido: os ícones, o mouse, a velocidade, dificuldade em ler na tela, o peso dos dedos sobre o teclado, a memória, a coordenação viso-motora, visão frágil para visualizar os ícones pequenos, entre outros. (KACHAR, 2000).

A universidade, consciente de seu papel regional, tem buscado desenvolver ações que possam contribuir para a sustentabilidade e educação no ambiente onde está inserida. Neste contexto inclusivo, mais especificamente, na preocupação de promoção da educação e social, que o Projeto “*Inserção Social Através da Informática – Uma Abordagem Envolvendo toda Comunidade*”, desenvolvido pelo Centro de Ciências Agrárias (CCA) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Campus II, promove o planejamento e execução de ações de Inclusão Sociodigital desde o ano de 2005, ofertando cursos Informática Básica e Avançada, cujas atividades são sempre voltadas para atender toda comunidade carente e de risco do Brejo Paraibano e cidades circunvizinhas. Neste ano, devido à grande demanda, foram focadas as comunidades da Terceira Idade do entorno da UFPB.

Em parcerias feitas com a Prefeitura Municipal de Remígio, cidade sito à 15 Km do CCA, com a Associação da Terceira Idade de Remígio e a Universidade (UFPB/CCA), foram planejadas ações que beneficiassem esta população carente, atendendo à comunidade de idosos.

Este trabalho tem, como objetivo principal, a Inclusão Digital e social, com foco na comunidade de idosos da cidade de Remígio – PB, procurando promover sua aptidão ao encararem a realidade do mundo virtual e tecnológico, afastando-os da classe de “Analfabetos Digital”, além de conscientizá-los no exercício pleno de suas cidadanias.

2. Metodologia

O projeto *Inserção Social Através Da Informática – Uma Abordagem Envolvendo Toda Comunidade*, encontra-se em desenvolvimento na Universidade Federal da Paraíba – Centro de Ciências Agrárias, Campus II, junto ao Departamento de Ciências Fundamentais Sociais (DCFS), no Laboratório de Ciências Aplicadas a Computação e Informática (LACACIA). Durante o período de desenvolvimento do trabalho são ofertados cursos de inclusão digital (Informática Básica – IB - e Avançada - IA). As aulas são ministradas por um instrutor, devidamente treinado para exercer as atividades voltadas para as especificidades do público-alvo do trabalho.

Em 2016, os alunos participantes deste projeto, em sua maioria com idades acima de 60 anos, foram previamente selecionados pela Secretaria de Assistência Social da Prefeitura Municipal de Remígio – PB, e, posteriormente, foram inscritos nos cursos do projeto.

Foram formadas duas turmas de idosos, totalizando 80 alunos, com um computador para cada aluno, para um melhor acompanhamento por parte dos ministrantes do curso. As aulas são ministradas uma vez por semana para cada turma, num total de 40 horas/aula para cada curso.

Foi adotado, pela equipe organizadora do projeto, a linha análise quantitativa, em que, por meio de questionário avaliativo, aplicado em sala, foi possível conhecer o perfil social e educacional dos alunos.

Os cursos tiveram duração de oito meses e foram divididos em dois módulos: Módulo I – Informática Básica, com duração de quatro meses, Módulo II – Informática Avançada, também com duração de quatro meses. Este último encontra-se em andamento com término previsto para Dezembro de 2016. A Tabela 1 a seguir mostra todo conteúdo didático ofertado durante os cursos, com seus cronogramas respectivos.

Tabela 1. Quadro do conteúdo didático ofertado durante todo o curso juntamente com cronograma de duração do curso

Período	Módulo I (IB)	Assuntos	Módulo II (IA)	Assuntos
Maio	X	Introdução a IB		
Junho	X	Digitação		
Julho	X	Windows/Word		
Agosto	X	Internet		
Setembro			X	Introdução IA
Outubro			X	Word Avançado
Novembro			X	Power Point
Dezembro			X	Excel

É importante ressaltar que o projeto encontra-se em andamento, e, de acordo com a Tabela 1, apenas o Módulo I foi concluído, logo o Módulo II encontra-se está sendo executado. Em cada módulo, os conteúdos foram ministrados de forma adequada e didática, conforme o público exigia. O objetivo era que os idosos pudessem acompanhar as aulas sem possibilidade de se “assustarem com o mundo digital” e ocasionar evasões ou rejeições à tecnologia – exatamente o que a equipe procura evitar.

3. Resultados e Discussão

Como forma de avaliar e obter resultados sobre os participantes das atividades desenvolvidas no projeto, foram aplicados questionários no início e fim dos cursos. O objetivo destes



questionários foi coletar dados sobre o perfil social e educacional dos alunos e avaliar o seu aprendizado durante os cursos, bem como realizar uma constante avaliação da execução das atividades, tendo como *feedback* as sugestões dos participantes deste trabalho.

A partir de análises realizadas nos questionários aplicados, constatou-se que 49% da turma é composta por pessoas com idades entre 46 e 55 anos, seguidas por 33% de pessoas com idades acima de 56 anos, desta quota, a maioria tem idade superior a 60 anos. 7% dos alunos tinham idades de 36 a 45 anos, e 7% entre 26 a 35 anos. Apenas 4% dos alunos tinham a idade entre 15 e 25 anos. Estes dados estão ilustrados no Gráfico 1.

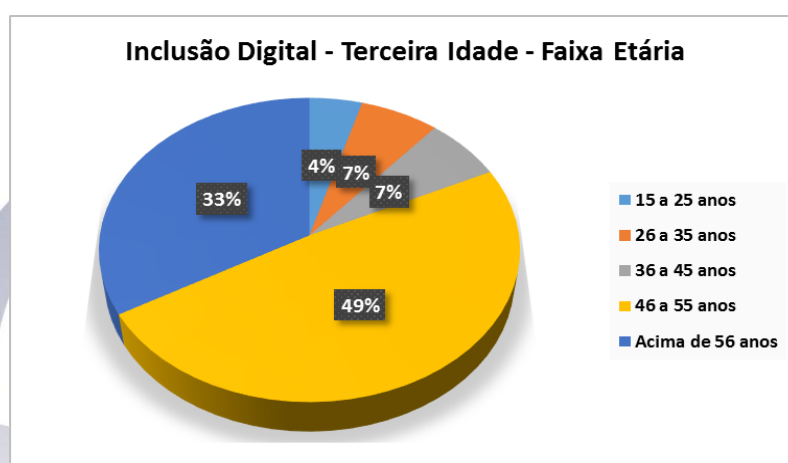


Gráfico 1. Gráfico da faixa etária dos alunos participantes do curso de IB e IA.

Fonte: Projeto Inserção Social Através da Informática.

De acordo com o Gráfico 2, a grande maioria dos alunos possuíam apenas o ensino fundamental, perfazendo um total de 47%, seguido por aqueles alunos que possuíam o ensino médio incompleto, totalizando 29%, seguidos por 14% que possuíam o ensino médio completo. 10% dos alunos possuíam curso superior. Este último dados necessita de uma ressalva: são pessoas aposentadas que se distanciaram da utilização de tecnologias em seus trabalhos, mas que passaram a se motivar com a divulgação dos cursos deste projeto.

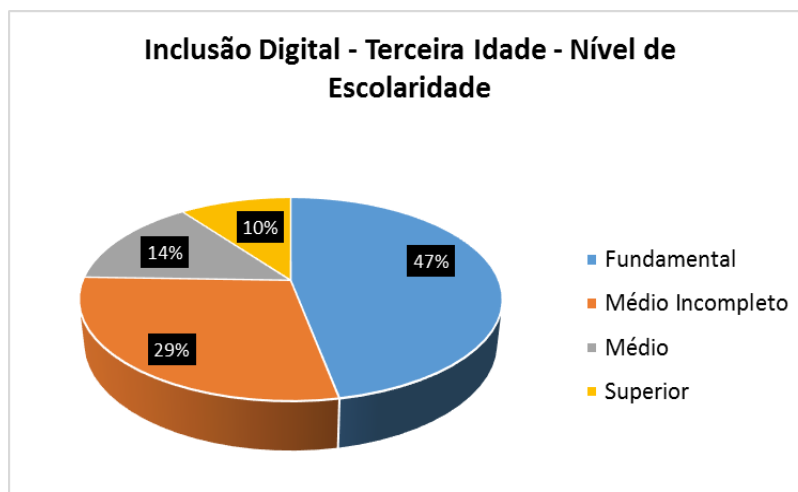


Gráfico 2. Gráfico do nível de escolaridade dos alunos participantes do curso de IB e IA.

Fonte: Projeto Inserção Social Através da Informática.

A grande maioria dos alunos nunca teve contato próximo com computador antes do curso, totalizando 72%. 20% dos alunos já tiveram algum contato com computador e 8% deles utilizam computador, pois possuem em suas casas. Estes dados estão ilustrados no Gráfico 3.

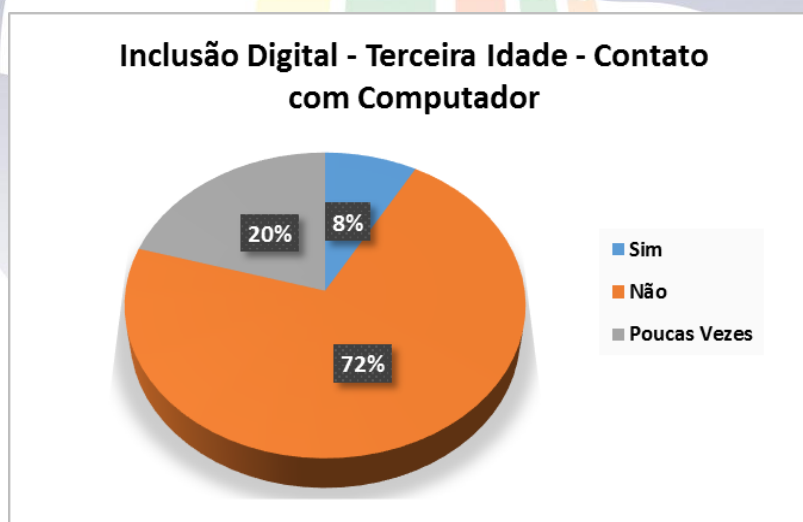


Gráfico 3. Gráfico dos alunos que tiveram algum tipo de contato com o computador.

Fonte: Projeto Inserção Social Através da Informática.

Os cursos, como dito anteriormente, foram divididos em dois módulos, Módulo I e Módulo II. O Módulo I consiste na apresentação, ambientação do computador e seus aplicativos, além de possibilitar estarem habilitados ao uso da Internet. O Módulo II trata dos aplicativos e funções do

computador de forma mais detalhada e aprofundada, procurando oferecer exercícios práticos e recursos que os alunos irão utilizar em seus cotidianos.

3.1. Módulo I

O conteúdo programático deste módulo foi dividido em cinco capítulos, descritos a seguir:

Capítulo 1 – Introdução a Informática Básica, ensinando e mostrando as partes que compõe o computador, além de mostrar o funcionamento do mesmo, como por exemplo, ligar/desligar o computador.

Capítulo 2 – Digitação. Neste capítulo, foi abordado assuntos como as formas corretas de digitar e a postura que os alunos idosos devem ter diante do computador (Figura 1).



Figura 1. Alunos na aula pratica de digitação.

Fonte: Projeto Inserção Social Através da Informática.

Foi utilizado o aplicativo *Curso HJ de Digitação*, objetivando torná-los mais ágeis na digitação e familiarizá-los com o teclado do computador (Figura 2).



Figura 2. Software utilizado na aula de digitação.

Fonte: Projeto Inserção Social Através da Informática.



Capítulo 3 – Uso do Software Windows. Este aplicativo foi escolhido pelo fato de que ele é o sistema operacional mais utilizado atualmente, facilitando sua utilização após os cursos. Neste capítulo, foi abordada a interface do Windows, suas funcionalidades, o uso do *Paint*, promovendo o manuseio e criação de desenhos, composições geométricas, exercícios de coordenação motora, criação de banners, etc. Ilustrado na Figura 3.



Figura 3. Desenho feito por um dos alunos do projeto usando o paint.

Fonte: Projeto Inserção Social Através da Informática.

Capítulo 4 – Editor de Texto. Neste capítulo, foram abordadas as funcionalidades do editor de texto Word, com o intuito de tornar o programa familiar, fazendo com que os alunos tivessem conhecimento de construções diferenciadas e formatadas de textos e mais prática em digitação (Figura 4).



Figura 4. Aluno na aula prática de Word.

Fonte: Projeto Inserção Social Através da Informática.

A seguir temos um pequeno texto digitado por um dos alunos usando o Word:

“... É importante aprender utilizar o computador, tenho 56 anos e quero aprender a utilizar o computador. Para saber utilizar no dia a dia, porque atualmente tudo está informatizado e está cada vez mais necessário saber utilizar essas ferramentas, para com elas ficarmos mais informados e é também através delas que podemos fazer diversas



atividades rapidamente. Espero aprender usar todas as ferramentas do computador. Uma das minhas maiores dificuldade é saber usar função de determinados botões e programas, ficando difícil usá-las...”.

O texto acima foi produzido livremente e digitado no Editor de Textos por um dos alunos do projeto. É notória a importância da informatização na vida dessas pessoas! São depoimentos como este, que podemos ver o quanto essas pessoas se sentem beneficiadas quando têm a oportunidade de aprender sobre o desconhecido mundo digital e tecnológico.

Capítulo 5 – Conhecendo a Internet. Nesta fase, foi ensinado sobre o histórico da Internet, seu funcionamento, principais utilizações, formas de navegação, orientações sobre os benefícios da internet e os riscos que existem em sua utilização. Por fim, cada aluno criou seu próprio e-mail e aprendeu a comunicação através do correio eletrônico.

3.2. Módulo II

O Módulo II está dividido em 4 capítulos, a seguir:

Capítulo 1 – Introdução a Informática Avançada. Neste capítulo, serão ministradas a importância e funcionalidades das ferramentas que serão utilizadas no curso e que, futuramente, serão empregadas em suas vidas profissionais ou em seus cotidianos.

Capítulo 2 – Word Avançado. Consiste na utilização de edição e formatação mais avançada de textos, apresentação de alternativas de molduras e construção de cartões, envelopes, cartas, ofícios, dentre outras tarefas voltadas para a área de cada aluno.

Capítulo 3 – Power Point Avançado. Consiste na construção de apresentações eletrônicas, recursos de animações, molduras, efeitos, banners, bem como diversos recursos oferecidos pelo programa aplicativo.

Capítulo 4 – Excel Avançado. Ferramenta importantíssima para a criação de planilhas bem elaboradas, recursos para cálculos, gráficos, exemplos a serem utilizados nos trabalhos diários.

4. Conclusão

A execução deste projeto tem atuação relevante no brejo paraibano, pois oportunizou e incentivou camada da comunidade a se sentirem valorizadas e incluídas digitalmente. É notório o quanto as atividades e seus conteúdos são gratificantes, tanto para a turma, pessoas da terceira idade, quanto para toda a equipe. O mais surpreendente foi perceber a realização dos objetivos



individuais de cada um, escutar os depoimentos emocionados no decorrer do curso, a felicidade de perceber que mesmo com idades avançadas ainda estavam aprendendo. Consta-se que não existe a melhor idade para aprender e sim que estamos em constante aprendizado, que se realiza com a troca de experiências e a interação entre as pessoas. Uma forma de promover esta valorização e inclusão social foi realizada através das Tecnologias de Comunicação e Informação.

Entre os resultados alcançados registram-se as competências adquiridas, pelos idosos participantes do curso, em participar, com maior entendimento e conhecimento do acesso das tecnologias digitais presentes no seu cotidiano, o que sem dúvida nenhuma reverteu em uma melhoria de autoestima e valorização no meio social.

A perspectiva deste trabalho é dar continuidade aos módulos e atender, mais intensivamente, às demandas crescentes da comunidade, fazendo com que os recursos metodológicos sejam aprimorados.

5. Referências

ALVES, Luciana. **Programa um Computador Para Todos. 2008.** Disponível em: <<http://www.computadorparatodos.gov.br>> Acesso em: 10 de agosto de 2016.

ALONSO TAPIA, Jesus. **Motivar en la escuela, motivar en la familia.** Madrid: MORATAS, 2005.

EDUCA. Nunca é Tarde para Aprender. **Inclusão digital para idosos: Projetos diminuem distância para a tecnologia.** 2014. Disponível em: <<http://www.oieduca.com.br/artigos/nunca-e-tarde-para-aprender/inclusao-digital-para-idosos.html>>. Acesso em 18 de agosto de 2016.

IBGE. **Brasil. 2010.** Disponível em: <<http://www.cidades.ibge.gov.br/painel/historico.php?lang=&codmun=250110&search=paraiba|area|infograficos:historico>>. Acesso em: 02 Jul. 2015.

KACHAR, Vitória. A terceira idade e o computador: interação e transformações significativas. **A Terceira Idade.** São Paulo, v. 11, n. 19, p. 5-21, 2000.

KACHAR, Victoria. **Terceira Idade & Informática: Aprender Revelando Potencialidade.** São Paulo: Cortez, 2003.

LEÃO, Marluce Auxiliadora Borges Glaus. **Educação permanente de adultos maduros, idosos e de profissionais da área do envelhecimento: fundamentos para um projeto pedagógico de extensão universitária.** Revista de Extensão da Universidade de Taubaté - Pró-Reitoria de Extensão e Relações Comunitárias, Taubaté, n. 1, p. 45- 54, 2008

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbetes analfabetismo tecnológico. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil.** São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<http://www.educabrazil.com.br/analfabetismo-tecnologico/>>. Acesso em: 15 de agosto 2016.

NOGUEIRA, N. P. et al. **Inclusão Digital do Idoso.** In: XIX SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 20, 2008, Fortaleza. Anais. Fortaleza: Núcleo de projeto em tecnologia da informação/Universidade Estadual do Ceará, 2008.

SILVEIRA, Michele Marinho da. et al.. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação. **Educação e inclusão digital para idosos***. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, v. 8, n. 2, 2010.

RAABE, André Luis et al. **Promovendo inclusão digital dos idosos através da prática de design participatório.** Revista Contrapontos, Itajaí, SC., v. 5, n. 3, p. 417-430, mar. 2009. ISSN 1984-7114. Disponível em: <<http://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/838/690>>. Acesso em: 15 agosto 2016.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e Inclusão Social: a Exclusão Digital em Debate.** São Paulo: Senac, 319p, 2006.

