

Inclusão Digital de Idosos Um projeto de extensão do IFMG Ouro Branco

Danielle Emely de Souza Almeida, Carlos Eduardo Paulino Silva,
Victor Hugo Domingues D'Ávila

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG) Campus
Ouro Branco -- MG -- Brasil

danielleemily92014@gmail.com {carlos.paulino,
victorhugo.davila}@ifmg.edu.br

***Abstract.** Older people find it difficult to cope with advances in technology. This can be seen in understanding new technological languages, performing basic activities involving home appliances, ATMs and cell phones. The fact that they are not easy with the evolution of these devices can exclude them socially. In an attempt to reduce this index, in the city of Ouro Branco, and to bring digital inclusion to this population, the extension project of the IFMG Campus Ouro Branco: Inclusão Digital dos Idosos no “Espaço Clube Atividade Melhor Idade de Ouro Branco”, offered free classes of computer science. IFMG extension workers and professionals have attempted to broaden the knowledge of older people in order to meet daily needs, bring them to the information medium and provide an improvement in social communication. The project showed significant learning in the use of office tools, internet access and social networks.*

***Resumo.** Os idosos apresentam dificuldades em lidar com os avanços da tecnologia. Isso pode ser visto na compreensão de novas linguagens tecnológicas, na execução de atividades básicas envolvendo eletrodomésticos, caixas eletrônicas e celulares. O fato de não terem facilidade com a evolução desses dispositivos pode excluí-los socialmente. Na tentativa de diminuir esse índice, na cidade de Ouro Branco, e levar inclusão digital a essa população, o projeto de extensão do IFMG Campus Ouro Branco: Inclusão Digital dos Idosos no “Espaço Clube Atividade Melhor Idade de Ouro Branco”, ofereceu aulas gratuitas de informática. Bolsistas de extensão e servidores do IFMG tentaram ampliar o conhecimento dos idosos de forma a atender necessidades cotidianas, trazê-los ao meio informacional e proporcionar uma melhoria na comunicação social. O projeto permitiu observar um aprendizado significativo, na utilização de ferramentas de escritório, acesso à internet e redes sociais.*

1. Introdução

Nessa última década foram exponenciais os desenvolvimentos tecnológicos em diversas áreas. Esse avanço se destaca na comunicação. As pessoas se conectam a redes sociais e querem sempre estar por dentro das últimas novidades da comunicação. Aliada à evolução tecnológica existe a evolução da linguagem de comunicação e suas formas.

Para os jovens que nasceram em meio a esse progresso, pode parecer comum, porém, os idosos demonstram uma certa dificuldade em entender essa nova linguagem e as diversas formas em que esta acontece. Muitas pessoas, que hoje são consideradas idosas, com mais de 65 anos, não tiveram a oportunidade de lidar com todas essas inovações, por isso, apresentam uma dificuldade maior para lidar com elas e de se manterem atualizados.

Com o objetivo de incluir os idosos no mundo digital foi criado, junto ao Espaço Clube Atividade: Melhor Idade de Ouro Branco, um projeto de inclusão digital, que leva até esse público aulas de informática básica. As aulas ensinam os alunos a usar o computador, navegar na internet, buscar informações e a se comunicar.

O Estatuto do Idoso estabelece algumas condições para a qualidade de vida dessa população. Uma delas é a interação dos idosos com os meios modernos, visando integrá-los ao ambiente digital e facilitar o seu dia a dia..

2. Metodologia

Os alunos do Clube Atividade possuem diferentes características que variam: quanto à escolaridade, indo de semianalfabetos até pessoas com ensino técnico em alguma área; quanto à habilidade datilográfica, indo de alunos quem não possuíam contato com computadores, até pessoas que já navegavam na internet; quanto à destreza, indo de pessoas com ágeis movimentos motores até alunos com restrições motoras.

Os alunos desta faixa etária geralmente apresentam características interessantes, alguns necessitam de apoio e acompanhamento próximo e podem ter mais dificuldade no aprendizado, por motivo de falta de habilidade motora ou medo de errar e danificar os computadores. Com o avanço da idade o movimento motor vai tornando-se cada vez mais lento, a tonicidade dos membros diminui, podendo exigir mais tempo de resposta para o aprendizado.

Observando essas características, a metodologia utilizada se preocupou em levar acessibilidade às aulas de Informática, Computação e Tecnologia da Informação dos alunos membros do Clube Atividade: Melhor Idade de Ouro Branco. Foram desenvolvidas aulas acessíveis, com pouco conteúdo e tempo ajustado ao público. As aulas foram ministradas em um pequeno laboratório de informática, foi incentivado o desenvolvimento de habilidades na utilização de softwares de escritório, navegadores web e operações básicas no sistema operacional.

Os seguintes programas foram utilizados: 1. Editor de textos: para melhorar a digitação, formatação texto, formatação de página, inserção imagens e bordas. 2. Editor de planilhas: para fazer pequenas contas diárias. 3. Editor de apresentações: para criação de slides, animação, transição e formatação. 4. Navegador de internet: para acessar sites de notícias na internet.

3. Resultados e discussões

Quando os bolsistas iniciaram as aulas se surpreenderam com a classe composta inteiramente por alunos do sexo feminino. As primeiras aulas foram sobre digitação, desenvolvimento de textos e correção de erros gramaticais. Os textos, sempre com

temática em informática, passavam para os alunos as primeiras noções básicas de software e hardware.

Com o desenvolvimento das aulas foram aplicados os primeiros exercícios: inserir bordas, formatação de texto, copiar/colar, criar cartões, entre outros. Nessa fase já era possível notar algumas dificuldades em que os alunos tinham de memorizar os comandos ensinados. Por esse motivo foi preciso ser um pouco repetitivo. Para ajudar na memorização os comandos eram ensinados de várias formas. Um fato observado que não foi previsto pela equipe era a demonstração de satisfação a cada lição aprendida. Pouco a pouco os alunos mostravam-se seguros, prontos para aprenderem novos conceitos e com um sorriso a cada avanço dado.

4. Autoavaliação

Através de vinte e duas perguntas de múltiplas escolhas, foi feita uma avaliação demonstrativa do conhecimento que os alunos possuíam antes e depois do curso. A avaliação foi dividida em quatro temas:

1. Avaliação dos professores: busca saber a opinião dos alunos a respeito de disponibilidade, domínio de conteúdo e interação dos professores;
2. Hábitos computacionais: busca saber o quanto o aluno usa em seu cotidiano computadores e outros aparelhos como tablets e smartphones;
3. Avaliação Técnica: busca avaliar quanto os alunos se desenvolveram no tema do início até o término do curso:
4. Avaliação pessoal: Busca saber a opinião dos alunos sobre seu próprio desempenho e aprendizado ao longo do curso.

5. Conclusões

O projeto de inclusão dos idosos mostrou que esse público tem potencial e motivação para aprender. Cada lição aprendida era tratada como uma vitória. Muitos deles não sabiam que iriam chegar a fazer textos complexos e até mesmo cartões de aniversário. Eles se surpreendiam com o próprio desempenho. Esse aprendizado foi importante para que se sentissem motivados a utilizar computadores ou os novos meios de comunicação.

Foi possível observar que, os alunos que inicialmente declararam ter dificuldade em manusear o mouse e digitar, se dedicaram às aulas e com a prática conseguiram aumentar o seu domínio com esses periféricos.

Observando a evolução dos alunos foi possível perceber que eles aprenderam a lidar com as tecnologias abordadas. Uma melhora nesses índices pode influenciar diretamente o dia a dia dessas pessoas, tendo em vista que elas passaram a compreender e a utilizar computadores e a internet.

Todos os alunos foram sempre muito gratos e atenciosos às instruções dos instrutores.

Referências

Silveira, Michele Marinho Da. (2010) “Educação e inclusão digital para idosos. Novas Tecnologias na Educação, Rio Grande do Sul”, p. 1-13. Disponível em:

- <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/15210/9523>. Acesso em: 04 set. 2017.
- Art. 21 do estatuto do idoso - lei 10741/03. (2003). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm. Acesso em: 21 ago. 2017.
- Art. 3 do estatuto do idoso - lei 10741/03. (2003). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.741.htm. Acesso em: 21 ago. 2017.
- Verona, Silvana Marinaro et al. (2006), Percepção do idoso em relação à Internet. *Temas psicol.*, Ribeirão Preto, v. 14, n. 2, p. 189-197.
- Tavares, Marília Matias Kesting; Souza, Samara Tomé Correa De.. (2012), “Os idosos e as barreiras de acesso às novas tecnologias da informação e comunicação. *Novas Tecnologias na Educação, Santa Catarina*”, p. 1-7. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/30915/19244>. Acesso em: 21 ago. 2017.
- Alencar, Bruna. (2013), “Pesquisa tenta entender a complicada relação entre idosos e tecnologia.”. Disponível em: <http://www5.usp.br/35129/pesquisa-tenta-entender-a-complicada-relacao-entre-idosos-e-tecnologia/>. Acesso em: 21 ago. 2017.