

## 12º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2021

### INCLUSÃO DIGITAL: NAVEGANDO NA MELHOR IDADE

BEATRIZ V. S. ANDRADE<sup>1</sup>, GABRIELE A. SANTOS<sup>2</sup>, JOÃO PEDRO C. NASCIMENTO<sup>3</sup>, LUIZ H. KIEHN<sup>4</sup>, MARIA JEANNA S. S. OLIVEIRA<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, Bolsista do Programa de Bolsas Discente na Modalidade Extensão, IFSP, Câmpus Cubatão, silva.beatriz@aluno.ifsp.edu.br.

<sup>2</sup> Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, Voluntária do Programa de Bolsas Discente na Modalidade Extensão, IFSP, Câmpus Cubatão, gabriele.amoroso@aluno.ifsp.edu.br.

<sup>3</sup> Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, Bolsista do Programa de Bolsas Discente na Modalidade Extensão, IFSP, Câmpus Cubatão, jpcivita2011@hotmail.com.

<sup>4</sup> Mestre em Ciência da Computação, Professor do IFSP, Câmpus Cubatão, luiz.kiehn@ifsp.edu.br.

<sup>5</sup> Mestre em Educação, Administração e Comunicação, Professora do IFSP, Câmpus Cubatão, jeanna.oliveira@ifsp.edu.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.03-6 Tecnologia Educacional

**RESUMO:** Ao idoso, a tecnologia proporciona integração à comunidade eletrônica, instigação e diminuição do isolamento mental. Nesse sentido, este projeto desenvolverá um curso para pessoas na faixa etária a partir de cinquenta anos, ofertando-lhes um novo viés de aprendizado acerca do mundo da informática. Como objetivo geral, proporcionar-se-á a aprendizagem, atualização e sociabilidade às pessoas da melhor idade, tanto da comunidade interna desta Instituição, quanto da externa. Esse trabalho justifica-se pela dificuldade quanto ao acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) verificada pela maioria dos alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) da instituição e, sobretudo, por aqueles pertencentes à melhor idade. A metodologia trabalhada será moldada em conformidade com os diferentes níveis de contato com a tecnologia que cada aluno apresentar no decorrer do curso. Ademais, em função da pandemia do COVID-19, o projeto encontra-se na fase de criação de materiais no formato *online*.

**PALAVRAS-CHAVE:** aprendizagem; idoso; inclusão; informática; tecnologia.

### DIGITAL INCLUSION: BROWSING IN THE THIRD AGE

**ABSTRACT:** Technology provides for the elderly citizens, integration to the electronic community, instigation, and reduction of mental isolation. In this context, this project will develop a course for people aged over fifty, offering them a new perspective on learning about the computer world. As a general objective, it will provide learning, updating, and sociability to people of the third age – whether from the internal community of the IFSP institution or the external one. This work is justified by the difficulty regarding access to Information and Communication Technologies (ICTs) sensed by the majority of students of Youth and Adult Education (EJA) of the institution and, above all, by those belonging to the best age group. The worked methodology will be shaped following the different levels of contact with technology that each student presents during the course. Furthermore, due to the COVID-19 pandemic, the project is currently creating online materials to support the community remotely.

**KEYWORDS:** learning; elderly; inclusion; computing; technology.

### INTRODUÇÃO

Com o aumento da taxa de idosos que compõem a população brasileira, torna-se implícita uma maior preocupação quanto ao processo de envelhecimento e a necessidade de um olhar mais cuidadoso

com a terceira idade. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), visualiza-se que, para 2030, a população idosa brasileira ultrapasse 43 milhões de indivíduos. Através desse dado e em conformidade com a ascensão do mundo digital, Sá (1999) comenta que, vendo a tecnologia instalando-se cada vez mais no processo de vida das pessoas, verifica-se a importância de aumentar a inclusão dos idosos nesse meio. Essa necessidade surge em função da tendência da utilização acentuada de dispositivos digitais, da evolução tecnológica e dos progressos na comunicação.

Consoante a Vieira e Santarosa (2009), os idosos que procuram por programas de inclusão digital estão, verdadeiramente, em busca de processos de inclusão social, seja pelo sentimento de pertencimento à sociedade em que o conhecimento tecnológico pode influenciar, seja pela maior quantidade e qualidade de contatos que as ferramentas de comunicação suportadas pela *internet* podem lhes oferecer. Contudo, com o progresso da era tecnológica, bem como as dificuldades de acesso a elas, ainda é possível observar aqueles que se sentem inibidos a essas novas linguagens tecnológicas.

Em função dessa problemática, este projeto se propõe a desenvolver um curso que ofereça a aprendizagem, atualização e sociabilidade às pessoas da melhor idade, seja da comunidade interna da instituição IFSP, seja da externa. Trabalhando-se com o ensino de conceitos da informática e o uso da *internet* em variados formatos, esse projeto justifica-se pela dificuldade quanto ao acesso às TICs verificada pela maioria dos alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA) e, sobretudo, por aqueles pertencentes à melhor idade. Visa-se atender alunos da instituição e idosos da comunidade que possuem dificuldade com as TICs, possibilitando-lhes, portanto, inclusão social e melhoria nas relações sociais e comunitárias.

## MATERIAL E MÉTODOS

Realizou-se, primeiramente, um levantamento bibliográfico com intuito de buscar referenciais teóricos como fundamentação para esse trabalho. Com as referências adquiridas, durante as aulas remotas decorrentes da pandemia do COVID-19, desenvolveu-se uma apostila nomeada de "Noções Básicas de Informática". Esse material aborda o ensino simplificado de conceitos básicos da informática e foi utilizado como norteador para o posterior desenvolvimento de videoaulas no qual tais conteúdos foram ministrados no formato de curso *online*.

Visando angariar o público-alvo e executar a exibição das produções realizadas, investiu-se na divulgação do projeto através de redes sociais como o YouTube e Instagram, de modo que se pudesse oferecer o curso de forma prática àqueles pertencentes às comunidades de bairro e demais entidades interessadas. Os vídeos foram gravados pelos bolsistas com os seus equipamentos próprios e em seus respectivos lares, respeitando, portanto, os protocolos de biossegurança exigidos pelo contexto pandêmico. Quanto à produção das mídias destinadas aos alunos, fez-se o uso das aplicações Canva e Wondershare Filmora. A metodologia utilizada na abordagem dos conteúdos das aulas foi moldada levando em consideração os níveis de contato e dificuldade que cada aluno apresentaria no decorrer do curso.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A princípio, estabeleceu-se a identidade visual que seria utilizada como caracterização do projeto. Desenhou-se a logomarca, definindo também as cores e tema (FIGURA 1).



FIGURA 1. Logomarca do projeto “Inclusão digital: navegando na melhor idade”.

Atualmente, a execução do projeto contempla, majoritariamente, as seguintes ações: a) reuniões semanais através da plataforma RNP; b) seleção e organização dos conteúdos a serem gravados; c) gravação, edição e publicação das vídeo aulas; d) divulgação do projeto nas redes sociais.

Quanto à disponibilização dos materiais produzidos, o canal no YouTube do projeto é alimentado semanalmente com vídeos separados por módulos. O canal está disponível pelo endereço <[www.youtube.com/channel/UCcz\\_j4wMc0xqpAKMu1XbBew/featured](http://www.youtube.com/channel/UCcz_j4wMc0xqpAKMu1XbBew/featured)>. Até o momento, trabalhou-se com temáticas relacionadas ao uso da plataforma Moodle e das aplicações da Google. Contudo, pretende-se ampliar a gama dos assuntos para ofertar aos alunos uma maior variedade de informações.

Em relação à divulgação do projeto, trabalha-se, essencialmente, com a plataforma Instagram. O perfil é eventualmente utilizado para conquistar o público-alvo, além de possibilitar uma maior interação com ele por meio de informações variadas relacionadas à informática, como, por exemplo, uma a série de vídeos curtos com breves dicas quanto ao uso de variados *softwares*. O perfil pode ser visitado pelo endereço <[www.instagram.com/extensao.inclusaodigital/?hl=pt-br](http://www.instagram.com/extensao.inclusaodigital/?hl=pt-br)>.

Na figura 2, encontram-se capturas de tela em que esses perfis podem ser visualizados.

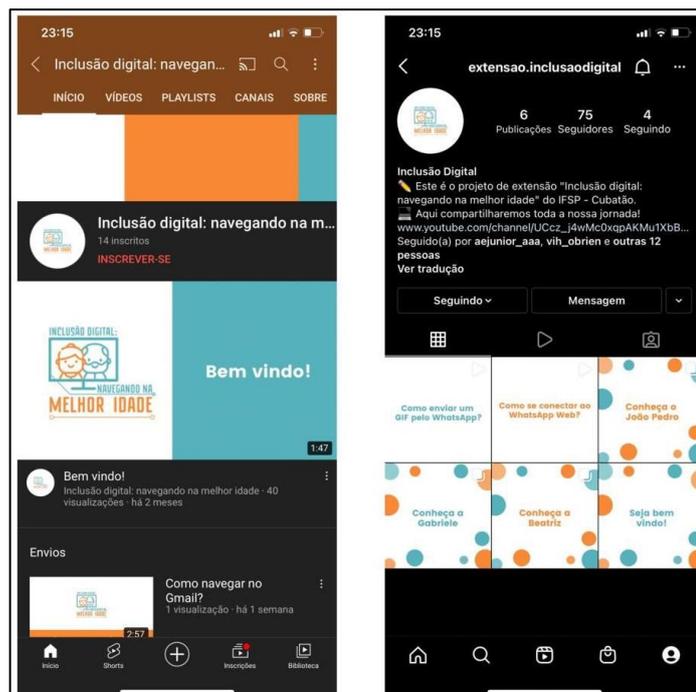


FIGURA 2. Perfis do projeto no YouTube e no Instagram vistos por um *smartphone*.

Além do material em vídeo, desenvolveu-se a apostila “Noções Básicas de Informática” com o fito de ser utilizada como parâmetro das videoaulas do canal no YouTube. A figura 3 exibe a imagem da capa e o sumário dessa apostila.

|  |  |    |
|--|--|----|
|   |  |    |
| <b>NAVEGANDO NA MELHOR IDADE</b><br><b>Venha aprender com a gente</b><br><b>Noções Básicas de Informática</b><br><i>-Inicialização do Windows</i><br><i>-Área de trabalho</i><br><i>-Navegador</i><br><i>-E-mail, entre outros</i><br><i>Estamos te esperando no IFSP-Cubatão!</i> |  |    |
| 1. O COMPUTADOR  |  | 4  |
| 1.1. O gabinete:   |  | 6  |
| 1.1.1. A placa mãe:  |  | 7  |
| 1.1.1.1. Processador (destacar as questões da velocidade do processador e da temperatura adequada para funcionamento)  |  | 8  |
| 1.1.1.2. Memória RAM   |  | 9  |
| 1.1.2.1. HD (Hard Disk)  |  | 12 |
| 1.1.2.2. CD/DVD  |  | 12 |
| 1.1.2.3. Cartão SD   |  | 13 |
| 1.1.2.4. Pendrive  |  | 13 |
| 1.1.3. Placa de rede: cabeada ou wi-fi   |  | 14 |
| 1.1.4. Fonte de alimentação e cabo de energia  |  | 17 |
| 1.2. Estabilizador e No Break  |  | 18 |
| 1.3. O monitor de vídeo  |  | 18 |
| 1.4. O teclado   |  | 20 |
| 1.4.1. Teclas de digitação   |  | 21 |
| 1.4.2. Teclas de controle  |  | 21 |
| 1.4.3. Teclas de função  |  | 24 |
| 1.4.4. Teclas de navegação   |  | 24 |
| 1.3.5. Teclado numérico  |  | 26 |
| 1.4.6. Outras teclas   |  | 27 |
| 1.5. O mouse e o cursor  |  | 28 |
| 1.5.1. O duplo clique  |  | 28 |
| 1.5.3. Clicando no botão da esquerda   |  | 29 |
| 1.5.4. Clicando no botão da direita  |  | 29 |
| 1.5.5. Segurar e arrastar  |  | 29 |
| 1.6. Impressoras   |  | 31 |
| 1.7. Redes (cabeadas, 3G/4G/5G e wi-fi)  |  | 31 |
| 1.8. Ligando e desligando  |  | 33 |
| 2. O SISTEMA OPERACIONAL (SO)  |  | 36 |
| 2.1. Para que serve?   |  | 36 |
| 2.2. Dicas sobre instalação/atualização  |  | 38 |
| 2.3. O Windows   |  | 39 |
| 2.3.1. Fazendo login (usuário/senha)   |  | 40 |
| 2.3.2. Área de trabalho  |  | 42 |
| 2.3.3. Ícones  |  | 43 |
| 2.3.4. Atalhos   |  | 43 |
| 2.3.5. Pastas  |  | 44 |
| 2.3.6. Arquivos  |  | 45 |
| 2.3.6.1. Arquivos de programa (executando Programas/Aplicações)  |  | 47 |
| 2.3.6.2. Arquivos de dados (acessando textos, imagens, planilhas, etc.)  |  | 47 |
| 2.3.7. Sendo (log off), suspendendo, hibernando, reiniciando, desligando   |  | 48 |
| 2.4. Outros sistemas (Linux, MacOS, Android, iOS, etc.)  |  | 50 |
|  |  | 1  |

FIGURA 3. Capa e sumário da apostila “Noções Básicas de Informática”.

## CONCLUSÕES

Em vista do obtido nos resultados, conseguiu-se atingir a essência da proposta do projeto, ficando pendentes algumas abordagens que se configuram como possibilidades a serem implementadas em trabalhos futuros.

Dentre essas possibilidades, almeja-se formar e atender uma turma de forma remota via plataforma WhatsApp, objetivando-se, desse modo, prestar monitoria aos alunos. Ademais, com o retorno das aulas presenciais, espera-se que o curso seja readaptado de modo que se obtenha a duração de aproximadamente dois meses, com duas turmas por semestre, totalizando quatro turmas anuais – quantidade que pode ser alterada conforme a demanda. As inscrições serão ordenadas segundo a procura, sendo quinze participantes por turma. Outrossim, acentua-se que, tanto de forma remota ou presencial, o curso tencionará certificar todos os seus alunos que cumprirem com os critérios propostos pelo projeto, além de disponibilizar um questionário opcional aos alunos a fim de realizar uma autoavaliação da metodologia trabalhada.

## AGRADECIMENTOS

Os agradecimentos deste projeto são destinados, especialmente, à Coordenação de Extensão; ao Programa de Apoio a Atividades de Extensão; e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Cubatão pelo incentivo à pesquisa e pela crença no poder transformador da educação.

## REFERÊNCIAS

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br>>. Acesso em 15 nov. 2019.

Mazo, G. Z.; Lopes, M. A.; Benedetti, T. B. (2001). Atividade física e o idoso: concepção gerontológica. Porto Alegre: Sulina.

OMS – Organização Mundial da Saúde. Disponível em: <<https://www.who.int/eportuguese/countries/bra/pt/>>. Acesso em 11 nov. 2019.

ONU - Nações Unidas Brasil. Disponível em: <<http://www.nacoesunidas.org>>. Acesso em 10 out. 2019.

Sá, M. A. O idoso e o computador: condições facilitadoras e dificultadoras para o aprendizado. Dissertação de Mestrado em Educação: Psicologia da Educação, PUC/SP, 1999.

SIMÕES, R. Corporeidade e Terceira Idade. A Marginalização do Corpo Idoso, São Paulo:Unimep, 1994.

VIEIRA, Maristela Compagnoni; SANTAROSA, Dra. Lucila Maria Costi. O uso do computador e da Internet e a participação em cursos de informática por idosos: meios digitais, finalidades sociais. In: XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. 2009. Florianópolis. Anais eletrônicos. Porto Alegre: UFRGS, 2009. p. 1-10. Disponível em: <[http://www.niee.ufrgs.br/eventos/SBIE/2009/conteudo/artigos/completos/61684\\_1.pdf](http://www.niee.ufrgs.br/eventos/SBIE/2009/conteudo/artigos/completos/61684_1.pdf)>. Acesso em: 10 out. 2019.