

SISTEMA DE INCLUSÃO DIGITAL PARA A TERCEIRA IDADE

Fabírcia Araújo de Oliveira ¹
Isys Danielly Tavares dos Santos ²
Janielly da Silva Santos ³
Marçal José de Oliveira Morais II ⁴

RESUMO

A inclusão tecnológica é dentre outras coisas, um processo de alfabetização digital, isto é, uma aprendizagem necessária ao indivíduo para que este possa interagir no mundo das mídias digitais e desfrutar das tecnologias. Pensando em possibilitar a inclusão de pessoas que se encontram na terceira idade, o presente artigo tem como objetivo o ensino da informática básica, tendo como finalidade capacitá-las e incluí-las nesse meio globalizado. Desse modo, as aulas foram realizadas no laboratório de informática, com aulas dinâmicas e práticas tendo como auxílio os computadores. Essas metodologias eram utilizadas para aprimorar e dinamizar o conhecimento básico da informática. O curso teve durabilidade de 40 horas-aula com a participação de 10 integrantes, com idades acima de 55 anos. O projeto foi ministrado pelas alunas voluntárias do curso de informática. No entanto, o ensino da informática supriu todas as expectativas e os discentes conseguiram aprender e controlar os aplicativos e funcionalidades da área técnica e informacional.

Palavras-chave: Inclusão, Tecnologia, Informática, Alfabetização digital, Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Em princípio, com o surgimento da Revolução Técnico-Científico-Informacional, a área tecnológica foi bastante desenvolvida e modernizada. Essa nova etapa está vinculada à inserção de uma enorme quantidade de tecnologia e informação. Essa revolução, por sua vez, está ligada diretamente à informática, robótica, telecomunicação, dentre outros. O ensinamento da informática na melhor idade é muito importante, pois permite o acesso a todas as pessoas que não estejam conectadas ao mundo virtual e, mais do que isso, possibilita o conhecimento diverso das ferramentas que a internet dispõe para se comunicar ou para resolver de forma efetiva os problemas do dia-a-dia. Desse modo, surgiu-se o computador que é um instrumento digital bastante conhecido pela sua facilidade e dinamismo de uso, pois promove múltiplas ferramentas e instruções com diversas finalidades. Tendo em vista a importância que a informática e a internet assumiram na vida moderna, essa integração digital

Acadêmico do Curso de Informática do Instituto Federal - IF, fabriciaparelhas2012@gmail.com;

Acadêmico do Curso de Informática do Instituto Federal - IF, isysdanielly123@gmail.com;

Acadêmico do Curso de Informática do Instituto Federal - IF, janiellysantos2011@gmail.com;

Mestrando do Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual - UE, marcal.morais@ifrn.edu.br;

é uma ferramenta essencial para eliminar a lacuna entre as pessoas que sabem e as que não sabem manusear o computador. Com isso, essas mudanças foram consideradas como uma segunda alfabetização.

Dessa maneira, não existe idade para aprender conceitos digitais, mas sim, o aumento do grau de dificuldade. Apesar da população idosa ser bastante excluída das plataformas tecnológicas, houve a preocupação com a inserção do idoso no mundo digital, pois é direito deles ter acesso aos assuntos básicos de introdução á informática. Dito isso, de acordo com Feevale,

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 e utilizar a tecnologia e de ter possibilidades e oportunidades de acessar essas tecnologias.(Feevale 2006, p. 2)

Com isso, pode-se analisar que realmente possui um obstáculo muito grande na questão da participação dos idosos na área tecnológica, isto é, não há programas que disponibilizem cursos que dê prioridade e atenção a esse público.

Nesse contexto, computadores e tecnologias da comunicação oferecem um potencial para melhorar a qualidade de vida dos indivíduos da terceira idade, despertando assim a curiosidade e ajudando no funcionamento mental, habilidades motoras e problemas emocionais. O computador tem utilidade e pode trazer mudanças significativas para as pessoas com mais idade, além dos benefícios como melhorar as condições de interação social e auxiliar na prevenção do envelhecimento cerebral, mantendo o cérebro cognitivamente ativo e dinâmico. Assim a aprendizagem sobre o computador pode gerar para uma pessoa da terceira idade, maior confiança e manejo com a informatização de um modo geral, tornando-o mais presente e atuante na sociedade, assim sendo, para que ele possa se inserir na sociedade tecnológica, é preciso ter acesso à linguagem da informática, dispondo dela para liberar-se do fardo de ser visto como uma pessoa ultrapassada e descontextualizada do mundo atual (ALMEIDA; MENEZES, 2011, p. 6).

Com o aumento do percentual de idosos que compõem a população brasileira, há uma enorme preocupação sobre o processo de envelhecimento e à necessidade de um olhar mais atento com a terceira idade. Nessa perspectiva, é relevante abordar o argumento do autor Granda, que apresenta,

O advento da tecnologia provê oportunidades para se tornar um aprendiz virtual, oferecendo a educação continuada, educação a distância, estimulação mental e bem estar, possibilitando ao idoso estar mais integrado numa comunidade eletrônica ampla, colocando-o em contato com parentes e amigos, num ambiente de troca de informações, reduzindo o isolamento por meio da experiência comunitária e auxiliando na construção de uma identidade como cidadão do mundo (GRANDA; DUARTE, 2011, p. 7).

Assim, percebe-se a necessidade do idoso ter contato com equipamentos digitais, pois ajuda na socialização e na concentração. Ademais, contribui para melhorar a qualidade de vida e, desse modo, despertar o interesse tecnológico e inovador, possibilitando então, a aprendizagem de novos conceitos teóricos referentes ao hardware e outros assuntos básicos dos computadores.

2. OBJETIVOS GERAIS

O objetivo geral do projeto foi auxiliar os cidadãos com mais de 40 anos, no uso e manipulação dos recursos do computador, contribuindo para a construção de sólidos conceitos de participação ativa e democrática, a fim de aumentar a sua contribuição social e ampliar a sua atuação enquanto cidadão.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Capacitar os idosos a utilizar o computador e proporcionar o conhecimento em informática básica;
- Incluir-los na sociedade tecnológica e inseri-los nas plataformas das redes sociais e possibilitar a aprendizagem básica para a utilização desse meio de comunicação com segurança;
- Ensiná-los a salvar imagens com segurança e a criação de e-mails.

3. METODOLOGIA

Para a realização desse estudo, optou-se em relação aos objetivos pela pesquisa exploratória, tendo como recurso as aulas teóricas e práticas realizadas com os componentes do computador e suas respectivas funcionalidades e o estudo de caso foi utilizado como ferramenta para a coleta de dados. A pesquisa foi predominantemente qualitativa e utilizou

também uma abordagem quantitativa, para explorar e coletar os dados através de atividades práticas e conceituais.

No decorrer do curso, contamos com auxílio do IFRN Campus Avançado Parelhas que cedeu os laboratórios de informática, com apostilas e materiais extras construídas pelos próprios ministrantes do curso onde conseguimos fazer uma boa abordagem de todos os assuntos, mantendo sempre como foco a aprendizagem da informática básica. No limiar do curso, usaram-se algumas ferramentas e software que foram disponibilizados pela instituição, alguns deles sendo: Word, Navegador Chrome, Editor de Imagens dentre outros. No primeiro encontro, foi o momento de conhecer cada aluno e as suas dificuldades sobre os assuntos básicos de informática e, logo após, foi apresentado uma introdução sobre as inovações tecnológicas e a importância de englobar a terceira idade no âmbito da ciência informacional.

Durante as aulas, foram apresentados alguns assuntos básicos, dentre estes: A aprendizagem sobre a parte física do computador (Hardware), explicação dos principais recursos do computador, execução de tarefas básicas, como por exemplo, abrir programas, criar e gerenciar pastas e arquivo, entre outros. Além disso, abordamos os conceitos das redes sociais, envio e recebimento de e-mails e, ainda mais, exercitamos as funções que o Word oferece.

Nessa perspectiva acadêmica, as aulas teóricas e práticas eram desempenhadas no laboratório e, logo depois, aplicávamos algumas metodologias para avaliar a aprendizagem dos alunos em um determinado tema. Dessa forma, era trabalhada a interação/coletividade entre os alunos de forma criativa e dinâmica, com trabalhos em grupo e individuais. O Campus disponibilizou kits escolares para todos os discentes, isso facilitou e ajudou excepcionalmente no desempenho de cada um em particular. Além disso, as aulas contaram com auxílio de slides e exercícios para casa toda semana. Sendo assim, o nosso objetivo foi alcançado como desejávamos e de forma bem mais ágil.

4. DESENVOLVIMENTO

O homem contemporâneo possui uma nova forma de pensar o tempo, de se organizar e agir, é um ser globalizado. Essa transformação se deu, em parte, pela evolução das tecnologias, de tal forma que não se vive um dia sem ter contato com algum equipamento eletrônico. O ponto positivo é que o cidadão possui alta capacidade de manipular informação mesmo no âmbito de sua vida privada, a tal ponto que quaisquer necessidades que possa ter nesse tipo de ambiente são facilmente satisfeitas. O ponto negativo é a exclusão de algumas parcelas da população para o uso desse conhecimento, entre elas, os idosos. (SARAIVA et al,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

2011). Nesse contexto, os recursos tecnológicos estão frequentemente inseridos no nosso cotidiano e, por isso, é interessante que todos estejam informatizados.

Logo, percebe-se atualmente, que a população idosa não tem acesso a esses recursos e não há oportunidades que possibilitem a entrada dessas pessoas no processo de construção inovadora. Nesse sentido, CARDOSO (2014) comenta que necessidade da inclusão digital na terceira idade vem tornando-se uma forma de socialização com o mundo contemporâneo, o que favorecerá as relações familiares, sociais, comerciais entre outros, haja vista, que o idoso está interessado em exercer essas atividades que são vinculadas a informatização. Entretanto, verifica-se que esta atividade repercute também na sua qualidade de vida, auxiliando nos estímulos cognitivos, musculares e motores.

Contudo, as pessoas que fazem parte da melhor idade necessitam sempre da utilização de mecanismos digitais, pois ajuda a descobrir as inúmeras vantagens que a tecnologia dispõe. Dito isto, é primordial que os idosos tenham acessibilidade a esses objetos, pois facilita a telecomunicação, melhora a qualidade de vida e o bem-estar emocional e psicológico.

Devido a esse processo no qual o idoso cada vez mais vem sentindo a necessidade de se integrar no mundo virtual para acompanhar o ritmo da sociedade contemporânea, cada vez mais se busca por profissionais qualificados para oferecer conhecimentos e técnicas viáveis para que a pessoa idosa tenha condições de participar desse processo de inclusão digital, temos hoje escolas de informática com turmas destinadas a pessoas de terceira idade e até mesmo professores particulares que proporcionam ao indivíduo idoso uma forma mais fácil de adquirir tais conhecimentos, também devemos dar ênfase ao fato de que na grande maioria das vezes há um tipo de constrangimento por parte do aluno idoso, vale salientar que a aquisição de conhecimentos durante essa faixa etária ocorre de maneira diferenciada das demais (NASCIMENTO, 2014).

Diante desse argumento, o autor formaliza a importância de introduzir a terceira idade na área tecnológica, apesar das dificuldades que esses indivíduos apresentam. Portanto, esse método de inclusão promove e estimula o aprofundamento das informações e acaba com esse pensamento de que a terceira idade não tem capacidade, disciplina ou inteligência para assimilar os conceitos básicos de informática.

Nesse seguimento, Lima (2007) explica que a informática tende a beneficiar e a auxiliar o idoso na reinserção social, podendo ajudar na estimulação de relações sociais, pois a internet incentiva as pessoas a ler, pensar e a se concentrar sobre o que estão lendo; também pode ser considerado um hobby após a aposentadoria, principalmente nas comunidades virtuais, que permitem conversar e trocar ideias sobre os mais diversos assuntos de interesse,

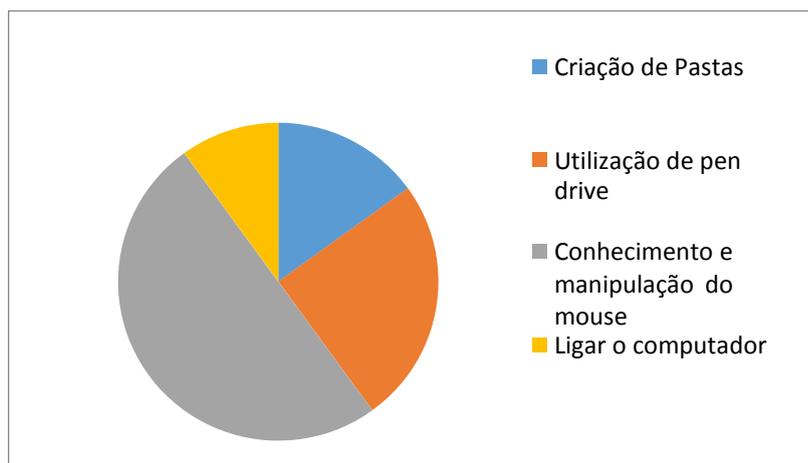
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante das aulas administradas, percebeu-se o entusiasmo e interesse dos alunos diante dos assuntos que iriam ser apresentados. Discentes de idades diferentes, cada qual com seus conhecimentos e dificuldades. Observamos também, que alguns tiveram muita dificuldade no manuseio do mouse, copiar/colar imagens pesquisadas na internet, entre outros. Desse modo, com o andamento do projeto, os alunos foram se adaptando no ambiente de aprendizagem e conseguiram aprender bastante com as dicas e as metodologias de ensino.

No final das 40 horas aulas de curso, tivemos um ótimo resultado, os alunos alcançaram nossos objetivos que eram conseguir identificar as características de um computador e saber manipula-lo juntamente com suas ferramentas. As atividades avaliativas tiveram uma ótima abordagem e foi primordial para o conhecimento dos alunos na área de informática. Ademais, as aulas coletivas também foram mais um ponto positivo que auxiliou no desenvolvimento do progresso individual. Na última semana das aulas aplicamos um questionamento de 10 questões, onde todos obtiveram uma nota acima de 80.0. Assim, concluímos que conseguimos repassar todo o conteúdo desejado de forma produtiva e de fácil entendimento, para que todos os integrantes conseguissem absorver os conteúdos propostos.

No decorrer da semana letiva, durante as aulas foi analisado alguns pontos em que os alunos sentiram dificuldades, conforme apresenta a figura.

Gráfico 1 - Dificuldades dos discentes



Fonte: Autoria própria

Após analisar os resultados apresentados no gráfico, pode-se interpretar que o aspecto de conhecimento e manipulação do mouse teve um índice maior de dificuldade, porque nem

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

todos tinham a segurança para manuseá-los nem paciência para entender que cada botão do mouse tem suas funções, enquanto os outros fatores destacam-se resultados menores. Dessa forma, independentemente dos obstáculos, no final obtive-se um resultado eficaz, Além disso, outro aspecto que obteve algumas dificuldades foi o conhecimento e manipulação do mouse, porque nem todos tinham a segurança para manuseá-los e nem paciência para entender que cada botão do mouse tem suas funções. Dessa forma, independentemente dos obstáculos, no final obtive-se um resultado eficaz e o entendimento foi satisfeito.

Dessa maneira, outro resultado observado foi o nível de satisfação que o curso atingiu entre os alunos. Foi aplicado um questionário contendo o grau de satisfação do projeto. Ao final, a avaliação apresentou um resultado muito significativo, com uma média de 75% dos alunos classificaram o curso como excelente e 25% como bom, sendo que ninguém o considerou regular ou ruim.

Nesse contexto, o desenvolvimento do nosso projeto “Sistema de inclusão digital para a terceira idade” foi uma ótima experiência acadêmica, pois supriu todas as expectativas e, ao término do curso, os discentes elogiaram nosso trabalho e argumentaram que aprendeu bastante os conceitos básicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com essa experiência, o curso de informática básica para a terceira idade, teve uma ótima abordagem e um ótimo resultado final, tendo em vista que todos os assuntos da apostila foram ministrados para os alunos de maneira prática, na qual todos absorveram os assuntos e aprimorou o conhecimento tecnológico. O projeto trouxe para o Município de Parelhas idosos capacitados em relação à tecnologia. Dessa maneira, a cidade foi muito beneficiada e elogiada por essa iniciativa brilhante, principalmente, o Campus Parelhas que ofertou e contribuiu para a realização desse ótimo trabalho.

Em vista disso, é fundamental que muitas escolas/instituições disponibilizem esses cursos que objetivam incluir os idosos na área da informática, para assim, termos uma sociedade mais justa e sem exclusão de faixa etária.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Camilla Suany de Oliveira; MENEZES, Tânia Maria de Oliva. A informática como alternativa de lazer no envelhecimento: revisão sistemática. *Paraninfo Digital Monográficos de Investigación en Salude, México*, Ano V, n. 14, set. 2011. Disponível em: < <http://www.index-f.com/para/n14/176d.php> >. Acesso em: 01 de Outubro de 2019

CARDOSO, R.G.S; STEFANELLO, D.R; SOARES, K.V.B.C; ALMEIDA, W.R.M. Os benefícios da informática na vida do idoso. 2014. Disponível em: < <http://www6.univali.br/seer/index.php/acotb/article/download/5338/279>>. Acesso em: 01 de Outubro de 2019.

FEEVALE (2006). Programas de extensão para a 3ª idade. Disponível em <<http://www.feevale.br/internas/default.asp?intIdSecao=232&intIdConteudo=1307>> Acesso em: 01 de Outubro de 2019.

GRANDA, Tatiane Krempser; DUARTE, Adriana Bogliolo Sirihal. Inclusão Digital na Terceira Idade: Identificando Contribuições e Lacunas. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 24., 2011, Maceió. Anais... Maceió, 2011. p. 1-13.

LIMA, J. A Efetividade De Um Programa Ergonômico Em Idosos Ativos Usuários Da Informática, Pontifícia Universidade Católica Do Rio Grande Do Sul, Instituto De Geriatria E Gerontologia, Programa De Pós-Graduação Em Gerontologia Biomédica, Porto Alegre, 2007.

NASCIMENTO, J.L.G; CAVALCANTI, R.S. Inclusão digital na terceira idade: uma proposta para o aprendizado e a qualidade de vida. 2014. Disponível em:< http://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/Modalidade_1datahora_14_11_2014_21_59_52_idinscrito_5051_930dc884a433cc0bb5093c67d805a72a.pdf>. Acesso em: 01 de Outubro de 2019

SARAIVA, C.A.E; ARGIMON, I.I.L. A informática além do ensinar: conviver e interagir com idosos. 2011. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/edipucrs/online/III Mostra/Psicologia/61649%20%20CAROLINE%20ANDREIA%20EIFLER%20SARAIVA.pdf>>. Acesso em: 01 de Outubro de 2019.

.

.