

## **INCLUSÃO DIGITAL DE IDOSOS E ESTUDANTES DO CÂMPUS CAPIVARI**

LARISSA S. SOUZA, ANDRESSA L.MACHADO, ADERBAL A. ROCHA.

<sup>1</sup> Graduando em Tecnologia de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Bolsista PIBIFSP, IFSP, Campus Capivari, lhari.soares@gmail.com

<sup>2</sup> Graduando em Tecnologia de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Bolsista PIBIFSP, IFSP, Campus Capivari, Andressa\_lmachado@yahoo.com

<sup>3</sup> Professor orientador, IFSP, Campus Capivari, aderbalrocha@gmail.com

Informática (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação

Apresentado no  
IV Congresso de Extensão e IV Mostra de Arte e Cultura  
06 a 09 de novembro de 2017 - Cubatão-SP, Brasil

**RESUMO:** É indispensável ter em mente que a população idosa vem aumentando cada vez mais com o passar dos anos, juntamente com a expectativa de vida, o uso do computador passou a ser necessário, e hoje é quase que impossível evita-lo. Associando esses pontos o projeto tem como objetivo contribuir com a inclusão de idosos e estudantes na era digital, o projeto de extensão dispõe de uma bolsista e um professor orientador, que visam ministrar aulas de informática básica exclusivamente práticas, na biblioteca do próprio instituto e principalmente estabelecer a familiarização entre essa máquina poderosa e os envolvidos. Dessa forma, procurou-se utilizar métodos simples e objetivos aos participantes, já que os mesmos não são adeptos a mudanças bruscas, permitindo que eles definissem o próprio ritmo das atividades, os pontos de interesses, de maneira que as aulas sejam individuais para cada qual idoso ou estudante, para que o conhecimento produzido fosse prazeroso e não desanimador, ou desafiador demais. Até o momento vem progredindo o aprendizado dos mesmos, se mostrando bem mais capazes do que o início, se tornaram mais participativos e com rendimentos maiores. De modo que o projeto vem influenciando positivamente em suas vidas até fora do ambiente dos encontros.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação; estudantes; inclusão digital; acessibilidade; idosos.

**AÇÃO VINCULADA:** Inclusão Digital de Idosos e Estudantes do Campus Capivari

### **INTRODUÇÃO**

Segundo dados do Instituto Nacional de Seguridade Social (INSS), em seu Anuário Estatístico, no ano de 2010, foram concedidas 565.277 aposentadorias por idade e 276.841 aposentadorias por tempo de contribuição. Ou seja, há muito idoso com tempo livre e “desligado” da sociedade. Todo ser humano deveria envelhecer sem perder a conexão com o mundo ao redor, que hoje é todo digital. A busca por conhecimentos e aprendizados novos devem ser incessantemente, isso para todas as idades.

Segundo Junqueira, a inclusão digital abre um novo horizonte para todos e traz inúmeros benefícios aos idosos: ajuda a treinar a memória, melhora a capacidade funcional e previne doenças como demência e depressão. “Ele passa a ter acesso a um mundo novo de informações, reforça sua cidadania e participação social. É um processo de empoderamento”, considera.

Inicialmente o idoso sofre uma certa limitação em se incluir na era digital, mesmo com o apoio de projetos, porém deve-se em focar em tentar mantê-lo motivado e logo o processo acontece de uma maneira natural, já que existem muitas dificuldades nesse processo, que são os declínios sensoriais, motores, físicos decorrentes do avanço da idade, não se deve atarantar o aprendizado, para que eles não se sintam incapazes.

Com o uso do computador, a pessoa conquista uma certa independência, além de novos conhecimentos, que a auxiliará na manutenção da saúde mental, criando novas conexões cerebrais (plasticidade cerebral/neuronal) e novas formas de raciocinar. Há também um aumento ou resgate da autoestima, uma vez que a idosa nota que tem capacidade de dominar essa tecnologia, podendo interagir com as gerações mais novas ou criar novos laços de amizade em diferentes círculos e locais. E a finalidade desse projeto é justamente esse, devolver esses tipos de sensações aos idosos.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

As ferramentas utilizadas no projeto desde o seu início até agora foram o projetor multimídia e microcomputador, os recursos da internet, o Word, cujo é uma ferramenta oferecida pelo pacote Office e o Paint, ferramenta que vem inclusa no Windows.

O Word é uma ferramenta completa de criação e edição de texto com vários recursos de formatação. Enquanto o Paint é uma ferramenta voltada para criar e pintar desenhos e formas, nessa etapa utilizou-se o Paint para que os idosos obtivessem uma maior facilidade em manipular o mouse e sua própria coordenação motora.

Enquanto a de texto foram utilizadas com os estudantes e idosos, porém com direções diferentes, contudo os idosos praticavam e conheciam as teclas do teclado copiando textos da internet e os estudantes aprendiam a realizar trabalhos acadêmicos e tiravam suas dúvidas sobre as normas ABNT.

Um dos idosos não sabia reconhecer as características de determinadas letras, o mesmo não é alfabetizado, o método utilizado com ele no Word foi o de cartilha de alfabetização, já que ele ainda não é hábil a digitalizar um texto.

Um outro idoso entrou no meio do projeto, e com ele ainda está sendo apresentado o computador, suas funcionalidades e componentes, utilizando-se minijogos online educativos em relação ao computador.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

É fundamental pensar no idoso como uma pessoa apta, a se desenvolver e contribuir, como cidadão no mundo em que vive, sendo assim capaz de envelhecer, saudável e feliz, e a informática pode, deve e vem contribuindo para um envelhecimento saudável e aprazível. Isso ocorre a partir do momento que eles se sentem atualizados e iguais com o restante da maioria da população, onde também criam uma certa independência para procurar afazeres de seus interesses utilizando a tecnologia.

A cada dia de projeto é alcançado um resultado, seja ele com todos ou com um determinado aluno. Alguns dos resultados é a capacidade de alguns manipularem determinadas porções dos computadores sozinhos, a melhoria da leitura e compreensão de cada um, o aumento da memória e principalmente do conhecimento que tem se tornado cada vez maior.

## **ENVOLVIMENTO DA COMUNIDADE EXTERNA**

O envolvimento da comunidade externa se dá através da participação dos idosos, que é a parte principal e fundamental para que ocorra esse projeto, sem eles não seria possível a realização do projeto e nem teria sentido.

O envolvimento aconteceu através de deslocamentos dos idosos da comunidade externa até o Instituto Federal, as oficinas são oferecidas duas vezes por semana, com duração de 1h e 30 minutos, os encontros são realizados na biblioteca, de maneira que eles têm acesso a computadores, as pessoas da instituição, jovens, adolescentes e adultos e a um ambiente diferente dos quais estão acostumados.

A instituição forma sujeitos para estar aptos a viver em sociedade, logo a mesma e importa que o ambiente escolar e meio social estejam entrelaçados, pois a uma necessidade de uma mútua colaboração entre a esfera social e a dimensão escolar.

## **CONCLUSÕES**

Portanto, o instituto que vem focado em tecnologia, desenvolveu esse projeto para que os idosos também possam ter acesso a tecnologia, e utilizar ela para ocupar o tempo disponível de forma prazerosa, não deixando o idoso se entregar-se ao ócio, o projeto vem cumprindo seus objetivos principais e iniciais que é a inserção dos idosos no contexto digital atual e ensinar os estudantes a utilizarem ferramentas para a realização de trabalhos acadêmicos com normas ABNT.

Conclui-se que a inclusão digital pode ser vista como um caminho de grande relevância para a inclusão social.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos todos os colaboradores e idealizadores que vem tornando possível a realização desse projeto, e também aos participantes, que nos proporciona uma experiência enriquecedora.

## **REFERÊNCIAS**

BLOG SESC. Informática melhora a saúde do Idoso. Disponível em:< <http://www.sesc-sc.com.br/blog/assistencia/informatica-melhora-a-saude-do-idoso>>. Acesso em 01 de julho de 2017.

EVANS, LUCIANE. Idosos derrubam estereótipos e descobrem mundo de possibilidades na internet. Disponível em:<[http://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2013/03/17/interna\\_tecnologia,358365/idosos-derrubam-estereotipos-e-descobrem-mundo-de-possibilidades-na-internet.shtml](http://www.em.com.br/app/noticia/tecnologia/2013/03/17/interna_tecnologia,358365/idosos-derrubam-estereotipos-e-descobrem-mundo-de-possibilidades-na-internet.shtml)>. Acesso em 26 de julho de 2017.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - Censo demográfico 2010: resultados preliminares. São Paulo, Rio de Janeiro. 2010.

PACIEVITCH, THAIS. Inclusão Digital. Disponível em:<<http://www.infoescola.com/educacao/inclusao-digital/>>. Acesso em 26 de julho de 2017.

PETERSEN, D. A. W, KALEMPA, V. C., PYKOSZ, L. C. Inclusão digital na terceira idade. Disponível em:<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/extensio/article/viewFile/1807-0221.2013v10n15p120/25456>>. Acesso em 02 de agosto de 2017.

REDAÇÃO PORTAL. Livres e sem medo do “mouse”. Disponível em:<<http://www.portaldoenvelhecimento.com/index.php/item/1467-livres-e-sem-medo-do-%E2%80%9Cmouse%E2%80%9D>>. Acesso em 02 de agosto de 2017.