



**I CONGRESSO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG**

14 a 16 de outubro de 2014
Local: Câmpus – Pirenópolis



EXPERIÊNCIAS DE UM PROJETO DE EXTENSÃO VISANDO A INCLUSÃO DIGITAL DE PESSOAS ADULTAS

Diorgenes dos Santos¹,

Administração, Permanência, diorgenes.dossantos@outlook.com

Flavia Valeria Cassimiro Braga Melo²,

Graduada e especialista em Sociologia; mestre em Ciências da Religião pela Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, Goiânia, Goiás

INTRODUÇÃO²

Este texto pretende analisar a exclusão de pessoas acima de quarenta anos do ambiente virtual e concomitantemente do mercado de trabalho, e como é possível inseri-las nesse ambiente, devolvendo a autoestima que há muito, devido à está exclusão, foi a certo ponto perdida.

O projeto tem como meta trazer a um público, que possui pouca afinidade com esse ambiente virtual, capaz de agregar um bem maior a parte da comunidade da nossa região de nossa região, especificamente o público com idade igual ou superior a quarenta anos de idade. Produzindo um ambiente onde eles possam se expressar e sanar suas dúvidas sobre esse mundo.

Permitindo, não somente o conhecimento pelo público alvo, como também a aplicação pelos acadêmicos do que foi aprendido em sala, transformando o arcabouço teórico em prática, esse projeto possibilitou a população em questão gozar de melhores condições de vida. Usado como sede do projeto de extensão o laboratório, assentindo-os usarem-no para fazerem uso dos

Pirenópolis – Goiás – Brasil

14 a 16 de outubro de 2014

computadores, até mesmo antes das aulas, onde eles testavam os conhecimentos adquiridos, e traziam dúvidas que ainda não foram ainda tratadas.

OBJETIVO (S) ¹

O avanço da tecnologia cresce a cada dia e a ausência desse conhecimento nos deixa alheios do mundo digital e globalizado. Segundo Carreazo (2010) a tecnologia é uma necessidade absoluta, dela não podemos escapar. Ela tem um papel muito grande na maioria dos aspectos de nossas vidas. Em outras palavras, ela responde a maioria dos problemas da humanidade. A importância da tecnologia está apontando para maior conforto de utilização em qualquer forma. Ela sempre orienta para a facilidade na vida.

Nesse sentido, o conhecimento da informática se tornou algo indispensável tanto para atender às necessidades do mercado de trabalho quanto para atender às necessidades pessoais. Porém, a falta do conhecimento da informática na educação fez com que parte da população brasileira chegasse à fase adulta ou madura, sem ao menos “tocar” em um computador. Pensando neste desafio, na tentativa de inserir pelo menos uma pequena parte desta população no mundo da tecnologia, o projeto foi planejado.

Todavia, o declínio de algumas atividades não inviabiliza a apropriação e o domínio do recurso tecnológico, mas exige um contexto educacional específico que atenda às condições de aprender sobre a máquina e por meio dela explorar outras possibilidades de desenvolvimento do indivíduo. As pesquisas sobre a aprendizagem e utilização do computador, por idosos, no Brasil, são ainda escassas, por isso a metodologia de ensino e aprendizagem específica, para eles, apresenta muitos aspectos ainda a serem estudados (Kachar, 2003).

As pessoas com uma maior idade, como é o caso de nossos alunos, apresentam uma maior dificuldade com relação ao manuseio, visualização e memorização das informações que dizem respeito ao computador, porém o ambiente que é proporcionado durante as aulas permite uma interação entre os alunos e o estabelecimento de uma amizade entre eles e os tutores, assim sendo, as dificuldades que foram apresentadas ao longo do tempo acabaram diminuídas ou até sanadas.

Em adição, a utilização de computadores e das tecnologias de informação e comunicação a eles agregados, abrem uma nova perspectiva de resgate e inclusão social, por contribuírem para o aumento da autoestima das pessoas idosas já que, além de ampliar os horizontes da comunicação, aumenta sua interação social e independência, como também a legitimação do idoso enquanto cidadão crítico e reflexivo. (Sales; Xavier; Bayer, 2003).



I CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

14 a 16 de outubro de 2014
Local: Câmpus – Pirenópolis



Com o projeto pretendia-se trazer um novo leque de informações aos alunos, que agora têm um maior conhecimento sobre essas novas tecnologias e podem se inserir de uma maneira mais acentuada nesse novo ambiente. Permitindo um aumento da interação social com os demais usuários da rede, sendo que agora se tornaram mais independentes com relação ao manuseio da máquina.

Assim, possibilitando às pessoas que fazem parte de uma faixa etária mais madura, meios de se familiarizam com as novas tecnologias, estima-se que consigam acompanhá-las. Podemos então, demonstrar esses mecanismos de uma forma participativa e acolhedora, transformando e dando novos horizontes aos alunos.

METODOLOGIA¹

“Aqueles que não dominarem as novas formas de comunicação perderão paulatinamente a autonomia” [...] (RAMOS, 1996).

Percebemos que o nosso público havia perdido a sua autonomia e passaram a ter uma dependência muito grande de amigos, familiares ou conhecidos para manusear o computador e o ambiente virtual. Então inseri-los neste ambiente que apesar de ser conhecidos por muitos, para eles é algo extraordinariamente novo. A população em questão possui um incrível interesse em aprender sobre esse ambiente, tornando notório o fato de pessoas na melhor idade, querem aprender e podem adquirir certa autonomia.

As aulas seguem a seguinte ordem, quando o tema é informática, a uma apresentação expositiva e explicativa, após isso há um momento em que o público tiram suas dúvidas sobre o tema abordado e quando a aula é sobre o mercado de trabalho, começa-se por uma mini palestra, onde pode ser discutido na hora temas, casos que aconteceram com eles e respostas as dúvidas de forma simultânea.

Alguns autores salientam a necessidade de se planificar propostas metodológicas direcionadas para a população idosa, tendo em atenção o seu processo cognitivo, o ritmo que é

Pirenópolis – Goiás – Brasil

14 a 16 de outubro de 2014

mais lento, os recursos que se tornam mais limitados e as restrições sensoriais próprias do envelhecimento. Mais especificamente, no que concerne ao ensino das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) a idosos, é necessário promover um ambiente de aprendizagem próprio para os indivíduos em questão, que passa pela criação de uma interação com a máquina de acordo com as suas necessidades e condições físicas (PEREIRA; NEVES, 2011).

Assim a metodologia utilizada, proporciona uma Zona de Desenvolvimento Proximal, termo criado por Vygostsky, onde a série de informações que a pessoa tem a potencialidade de aprender, mas ainda não completou o processo, conhecimentos fora de seu alcance atual, mas potencialmente atingíveis. Para que estes sejam atingidos trazemos a eles o acesso aos computadores e a internet, e ao ambiente, laboratório de informática, onde existem as ferramentas necessárias para sua aprendizagem e sendo garantido o acesso as informações que por nos forem possíveis de discutir, devido ao tempo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO ²

O público alvo do projeto é constituído por, dezenove mulheres e quatro homens, todos com a idade superior a quarenta anos. Com pouca ou nenhuma experiência no uso do computador.

Observou-se durante as aulas que já foram ministradas uma grande dificuldade entre as pessoas que estão aprendendo informática básica, muitas delas não sabiam sequer ligar um computador e chegaram a relatar que nunca haviam feito isso anteriormente.

Foram detectadas algumas dificuldades consideradas simples tais como: manusear o mouse, posicionar as mãos no teclado, minimizar ou fechar um arquivo que esteja sendo utilizado, etc. A necessidade de acompanhamento destas pessoas de forma individualizada era e ainda continua sendo constante. Dentre os membros da comunidade que participam do projeto, estão pessoas com idade acima de sessenta anos de idade, que embora possuam muita dificuldade, não demonstram resistência em aprender. E por isso, para alcançar a aprendizagem de todos, os monitores realizam sucessivas pausas até que todos confirmem que conseguiram executar a atividade sugerida e, ainda, algumas atividades ficam pendentes para a próxima aula.

Foi criado um ambiente onde podemos corroborar para a diminuição das dificuldades dos alunos e também foi elaborada uma metodologia de ensino participativa e com uma interação aluno-professor muito grande, de modo que conseguimos trazer uma segurança



I CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

14 a 16 de outubro de 2014
Local: Câmpus – Pirenópolis



aos alunos, para apresentarem suas dificuldades e aceitarem nosso auxílio. Observou-se que, durante o semestre, a assiduidade e envolvimento dos acadêmicos envolvidos no projeto foram acima do esperado. Dentre alguns relatos feitos pelos alunos monitores podemos mencionar:

[...] fui um dos primeiros acadêmicos a fazer a inscrição neste projeto, confesso que me inscrevi com muita insegurança pois sempre fui tímido, calado, nunca fui de interagir com pessoas que não conhecia. [...] posso afirmar que este projeto também mudou a minha vida, no sentido de me ajudar a falar em público, hoje consigo falar com segurança com as pessoas que estão olhando para mim. [...] Me sinto honrado de fazer parte deste projeto, fico realizado de ver estas pessoas com o sorriso no rosto pela satisfação de aprender algo novo, isso não tem preço, este projeto da professora me fez perceber que podemos mudar o mundo algum dia. (Relato do acadêmico Jandersson Ferreira de Paula no dia 13 de dezembro de 2013, atua como monitor do Projeto de Extensão Inclusão Digital e Assessoria de Emprego)

[...]

O projeto de extensão – Inclusão Digital é uma experiência que levarei comigo para a vida toda. Não sabíamos que ajudar as pessoas é tão bom, o mais legal é que são coisas simples que modificam a vida das pessoas. [...]

O projeto ajudou os acadêmicos da universidade a se desenvolverem na apresentação em público e no diálogo com as pessoas. E, sem contar que ajudamos a população que nunca nem teve contato com o computador a manuseá-lo apesar das dificuldades por ser o primeiro contato com o mesmo. Mais que no final deu tudo certo e os alunos adoram sentar em frente o computador e usá-lo. Foi uma coisa tão interessante, que nunca tinha vivenciado. No percorrer das aulas criamos muito afeto e carinho uns pelos outros, isso foi incrível a relação entre aluno e professor em sala de aula motiva nós acadêmicos participantes do projeto e aos alunos da região que estão aprendendo de forma básica a mexer e manusear um computador. [...](Relato da acadêmica Lorena Xaves no dia 15 de dezembro de 2013, atua como monitora do Projeto de Extensão Inclusão Digital e Assessoria de Emprego).

CONSIDERAÇÕES FINAIS ²

Embora o desemprego seja um fator preocupante para todas as faixas etárias, ele é mais grave entre as pessoas que já passaram dos 40 anos de idade.

Entretanto, adequadamente preparadas, as pessoas desempregadas que se encontram no universo da faixa etária proposta, certamente terão reduzido o tempo de desemprego. É sabido que sem a devida qualificação, elas possuem um tempo maior que as aquelas consideradas jovens para conseguir um novo trabalho. Por este motivo, é que emerge a necessidade de

Pirenópolis – Goiás – Brasil

14 a 16 de outubro de 2014

viabilizar o mais rápido possível, oportunidade de trabalho a essas pessoas. É indubitável que, mesmo em proporção pequena, este projeto esteja alcançando essa possibilidade. Por isso é que a extensão numa Instituição de Ensino Superior é considerada um de seus pilares.

Tem-se observado maior autonomia dos alunos inscritos, não somente no uso do computador, como também no manuseio de caixas eletrônicos, celulares e outros aparelhos eletrônicos, assim, a experiência do projeto faz-se satisfatória. Essa autonomia é libertadora, gera sentimento de pertencimento à sociedade em sua era pós-moderna e torna a ação extensionista relevante.

Os relatos deixados neste texto não são conclusivos, por isso, ficam as considerações de que a inclusão digital é necessária e viável e, principalmente, desejada por aqueles que não se sentem aptos a manusear uma simples operação num computador. Por isso, fica aqui a descrição de alguns relatos e discussões, como possibilidade de reflexões, sugestões, mudanças e retomadas de posições.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, o que seria de mim sem a fé que eu tenho nele. Agradeço também professora e coordenadora do projeto Flávia Valeria Cassimiro Braga Melo, pela iniciativa, persistência, esforço e incentivo assim que tornou possível a sua implementação. A todos os acadêmicos envolvidos, que por conta de seus esforços, permitem a manutenção e continuação do projeto, que a cada momento envolve mais tanto a comunidade interna quanto a externa da faculdade. Por fim a direção do Câmpus, pelo incentivo e pelo apoio a realização do projeto.

REFERÊNCIAS

CARREAZO, Diana Isabel. **A importância da Tecnologia em Nossas Vidas**. Disponível em: <<http://looscarvalho.blogspot.com.br/2010/10/importancia-da-tecnologia-em-nossa-vida.html>>. Acesso em: 05 dez 2013.

KACHAR, Vitória. **Terceira idade e Informática: aprender revelando potencialidades**. São Paulo: Cortez, 2003.

SALES, M. B.; XAVIER, A., BAYER, J. **Metáfora e Dinâmicas de Grupo em Oficina de Internet para Idosos**. In: Conferência Ibero-Americana www/Internet. Algarve/Portugal, 2003, p. 175-178.



I CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

14 a 16 de outubro de 2014
Local: Câmpus – Pirenópolis



RAMOS, E. M. F. Análise Ergonômica do Sistema Hipernet Buscando o Aprendizado da Cooperação e da Autonomia. 1996. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 1996.

PEREIRA, C.; NEVES, R. **Os idosos e as TIC – competências de comunicação e qualidade de vida.** Revista Kairós Gerontologia, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 05-26, mar. 2011.

Pirenópolis – Goiás – Brasil

14 a 16 de outubro de 2014