

INCLUSÃO DIGITAL - INFORMÁTICA PARA A 3ª IDADE

DAVIES, Felipe Souza¹

SEBOLD, Bruna Cristina de Albuquerque²

KAPP, Marcelo Nepomoceno³

RESUMO

A informática veio para ocupar e preencher a vida do homem moderno. Como sempre, as limitações desta área do conhecimento ainda hoje estão presentes na vida de grande parte da sociedade, onde o público com as maiores dificuldades, é a população cujo o acesso ao computador, não lhes fora concedido do mesmo modo que uma criança ou um jovem dos dias atuais. A presença da informática para a terceira idade só vem a agregar uma vida um tanto quanto ativa, recreativa, divertida e sem sombra de dúvida mais vigorosa. Tudo isso é possível com um simples clique em um mouse. A partir deste prisma, o presente projeto busca levar o acesso aos recursos tecnológicos à pessoas da terceira idade, democratizando o conhecimento, articulando o ensino com as demandas da sociedade, promovendo o crescimento pessoal e social dos envolvidos, levando à melhoria das condições de vida e das perspectivas de atuação tanto na aspecto social quanto ao mercado de trabalho. A proposta consiste no desenvolvimento de cursos de informática para a terceira idade, relacionados a divulgação e uso de softwares livres e ferramentas da internet, de tal modo que o projeto atue como um simplificador na inserção deste público ao universo tecnológico dos computadores. A atualidade está composta em essência pela era da Informação, contudo o uso demorado de tecnologias digitais, concede ao idoso um certo pensamento de afastamento/restrrição da sociedade moderna. A presença da Internet no cotidiano dos idosos proporciona pontos marcantes quanto a uma reinserção social dos mesmos, o que permite uma comunicação a distância, diminuindo assim a marcante sensação de solidão e isolamento, além de reforçar e exercitar a mente, a memória, aumentar sua auto-estima e promover a sua autonomia enquanto indivíduo.

Palavras-chaves: Informática, idosos, reinserção social.

1 INTRODUÇÃO

É evidenciado que nos últimos anos, o envelhecimento das populações tem crescido constantemente em relação à faixa etária mais jovem. No ano de 2010, conforme dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística-IBGE, onde cerca de 10,78% da população brasileira era composta de pessoas acima dos 64 anos de idade (IBGE, 2010).

[1] Estudante do Curso de Engenharia de Energia, - ILATIT – UNILA; bolsista (PROEX). E-mail: fs.davies.2016@aluno.unila.edu.br;

[2] Estudante do Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza: Biologia, Física e Química, - ILACVN – UNILA; bolsista (PROEX). E-mail: bca.sebold.2018@aluno.unila.edu.br;

[3] Docente do –ILATIT– UNILA. Orientador de bolsista (PROEX) . E-mail: marcelo.kapp@unila.edu.br

De mãos dadas com este fato, estão as novas tecnologias digitais que despencam como uma avalanche a cada ano que passa. Dado o exposto, a busca por inserir-se no meio digital está sendo cada vez mais procurada pelo público específico, com o intuito principal de deixar ao sentimento de abandono provindo da sociedade contemporânea.

Desse modo o principal desafio a ser superado está exatamente no repasse do conhecimento básico em informática, já que a grande parte da terceira idade nunca teve nenhum contato com um computador. Esse agente limitante pode ser facilmente superado no momento em que políticas públicas, ações de entidades não governamentais, ou ainda, ações de extensão universitária como a do projeto em questão, estejam voltadas a atender as necessidades dos idosos. Afinal, a frase “*Nunca é tarde para aprender*”, certamente deve ser levada ao pé da letra, uma vez que o acesso a informação, seja de uma criança, de um jovem, de um adulto ou ainda de um jovem-adulto como chama-se a quem chegou na terceira idade, deve ser proporcionada independentemente de quaisquer fatores externos ocasionados pela sociedade moderna, superando-se quaisquer limitações e obstáculos que possam estar no decorrer do transcurso da vida e da aprendizagem.

2 METODOLOGIA

Para a realização do referido projeto fora estabelecido uma divisão em módulos de aprendizagem, a fim de que a transmissão de conhecimentos básicos em informática fossem contínuos, pretendendo-se melhores resultados com a progressiva caminhada em busca de um mínimo conhecimento. Dessa forma, o projeto está baseado em três módulos: Informática Básica, Informática Intermediária e Informática Avançada.

O módulo I (Informática Básica - 32h) é direcionado a participantes sem conhecimento prévio de informática, oportunizando o primeiro contato com o computador. Já o módulo II (Informática Intermediária - 32h) tem como objetivo uma continuação do módulo I, promovendo uma iniciação dos participantes com aplicações de escritório, como o pacote BrOffice e navegação na internet. E por fim, o módulo III (Informática Avançada - 32h) tratará da revisão dos principais conteúdos do módulo II para garantir a fixação do conteúdo essencial e serão priorizada as técnicas de acesso a redes sociais e utilização do email.

Para isso, serão ministradas aulas com duração de 100 minutos para cada

turma, toda quarta-feira no período vespertino, na praça da Bíblia, ao lado do Teatro Barracão, Tratando dos principais tópicos de cada módulo e estimulando uma socialização, conversação, práticas laborais, assim como dinâmicas de grupo com os alunos participantes da extensão. Serão utilizados recursos multimídia (datashow, powerpoint, vídeos, músicas, imagens, etc.) para a apresentação de conteúdo. As turmas são compostas de 20 alunos cada e contaram com computadores para o acompanhamento em tempo real das aulas práticas repassadas por dois professores.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nos próximos 20 anos, estima-se que a população idosa do Brasil possa chegar a mais de 30 milhões de pessoas e, segundo estimativas da Organização Mundial de Saúde (OMS, 2007), por volta de 2050 haverá mais idosos do que crianças no planeta, conforme citado por Bizeli (2009, p.2). Segundo Garcia (2001, p.10), “a inclusão digital pode ser encarada como um dos agentes impulsionadores para uma maior aproximação e comunicação entre pais, filhos e netos, principalmente pelo reconhecimento do potencial do idoso para a aprendizagem da tecnologia e de uma nova linguagem, até então concebidas para os mais jovens.”

Esta fatia da população passa a ser de grande interesse na medida em que também tem se diferenciado pelo seu crescente poder de compra e disponibilidade de tempo livre. Constata-se, desta forma, que a terceira idade faz parte de um mercado em expansão não só do ponto de vista populacional, como também econômico, representando, de acordo com Farias e Santos (1998), um imenso potencial, merecendo, portanto, uma maior atenção por parte dos pesquisadores. (apud ESTEVES, SLONGO 2012, p. 2).

A Internet é uma tecnologia que pode vir a motivar os idosos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis que nela se encontram. Moran (1998, p.128) comenta que: [...] a Internet ajuda a desenvolver a intuição, a flexibilidade mental, a adaptação a ritmos diferentes. A intuição, porque as informações vão sendo descobertas por acerto e erro, por conexões “escondidas”. As conexões não são lineares, “linkando-se” por hipertextos, textos, interconectados, mas ocultos, com inúmeras possibilidades diferentes de navegação. [...] Na Internet também desenvolvemos formas novas de comunicação, principalmente a escrita. (apud GARCIA 2001, p. 31).

Por outro lado, também pode haver uma certa resistência ao que é novo e desconhecido, pois tudo o que é novo normalmente nos deixa de certa forma receosos e superar este obstáculo só traz benefícios para quem o faz. Segundo (MORAES, 1997, p.174) ensinar a cada um a medida de suas possibilidades, dar opções e oportunidade de aprender de acordo com as suas capacidades e as suas inteligências, lembrando que cada ser humano é o seu próprio agente de decisão e responsabilidade [...] (apud GARCIA 2001, p.33).

Desta maneira este projeto de extensão vislumbra a oportunidade de atuar como agente de caráter inovador, possibilitando a este grupo de idosos uma realização de caráter pessoal e social com o enriquecimento de seus conhecimentos e a possibilidade de maior participação no âmbito familiar e social. Não menos importante, também o incremento da experiência dos novos docentes que estiverem atuando como agentes disseminadores e captadores de conhecimento, pois ensinando, igualmente se aprende, dessa maneira realizando uma troca de experiências e conhecimentos.

4 RESULTADOS

Obtivemos uma grande adesão do público alvo do projeto, onde estão matriculados 2 turmas de 15 alunos cada, para ministrar as aulas de informática básica. No decorrer do curso será solicitado um *feedback* aos alunos referente aos aspectos pedagógicos das aulas. Ao término do curso será aplicado um questionário contendo aspectos do curso como conteúdo programático, didática, carga-horária para que os alunos possam avaliar o seu nível de satisfação e aproveitamento. Esses dados serão de grande valia para nortear os ajustes necessários para que alcancemos um maior aproveitamento do curso de informática básica.

5 CONCLUSÕES

Observou-se um enorme desejo que habita na terceira idade, um desejo de participação, de integração, de renovação no âmbito intelectual e sócio-cultural que os torna mais fortes e os faz buscar constantemente a aprendizagem de coisas novas. Dessa maneira, eles se interessam por toda forma de aprendizado que lhes possibilitem estar novamente integrados à sociedade e porque não dizer à família, visto que muitas dessas pessoas tem filhos, netos ou até mesmo bisnetos que

utilizam a informática em algum momento do seu cotidiano. Para estes, poder conhecer o mundo da informática, significa integrar-se a um mundo que antes era inacessível, podendo a partir deste momento trocar experiências tecnológicas com seus familiares e amigos.

Certamente há diversos obstáculos a serem superados, desde as menores dificuldades de compreensão, visão, audição, coordenação motora até as mais avançadas diversidades. Essas dificuldades partem não apenas dos alunos, mas também dos professores, por conta da diferença de idades e de forma de pensamento, a fim de alcançar os objetivos propostos que são de possibilitar a terceira idade o combate a exclusão sofrida nessa fase e promover o resgate de valores morais e cívicos preconizados no Estatuto do Idoso para uma melhor qualidade de vida através da inclusão digital.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIZELLI, M. H. S. S. et al. Informática para a terceira idade – características de um curso bem sucedido. Rev. Ciênc. Ext. v.5, n.2, 2009.

DOMINGUEZ GARCIA, Heliéte. A terceira idade e a Internet: uma questão para o novo milênio. 2001. 171 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2001. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/93716>>.

ESTEVES, P. S.; SLONGO, L. A Internet e a Terceira Idade: elaboração de um modelo teórico para a compreensão deste comportamento de consumo. Curitiba, p.1-16, maio 2012. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/adm/pdf/2012_EMA364.pdf>. Acesso em: 16 set. 2018.