



## **OFICINAS DE INCLUSÃO DIGITAL NA TERCEIRA IDADE: RELATO DE EXPERIÊNCIA DOS PARTICIPANTES**

GULARTT, Vinícius<sup>1</sup>; CHICON, Patricia Mariotto Mozzaquatro<sup>2</sup>; QUARESMA,  
Cindia Rosa Toniazzo<sup>3</sup>

### **RESUMO**

Este artigo tem por objetivo apresentar o relatos das Oficinas de Inclusão Digital desenvolvidas através do Projeto de Extensão “ Inclusão Digital para a Terceira Idade.” O projeto é promovido pelo Curso de Ciência da Computação onde se busca oferecer à população idosa da cidade de Cruz Alta a oportunidade de ampliar conhecimentos em informática e dispositivos móveis como o smartphone, na perspectiva da Inclusão Digital, reconhecendo a importância do acesso à rede e da apropriação das tecnologias digitais como uma condição essencial para a manutenção de uma vida produtiva, independente e autônoma por parte do público idoso.

**Palavras- Chave:** Inclusão Digital. Oficinas. Idosos. Acesso à rede.

**ABSTRACT:** This article aims to present the reports of Digital Inclusion Workshops developed through the Extension Project "Digital Inclusion for the Elderly." The project is promoted by the Computer Science Course where it seeks to offer the elderly population of the city of Cruz Alta In the perspective of Digital Inclusion, recognizing the importance of access to the network and the appropriation of digital technologies as an essential condition for the maintenance of a productive, independent and autonomous life on the part of Of the elderly public.

**Keywords:** Digital inclusion. workshops. Elderly. Network access.

### **INTRODUÇÃO**

O advento da internet e das novas tecnologias, amplia as formas de obter e acessar informação, lazer e socialização, por meio de ferramentas *online*, de *sites* de notícias e entretenimento, das redes sociais, dentre outros. Possui habilidades para navegar e pesquisar neste cenário é fundamental, sendo que para alguns é um desafio, como é o caso do público

---

<sup>1</sup> Aluno do Curso de Ciência da Computação. E-mail: gulartt94@gmail.com

<sup>2</sup> Professora do Curso de Ciência da Computação. E-mail: pmozzaquatro@unicruz.edu.br

<sup>3</sup> Professora do Curso de Ciência da Computação. E-mail: cquaresma@unicruz.edu.br



idoso, uma vez que grande parte deste possui dificuldades de acesso e também não possui uma bagagem de conhecimentos que lhes permita utilizar

os espaços virtuais com autonomia e segurança. Assim, a inclusão digital passa a ser um instrumento também de inclusão social do idoso, mas também melhora a qualidade de vida e incentiva as atividades cerebrais relacionadas à memória, à atenção e à concentração, como forma de manter-se ativo e produtivo. Nesta concepção a Universidade oferece o Projeto Inclusão Digital na Terceira Idade, desde o ano de 2012, com o objetivo de contribuir com a socialização dos idosos, levando o conhecimento digital àqueles que não tiveram acesso ao mesmo, de modo que possam tornar-se protagonistas desses novos saberes sociais. A participação no Projeto é gratuita e voluntária às pessoas da comunidade.

Com o desenvolvimento do projeto busca-se: democratizar o acesso aos meios de informação e comunicação, gerando oportunidades de socialização, interação e integração na sociedade atual; otimizar o uso dos recursos tecnológicos da informação e da comunicação para colaborar na produção e socialização do conhecimento; utilizar as tecnologias digitais como uma ferramenta na busca da cidadania; disseminar uma sociedade da informação e do conhecimento e impulsionar atividades que possibilitem à comunidade uma incorporação mais ágil deste novo conceito; auxiliar o público alvo na comunicação com filhos, netos e parentes distantes, para que possam se manter atualizados com o que acontece no mundo, momentos de lazer e para se socializarem; e, proporcionar integração entre Universidade e Comunidade.

Neste contexto, o projeto integra propostas humanizadas que possibilitam o desenvolvimento de cidadãos éticos, solidários e comprometidos socialmente. Tais aspectos contemplam a missão da Instituição, estabelecendo estreita relação com a proposta do projeto. Este artigo irá descrever um relato sobre o projeto “Inclusão Digital na Terceira Idade” abordando a trajetória dos participantes que integram as mesmas.



## PÚBLICO IDOSO E AS TECNOLOGIAS

Com a evolução da tecnologia o computador se tornou uma parte essencial na vida de uma pessoa. Crianças antes de aprenderem a falar e a andar já sabem como mexer no computador e utilizar o *touch screen* do celular, essa capacidade de aprendizado se dá pelo motivo de terem nascido em uma era digital. Nesta era existe uma grande facilidade ao acesso á informação de qualquer tipo, assim como a facilidade de se encontra com pessoas do mundo inteiro (PIOLA, 2009).

É notório que as crianças possuam uma aptidão natural para a utilização de tais novas tecnologias, os idosos tem uma maior dificuldade para a interação com as novas tecnologias. Essa dificuldade se dá pelo motivo de que tal tecnologia não estava presente em grande parte de sua vida, desta forma não foi criado um vinculo de dependência do mesmo, mas com o passar dos anos essa dependência começou a crescer. Outro fator que prejudica o acesso do idoso com o computador é a dificuldade que eles possuem de adaptação, mas isto não quer dizer que seja impossível, pois graças a neuroplasticidade e a reorganização cerebral o ser humano nunca para de aprender (PIOLA, 2009)

O envelhecimento é uma etapa natural da vida da população. A Organização Mundial de Saúde - OMS calcula que o Brasil até 2025, será o sexto país mais envelhecido do mundo. Até 2020, 1 em cada 13 brasileiros será idoso. Com esse processo há o declínio de muitas funções relacionadas aos aspectos motores, cognitivos afetivos e sociais, as quais necessitam de estímulo para sua manutenção e qualificação. Assim, o manuseio com o computador, mouse, teclado, dispositivos de áudio, smartphone e a interatividade com ferramentas digitais podem contribuir para a qualidade de vida e melhoria das funções cognitivas de idosos (KREIS, et al. 2007).

A longevidade tem impulsionado a oferta de oportunidades para aprendizagens contínuas e significativas às pessoas idosas, priorizando situações e espaços que abordem especificidades próprias e adequadas para o seu contextos, como por exemplo oficinas e cursos direcionados ao público idoso, universidades, programas e disciplinas voltadas para este público. “Os declínios decorrentes da idade têm implicações diretas no design de interfaces e sistemas técnicos”, no desenvolvimento de interfaces mais acessíveis que



facilitem a interação, considerando critérios de ergonomia e usabilidade (TAVARES, 2012, p. 4) .

O próprio Estatuto do Idoso, no Art. 3 prevê a viabilização de formas alternativas de participação, ocupação e convívio do idoso com as demais gerações. Assim como no Art. 21, está previsto, como função poder público, mas que pode-se considerar para qualquer instituição que ofereça atividades educativas para idosos, a garantia da oferta de cursos especiais para idosos incluirão conteúdo relativo às técnicas de comunicação, computação e demais avanços tecnológicos, para sua integração à vida moderna. (BRASIL, 2003).

A utilização do computador ou mesmo do celular auxilia o idoso a exercitar a sua mente através de pesquisas realizadas, da leitura do jornal online e ate mesmo de jogos digitais assim como a utilização das redes sociais permite ter contato com parentes e amigos distantes. Isto permite uma maior socialização e integração dos idosos no mundo atual. Com o grande crescimento da população idosa utilizando a internet surgiu um termo utilizado para categorizar os que não sabiam utilizar um computador, sendo estes chamados de “analfabetos digitais”. Tal termo pode deixar de ser usado, pois cada vez mais os idosos estão se capacitando na utilização correta das novas tecnologias (TAVARES, 2012).

Além da questão da inclusão digital, que promove a inclusão social pode-se atuar na perspectiva da prevenção, na medida em que podem ser estimuladas funções cognitivas em situações específicas de ensino e aprendizagem com pessoas que possuem idade acima de 45 anos. A partir do desenvolvimento das habilidades para uso das tecnologias, é possível transferir para outras situações semelhantes como consultar caixas eletrônicos e afins.

## **METODOLOGIA**

A metodologia proposta integra resultados quantitativos e qualitativos. Durante o primeiro semestre de 2017 foi ofertada a turma Módulo básico. As oficinas são ofertadas na segunda – feira, semanalmente, sendo as aulas desenvolvidas pelas professores do Curso de Ciência da Computação com o apoio de um aluno bolsista voluntário. Foram trabalhados os seguintes conteúdos programáticos: Introdução à Informática, Windows, Word, Navegadores de Internet, Gerenciadores de E-mails, redes sociais, envolvendo atividades de navegação, pesquisa, postagens e envio de mensagens nas redes sociais, interação e bate-papo, bem como segurança na internet.



Em julho de 2017 foi realizado o encerramento com entrega de certificação. Em agosto de 2017 (semestre 2) iniciou outra turma, a qual estão sendo abordados conteúdos do módulo intermediário, tais como software Power Point, nuvem de palavras, digitação computadorizada e gravação de músicas.

Quanto ao processo de avaliação, em todas as aulas são disponibilizados exercícios sobre o conteúdo abordado, os alunos desenvolvem atividades práticas sobre cada módulo ministrado. A avaliação consiste em duas formas:

**Resultado Quantitativo:** Após a realização das atividades durante a aula, inicia-se o processo de avaliação das mesmas. No final de cada módulo será aplicado um questionário com a finalidade de coletar informações relacionadas ao desenvolvimento do mesmo, tais como nível de dificuldade e motivação.

**Resultado Qualitativo:** A avaliação qualitativa está sendo realizada por meio da observação do comportamento dos alunos durante o desenvolvimento das atividades, incluindo motivação, socialização, interação e integração com os colegas, como também coleta de opiniões relacionadas ao curso ministrado durante o decorrer do projeto. Dados qualitativos também foram obtidos por meio do questionário aplicado o qual abordou aspectos afetivos e sociais.

Assim, com o objetivo de coletar informações relacionadas ao nível de conhecimento dos alunos, formas de acesso a internet e considerações sobre o andamento das oficinas aplicou-se um questionário online.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A coleta de dados por meio do questionário possibilitou a construção de um Perfil dos participantes em relação ao acesso, conhecimentos prévios e faixa etária. Constatou-se que a faixa etária da população varia de 59 a 76 anos. Em relação à propriedade de equipamentos tecnológicos e acesso à internet, 33% possui microcomputador, 83% possui notebooks e 16,7% possui smartphone. Identificou-se que os meios de acesso à internet são via microcomputador e smartphone 33%, e, 83% por meio de notebooks. Tais números indicam que todos possuem acesso à internet em suas residências de que o mesmo ocorre principalmente pela rede móvel.

Outro aspecto analisado refere-se ao que motiva a participação nas oficinas de inclusão digital. Para isso utilizou-se como indicadores a aprendizagem sobre informática, internet e



algumas ferramentas bem como fatores sociais. Constatou-se que 66,7% respondeu Aprender sobre informática e Aprender sobre redes sociais, 50% Aprender sobre smartphone (celular), 83,3% Aprender a manusear os equipamentos tecnológicos, 33,3% respondeu que foi devido a amizades e 50% relacionou ao Convívio Social. (Figura 1).

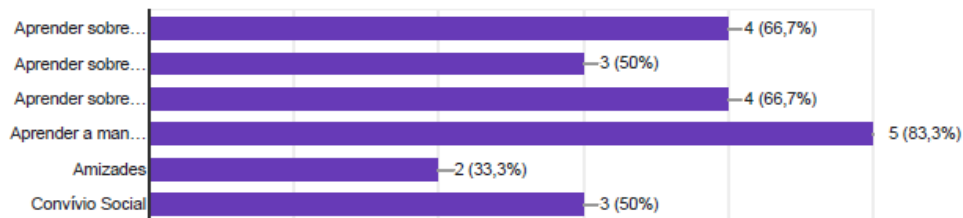


Figura 1 – Gráfico com os indicadores sobre os aspectos que o motivam a participar das oficinas de inclusão digital

As Figuras 2 e 3 demonstram um comparativo sobre o nível de conhecimento dos participantes, pois trata-se de um dados importante para a condução das atividades a serem desenvolvidas. A Figura 2 ilustra o nível de conhecimento em informática da população antes de realizar as oficinas, ou seja, os conhecimentos prévios. A escala varia de 1 (nível muito baixo) a 5 (nível alto). Constatou-se que 66,7% indicou que considerava-se em um nível muito baixo, 16,7% nível baixo e 16,7% nível médio.

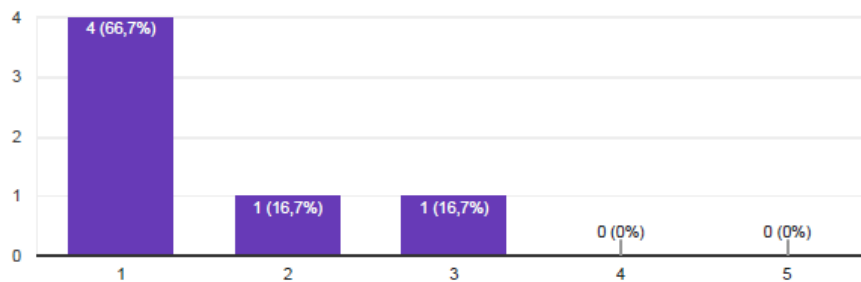


Figura 2 – Gráfico: Nível de conhecimento em informática antes do início das oficinas

A Figura 3 abordou o conhecimento obtido após o início das oficinas. Constatou-se que 50% indica situar-se em um nível baixo, 16,7% nível médio, alto e muito alto. Percebe-se o crescimento relacionado ao desempenho após as oficinas ministradas, mas ainda requer atenção em estimular e desafiar a aprendizagem contínua.

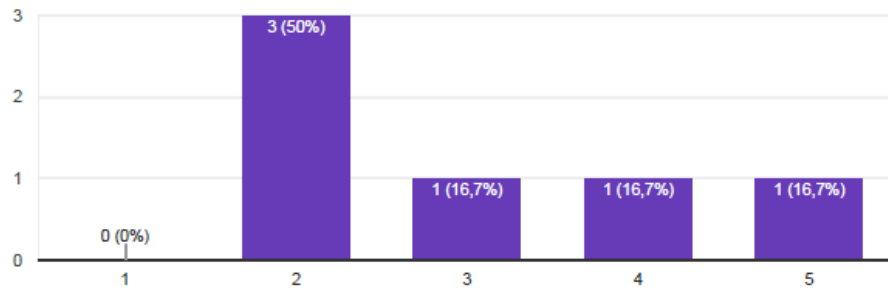


Figura 3 - Nível de conhecimento em informática após do início das oficinas

A Figura 4 questionou se as expectativas em relação as oficinas ministradas estavam sendo atendidas. Utilizou-se uma escala de 1 a 5. Observou-se que 16,7% classificou como baixa, média e muito alta. 50% classificou como alta.

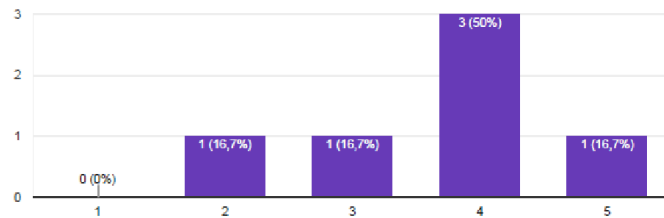


Figura 4 – Expectativas em relação as oficinas

Outra questão apresentada refere-se ao conhecimento da oferta das oficinas. As respostas foram as seguintes:

Aluno 1: “Através da minha esposa, que trabalha na universidade”.

Aluno 2: “Ja fazia do tempo das primeiras aulas 2012”

Aluno 3: “Colega/Vizinha”

Aluno 4: “Pela minha neta que faz faculdade aqui”

Aluno 5: “Amigas e jornal”

A seguir é questionado de que forma os conhecimentos obtidos nas oficinas de inclusão digital têm sido utilizados no seu cotidiano. As respostas indicaram a aplicação em digitação, navegação na internet, uso de ferramentas para conversar com as amigas, bate-papo com parentes distantes, ver notícias as redes sócias, ver filmes, acessar informação pelo Google, páginas de receitas, perguntas de cunho curioso como: viagens, outros países, sobre plantas; usar as chamadas por vídeos nas redes sócias para ver os netos, revisar os exercícios das aulas.



## CONCLUSÃO

Os resultados apresentados e discutidos demonstram a relevância do projeto quanto ao aprendizado dos idosos em conhecimentos específicos na área da informática, mas também reforça o aspecto da inclusão digital enquanto mecanismo de inclusão social, apropriação das Tecnologias de Informação e Comunicação para o exercício da cidadania e possibilidade do desenvolvimento da autonomia da pessoa idosa no seu cotidiano. Assim como aspectos sociais e de produtividade evidenciados em decorrência do aumento da população idosa e da necessidade em oferecer espaços de aprendizagem contínua e de participação.

Considera-se que os objetivos propostos têm sido atingidos, pois os alunos estão apresentando um bom desempenho na aprendizagem, como também, aprovam a metodologia e estratégias de aprendizagem adotadas. Com isso a Universidade tem cumprido uma de suas missões que é a produção e socialização do conhecimento tecnológico e humanístico na formação para a cidadania, tanto dos acadêmicos como das pessoas que usufruem das ações desenvolvidas. Em relação a contribuição da Universidade deve-se destacar a socialização dos idosos, levando o conhecimento digital àqueles que não tiveram acesso ao mesmo e a integração entre Universidade e Comunidade.

O projeto ainda agrega os seguintes aspectos: formação básica sobre os recursos de informática para a sociedade no contexto da inclusão digital; estímulo ao aprendizado do aluno bolsista voluntário no fortalecimento dos conteúdos vistos nas disciplinas do Curso de Ciência da Computação como Teoria da Computação, Sistemas Digitais, dentre outras; interação e divulgação da qualidade do Curso com a sociedade de Cruz Alta; contribuição para a formação do profissional egresso com capacidade para selecionar e produzir conhecimentos científicos, por critérios de relevância e rigor, validade e responsabilidade social, política e ambiental, de dignidade humana, participação, diálogo, solidariedade, isto é, no contexto dos valores coletivamente assumidos.





## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Estatuto do Idoso.** 2003. Disponível em:  
<[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/L10.741.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.741.htm)> Acesso em 29 ago. de 2017.

KREIS, Rosana Alfinito; ALVES, Vicente Paulo; CÁRDENAS, Carmen Jansen; KARNIKOWSKI, Margô Gomes de Oliveira. O impacto da informática na vida do idoso. **Revista Kairós: Gerontologia**, PUC, São Paulo, 10(2), dez. 2007, pp. 153-168

PIOLA, Bruno César Tozatti – SEI, Marisa Naomi. **A relação do idoso com as novas tecnologias – Análise de mídia eletrônica.** Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2009.

TAVARES, Marília Matias Kesting; SOUZA, Smara Tomé Correa de. Os idosos e as barreiras de acesso às novas tecnologias da informação e comunicação. **Revista Novas Tecnologias na Educação – RENOTE.** UFRGS – RS. V. 10 N° 1, julho, 2012.

SALES, Márcia Barros de. **Desenvolvimento de um checklist para a avaliação de acessibilidade da web para usuários idosos.** Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis – SC. 2001.