

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL

BEATRIZ MARCELINA DE SOUZA

**A EXPERIÊNCIA DE INCLUSÃO DIGITAL NA MELHOR IDADE EM UM PROJETO
SOCIAL NO LITORAL DO PARANÁ**

MATINHOS

2017

BEATRIZ MARCELINA DE SOUZA

**A EXPERIÊNCIA DE INCLUSÃO DIGITAL NA MELHOR IDADE EM UM PROJETO
SOCIAL NO LITORAL DO PARANÁ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Informática e Cidadania da Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Informática e Cidadania.

Orientador: Prof. Doutor Paulo Gaspar Graziola Junior

MATINHOS

2017

ATA DE AVALIAÇÃO DA DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos seis dias do mês de julho de dois mil e dezessete, às 14 horas, no Setor Litoral da Universidade Federal do Paraná, reuniu-se a banca avaliadora do trabalho de conclusão de curso, constituída pela professora Dra. Suzana Cini Freitas Nicolodi e pelo professor Me. André Essenfelder Borges sob a presidência do Orientador, Professor Dr. Paulo Gaspar Graziola Junior. O Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Informática e Cidadania, da aluna Betriz Marcelina de Souza, sob o título: "A experiência de Inclusão Digital na Melhor Idade em um projeto social no litoral do Paraná", obteve o conceito APL. A aluna deverá efetuar as correções solicitadas pela banca e entregar a versão final em formato digital via CD-ROOM, até o dia 27 de julho e dois mil e dezessete, na assessoria do curso de Informática e Cidadania.



Paulo Gaspar Graziola Junior
Professor Orientador



Suzana Cini Freitas Nicolodi
Membro da banca avaliadora



André Essenfelder Borges
Membro da banca avaliadora



Betriz Marcelina de Souza

*À Deus por ter me dado ânimo e coragem para concluir este curso.
À minha família e amigos, que foram grandes incentivadores e que sempre
acreditaram nos meus sonhos.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e por ter me proporcionado chegar até aqui, pela saúde e força para superar as dificuldades.

À esta universidade, a Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral, seu corpo docente, direção e administração pela oportunidade de participar desse curso.

Agradeço em especial ao meu professor e mediador, Dr. Paulo Gaspar Graziola Junior, pela oportunidade e apoio na elaboração deste trabalho, pela paciência e auxílio que incansavelmente esteve presente.

Agradeço à todos professores por me proporcionarem o conhecimento não apenas racional, assim como as manifestações de caráter e afetividade no processo de formação profissional. Estes terão os meus eternos agradecimentos.

Agradeço à minha mãe, Maria Pacheco (*In memoriam*), heroína que me deu apoio na minha vida estudantil, pois com ela aprendi a nunca desistir, sempre me incentivando nas horas difíceis de desânimo e cansaço.

Quero agradecer também, a todos os que tornaram possível a concretização deste projeto, em especial aos participantes da pesquisa, pelo incentivo e grande ajuda com o fornecimento de toda o material necessário.

Ao Curso de Informática e Cidadania, em especial à turma 2013, além das pessoas com quem convivi nesses espaços ao longo desse período. A experiência de uma produção compartilhada na comunhão com amigos nesses espaços foram a melhor experiência da minha formação acadêmica.

*“todo mundo ama um dia, todo mundo chora, um dia
a gente chega e no outro vai embora, cada um de nós,
compõe a sua história, e cada ser em si carrega o dom
de ser capaz de ser feliz.”*

Tocando em frente (Almir Sater/ Renato Teixeira)

RESUMO

Na esteira de países subdesenvolvidos, o Brasil terá uma população na sua maioria idosa, sendo que esses dados vêm sendo confirmados pelos estudos divulgados na última década. Hoje, o número de brasileiros idosos corresponde a 17% do total da população do Brasil. São quase 24 milhões de pessoas com mais de 61 anos. De acordo com o levantamento, metade dos idosos que residem no Brasil faz parte da classe média e usufrui de boas condições de vida. Outros levantamentos revelam que mais idosos estão aproveitando a velhice para voltar a estudar, investir em lazer ou voltar para o mercado de trabalho. O presente trabalho apresenta um relato do projeto social de Informática na Melhor Idade, que objetivou verificar a importância da inclusão digital na vida desses sujeitos. A ideia surgiu a partir da necessidade de uma entidade de bairro que atende a comunidade evangélica no qual faço parte. O trabalho foi realizado por meio de uma revisão bibliográfica, além de terem sido propostas atividades de Informática Básica, conforme os planos de aula previamente elaborados. Durante as aulas de Informática Básica, os idosos tiveram conteúdos educativos sobre a introdução à informática, que incluiu o reconhecimento dos equipamentos e suas funções, o uso dos softwares básicos para edição de textos, produção de imagens para um melhor manuseio do mouse e navegação da internet. Foram aplicados ainda um questionário inicial e outro final. Este trabalho visa demonstrar o que a inclusão digital para Melhor Idade, além de ser de grande importância para vida cotidiana, pode desempenhar como um papel primordial na busca pela qualidade de vida. Com os resultados obtidos, pode-se concluir que a inclusão digital para melhor idade é de importante relevância para a vida destas pessoas, já que no mundo surge cada vez mais a necessidade da inclusão em relação às novas tecnologias.

Palavras-Chave: Inclusão digital. Melhor idade. Projeto social.

ABSTRACT

In the wake of underdeveloped countries, Brazil will have a population that is mostly elderly, and these data have been confirmed by the studies published in the last decade. Today, the number of elderly Brazilians corresponds to 17% of the total population of Brazil. There are almost 24 million people over the age of 61. According to the survey, half of the elderly living in Brazil are part of the middle class and enjoy good living conditions. Other surveys show that older people are taking advantage of old age to re-study, invest in leisure or return to the job market. The present work presents an account of the social project of Informatics in the Best Age, which aimed to verify the importance of digital inclusion in the life of these subjects. The idea came from the need for a neighborhood entity that serves the community in which I am a part. The work was carried out by means of a bibliographical revision, in addition to having been proposed activities of Basic Informatics, according to the lesson plans previously elaborated. During the Basic Computer Science classes, the elderly had educational content about the introduction to computer science, which included the recognition of equipment and its functions, the use of basic software for text editing, image production for better mouse handling and navigation. Internet. An initial and a final questionnaire were also applied. This work aims to demonstrate that digital inclusion for a better age, besides being of great importance for daily life, can play a key role in the quest for quality of life. With the obtained results, it can be concluded that the digital inclusion for better age is of important relevance for the life of these people, since in the world there appears more and more the necessity of the inclusion in relation to the new technologies.

Key-words: Digital inclusion. Best age. Social project.

LISTA DE ABREVIATURAS

CPU	-	Unidade Central de Processamento
PA	-	Projeto de Aprendizagem
TCC	-	Trabalho de Conclusão de Curso
TIC's	-	Tecnologias de Informação e Comunicação
UFPR	-	Universidade Federal do Paraná

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 JUSTIFICATIVA	11
2.1 MEMORIAL	11
3 CONTEXTUALIZAÇÃO	14
4 OBJETIVOS	16
4.1 OBJETIVO GERAL	16
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
5 INCLUSÃO DIGITAL	17
6 METODOLOGIA	24
6.1 RELATO DOS ENCONTROS	24
7. O QUE RELATAM DAS EXPERIÊNCIAS	32
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICE 1 – PLANOS DE AULA	38
APÊNDICE 2 - QUESTIONÁRIO INICIAL - INCLUSÃO DIGITAL NA MELHOR IDADE	48
APÊNDICE 3 - QUESTIONÁRIO FINAL - INCLUSÃO DIGITAL NA MELHOR IDADE	49
APÊNDICE 4 - ROTEIRO DIÁRIO DE BORDO	50
ANEXO 1 – RELATOS DIÁRIO DE BORDO	51

1 INTRODUÇÃO

Este Projeto aborda a Inclusão Digital na Melhor Idade, salientando as dificuldades e facilidades dos idosos em se atualizarem com o mundo digital, mostrando seus interesses, além da importância da utilização dos meios tecnológicos digitais.

Destaca as liberdades que o idoso possui em fazer simples tarefas do dia a dia relacionadas com sistemas digitais e seus direitos sob a questão. Dentre outras vantagens, como a existência de qualificação destinada especialmente para a população idosa, seja a qualificação gratuita ou não.

Para uma pessoa adulta que não entende nada de tecnologias, não se torna uma tarefa fácil conciliar uma rotina em relação a quem já se encontra acostumada com estas tecnologias. Essa tarefa se torna ainda mais desanimadora para um idoso que não encontra muitas vantagens em mudar de rotina, de uma hora para outra. Mas é preciso que haja influências a seu favor, para auxiliar justamente nessas tarefas de rotina que já se encontra tão diferente e complicada a cada dia que passa, por implantações de aparelhos tecnológicos.

Logo após essa breve introdução, trago no capítulo posterior, a justificativa do trabalho, além do memorial, contando minha história de vida.

No próximo capítulo trago a contextualização do local onde o projeto social foi aplicado no município de Matinhos, localizado no Estado do Paraná, especificamente no Balneário Albatroz com a comunidade da Melhor Idade de uma entidade evangélica Assembléia de Deus.

Em seguida, realizo um levantamento de estudo bibliográfico acerca de Inclusão Digital e a Melhor Idade; enfatizando as transformações positivas que as tecnologias proporcionam de maneira geral na qualidade de vida dos idosos, de uma forma qualitativa.

Na metodologia, informo como foram realizados os planejamentos e as aplicações das aulas, além dos conteúdos abordados. Em seguida, trago o relato dos encontros, descrevendo seu desenvolvimento, as dificuldades encontradas, suas experiências e suas expectativas.

Por fim, trago as considerações finais e as referências que foram utilizadas.

2 JUSTIFICATIVA

O fato de uma pessoa ter acesso fácil a um computador não significa que ela tenha conhecimento de como manusear essa ferramenta e usufruir de seus benefícios. Principalmente entre os idosos, que na época de sua juventude não existia toda essa tecnologia que nos deparamos hoje, há uma grande resistência a se adaptar a esse novo contexto tecnológico que cada vez vem crescendo mais e tornando-se crucial pra realizarmos as tarefas do nosso cotidiano.

Em relação à resistência, alguns citam o pretexto de não precisar, outros até por medo de manusear a máquina. Na maioria das vezes, a falta de conhecimento sobre o assunto e vergonha de correr atrás para aprender, imaginando que os alunos dos cursos de informática são na sua grande maioria jovens, podem ser alguns dos motivos desses idosos não se aventurarem a adotar toda essa tecnologia.

Pensando nisso, esse projeto está sendo desenvolvido com o intuito de ajudar exclusivamente essas pessoas utilizando uma metodologia simples e projetada para o aprendizado delas, e desse modo, tentar inseri-las e adaptá-las a esse mundo moderno, que é extremamente importante, o acesso e conhecimento de toda essa tecnologia.

2.1 MEMORIAL

Para complementar a justificativa deste trabalho, descremos este memorial de vida. Os fatos decorrentes no presente memorial descritivo relatam não só a trajetória da minha vida, mas também a minha trajetória estudantil, desde a minha infância, que foi muito difícil, mas que aprendi muito.

Nasci na cidade de Matinhos, localizada no Litoral do Paraná, lugar que tenho muito carinho e estima. Sou filha de mãe solteira, mulher guerreira, sendo que minha mãe sempre batalhou pela minha educação para prosseguir e vencer os obstáculos. Com oito anos acompanhava minha mãe no trabalho, auxiliando em restaurante, pois ela trabalhava de cozinheira, sendo responsável pelo sustento da casa. Ficava muitas vezes na casa com meus irmãos, sendo assim minha vida foi de batalhas, sendo essa uma das minhas lembranças ao qual me recordo.

No ensino primário e ensino fundamental cursei em escola pública. Tive

excelentes professores. Minha mãe dizia que não importava o que iria fazer, o importante era fazer o melhor que pudesse, respeitando os princípios morais. Minha mãe sempre ressaltava a importância de ter um diploma que abrisse portas para o mundo do trabalho.

Depois de algum tempo casei e com muitas dificuldades trabalhava, estudava e cuidava dos meus filhos. Mesmo com tantas correrias da vida, tinha desejo de fazer uma faculdade. Fiquei treze anos sem estudar, mas com muita vontade de retornar e entrar em uma universidade. Quando soube através de amigos, que estava ocorrendo inscrição para o vestibular na UFPR, me interessei prontamente e com muita determinação, sendo assim visitei a feira de Cursos e Profissões, para ter uma idéia dos Cursos e como eram as metodologias.

Como sempre tive atração por tecnologia e seus avanços tecnológicos, optei em fazer o Curso de Informática e Cidadania, sendo assim graças a Deus passei no vestibular, ficando muito feliz. Já cursando, conheci pessoas incríveis entre amigos e professores, os quais nunca irei me esquecer. Foram pessoas que sempre me apoiaram quando estava a ponto de desistir, devidos às labutas do dia a dia, com tantas dificuldades na caminhada. Estou conseguindo chegar no meu objetivo que é me formar. Graças a Deus, meus colegas e a meu professor orientador aqui estou escrevendo esse memorial para meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), agradecendo a eles pelo incentivo.

Como requisito do Curso, precisava desenvolver um Projeto de Aprendizagem. No início fiquei com muitas dúvidas, pois era tudo novo para mim, estava iniciando em uma faculdade, vivenciando uma nova fase em minha vida.

O tema escolhido para esse TCC aconteceu no meu dia a dia de trabalho. Percebi por meio da necessidade dos hóspedes e funcionários onde trabalhava, pois estes tinham muitas dificuldades em utilizar as novas tecnologias, até mesmo em se conectarem nas redes sociais, ligar um computador, digitar um texto em um editor de texto, conectar o celular em uma rede sem fio, entre outras finalidades.

A partir das muitas dificuldades de pessoas idosas, surgiu o desejo de fazer algo para ajudá-los. Assim, comecei meu Projeto de Aprendizagem, admito que não foi fácil, tive muitos desencontros, devido ao pouco tempo para dar andamento no projeto, sendo assim, no decorrer do Curso, devido às dificuldades que encontrei, fui convidada para fazer um projeto em dupla, com outro colega, sendo que optei em mudar para um outro tema, envolvendo deficientes físicos de Matinhos. Esse PA não

foi possível continuar, pois meu colega desistiu do curso, assim sendo, resolvi retomar o tema anterior que já estava em meu coração desde o início do curso, Inclusão Digital na Melhor Idade. Dessa vez com muito entusiasmo e com incentivos de amigos das entidades sociais consegui um lugar para conduzir o projeto social na Associação na Igreja do Rocío, na cidade de Paranaguá – Paraná.

Devido à distância e dificuldades no transporte, não deu para dar continuidade ao projeto na associação. Dessa forma, surgiu outra oportunidade em outra entidade evangélica aqui na cidade de Matinhos, Litoral do Paraná, no Balneário Albatroz, especificamente em uma entidade religiosa.

A ideia surgiu quando o pastor presidente da entidade, que tinha dificuldades em utilizar o computador para realizar suas atividades, sugeriu que houvesse uma formação nessa área para a comunidade. Fiquei muito feliz, pois era isso que estava procurando, pessoas com dificuldades na área de tecnologias, além de beneficiar a comunidade local.

3 CONTEXTUALIZAÇÃO

No município de Matinhos, localizado no Estado do Paraná, especificamente no Balneário Albatroz, participo de uma entidade religiosa faz 10 anos. Temos nesta entidade uma comunidade muito carente, sendo que quem participa em maior número, são os idosos, pessoas que sempre me preocupei em ajudá-los.

Conversando com o presidente da entidade, apresentamos a possibilidade de organizar um Projeto que atendesse essa comunidade. Escolhemos algumas estratégias, começando pelo planejamento das aulas com a ideia de trabalhar com a melhor idade. Depois de coletadas algumas informações iniciais, passamos a organizar o projeto social.

Devido à falta de um espaço físico para as atividades do Projeto, o presidente da entidade se prontificou em auxiliar em relação ao espaço e os equipamentos necessários. A temática da formação do projeto, que atendesse à melhor idade, surgiu com a ideia de aproximar os idosos a socializá-los com a informática.

Como citado anteriormente no memorial, a necessidade em auxiliar este público surgiu quando trabalhava como recepcionista em uma Associação de Clube de Férias e Turismo. Era sempre procurada pelos hóspedes para auxiliar, sendo assim, vinham com seus dispositivos como *tablet*¹, *notebooks*², *smartphones*³, estando com dificuldades em se conectar via rede *wi-fi*⁴.

Havia sempre obstáculos para entrar em um site, mandar e-mail, digitar um texto, entre outros. Este fato me chamou muito atenção porque eles tinham desejo de aprender.

Assim, percebemos o quanto a tecnologia está inserida em nossas vidas, ao analisar as relações do idoso moderno com a utilização de tecnologia digital. Sabemos que os computadores na era das tecnologias digitais invadem todas as

¹ Tablet é um tipo de computador portátil, de tamanho pequeno, fina espessura e com tela sensível ao toque (touchscreen). É um dispositivo prático com uso semelhante a um computador portátil convencional, no entanto, é mais destinado para fins de entretenimento que para uso profissional. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/tablet/>>. Acesso em: 07 junho 2017.

² Notebooks e um computador portátil, leve, designado para poder ser transportado e utilizado em diferentes lugares com facilidade. Disponível em: <<http://o-que-significa.blogspot.com.br/2009/08/notebook.html#.WTiQxGjyvIU>>. Acesso em: 07 junho 2017.

³ *Smartphone* é um telefone celular, e significa telefone inteligente, em português, e é um termo de origem inglesa. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/smartphone/>>. Acesso em: 07 junho 2017.

⁴ *Wi-fi* é uma abreviação de “Wireless Fidelity”, que significa fidelidade sem fio, em português. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/wi-fi/>>. Acesso em : 07 junho de 2017.

áreas da nossa vida cotidiana, mesmo que se tenha ou não algum conhecimento a respeito. Utilizamos tecnologias digitais quando sacamos dinheiro no caixa eletrônico, para redigir uma carta e apontamentos, jogar e administrar as finanças em casa ou nas empresas. Outras pessoas utilizam o computador como objeto pessoal para manter documentos arquivados.

É importante observar a necessidade dos idosos com o mundo digital favorecendo-os cada vez mais com o acesso à essas tecnologias, incentivando-os a buscarem informações para utilizarem em seu cotidiano, garantindo a esses sujeitos autoconfiança e uma melhor qualidade de vida para uma nova era de democratização da informatização.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Analisar o processo de Inclusão digital na Melhor Idade em um Projeto Social no Litoral do Paraná.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer e contextualizar o Projeto Social;
- Realizar um levantamento bibliográfico acerca da Inclusão Digital e a Melhor Idade;
- Realizar entrevistas com o Coordenador e os participantes do Projeto Social;
- Planejar e aplicar um Curso de formação em Inclusão Digital;
- Analisar o processo de Inclusão digital com os participantes.

5 INCLUSÃO DIGITAL

Estamos vivenciando um mundo digital em que a tecnologia vem se aprimorando cada vez mais. Atrelado a isso, a sociedade cada vez mais tem crescido e evoluído.

Neste contexto, a inclusão é uma agilidade educativa, como também social e político que vem auxiliar o direito de todos os cidadãos participarem, de uma forma ciente e responsável, na sociedade de que fazem parte, e de serem aceitos e respeitados naquilo que os diferencia dos outros.

Segundo Silveira (2010, p. 2), “A inclusão, então, é um processo a partir do qual uma pessoa ou grupo de pessoas passa a participar de usos e costumes de outro grupo e ter os mesmos direitos e deveres daqueles”.

Rebêlo (2005) cita que:

Inclusão Digital significa, antes de tudo, melhorar as condições de vida de uma determinada região com a comunidade com ajuda da tecnologia. Em termos concretos, incluir digitalmente não é apenas “alfabetizar” a pessoa em informática, mas também melhorar os quadros sociais a partir do manuseio dos computadores.

Gomes (2014, p. 1) aborda a discussão acerca da inclusão digital e o papel que a mesma desempenha na inserção social dos indivíduos na sociedade como um todo, de forma a diminuir as desigualdades sociais:

A definição de inclusão digital e o desenvolvimento tecnológico avançam em velocidade tamanha, principalmente nos últimos tempos, que é impossível o ser humano acompanhá-lo, ou seja, a capacidade de invenção do ser humano jamais vai chegar a acompanhar a capacidade de desenvolvimento tecnológico, sendo que eles nunca andaram juntos. É bom esclarecer que a inclusão digital está intimamente ligada à inclusão social, pelo fato de haver uma democratização do acesso à informação disponibilizando tecnologia à população. Cabe ressaltar que o principal objetivo não é disponibilizar a tecnologia em si, mas a integração perfeita do indivíduo excluído digitalmente na sociedade.

A inclusão digital tem avançado, a busca do conhecimento na nova era tecnológica que a cada dia está evoluindo. Na comunicação, vemos que a tecnologia pode mudar a vida de muitas pessoas, por meio de acesso a várias redes interligadas com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's), com o objetivo de trazer harmonia entre as pessoas, gerando assim uma vida com mais bem-estar social, entre a integração social com a inclusão.

Além disso, a inclusão digital é considerada um meio social de proporcionar o direito a todos os cidadãos, a compartilharem seus aprendizados de uma forma consciente e com grandes descobertas na tecnologia digital.

De acordo com o site Caminhos para Inclusão Digital (2017):

É importante que a inclusão digital ocorra a partir da infância, sendo inserida primeiramente no contexto da educação escolar básica. Mas, isso não significa que somente a criança ou jovem possa usufruir das tecnologias cada vez mais presentes no cotidiano. Nota-se que os mecanismos de inclusão digital devem ser proporcionados para todos, sem distinção de idade e/ou escolaridade. Melhorar as condições de vida de uma determinada região ou comunidade com ajuda da tecnologia é uma das conseqüências do investimento em inclusão digital. Este fato contribui inclusive com questões relacionadas à exclusão social, incluindo digitalmente e socialmente àquelas pessoas que se encontravam à margem dos processos tecnológicos.

Com a citação acima, o autor afirma que a tecnologia faz parte da vida cotidiana das pessoas. Atualmente a tecnologia está sendo fundamental não somente para o conhecimento e entretenimento, por meio de cursos básicos para a inclusão das pessoas, como os idosos, mas também como uma possibilidade de promover o acesso, àqueles procuram interagir e se atualizar com a nova era.

Hoje, principalmente através das redes sociais, está visível a aproximação social desta faixa etária (idosos) à prática e desenvolvimento social. Sabemos que existem grandes desafios para serem enfrentados, sobretudo pelos idosos, pois a inclusão digital passa por várias atualizações. A realidade é que a Melhor Idade, não necessita apenas ser introduzida nas redes sociais na interação tecnológica, e sim ser estimulada à essa modernização. A educação para a sociedade tem como intuito levá-los a uma participação mais efetiva no desenvolvimento tecnológico, associado ao desenvolvimento social do país.

Precisamos ter um cuidado ao pensar, que incluir digitalmente é colocar computadores na frente das pessoas e apenas ensiná-las. A função da inclusão é justamente fazer com que o conhecimento adquirido por ela sobre a informática seja útil e traga benefícios no seu quadro social.

Corroborando, Mattos e Chagas (2008, p. 2) citam que:

A Inclusão Digital pode ser considerada como democratização das tecnologias. Esse assunto tem sido muito repercutido no Brasil pelas dificuldades encontradas para a implantação. E define-se incluir uma pessoa digitalmente não apenas "alfabetizá-la" em informática, mas sim fazer com que o conhecimento adquirido por ela sobre a informática seja útil para

melhorar seu quadro social. Somente colocar um computador na mão das pessoas ou vendê-lo a um preço menor não é, definitivamente, inclusão digital. O objetivo deste artigo é apontar alguns dos principais limites e possibilidades que devem nortear as políticas de inclusão digital no Brasil.

A inclusão é um movimento educacional, mas também social e político que vem defender o direito de todos os indivíduos participarem, de uma forma consciente e responsável, na sociedade de que fazem parte, e de serem aceitos e respeitados naquilo que os diferencia dos outros.

Fazendo relação entre a inclusão digital com a Terceira idade, na pesquisa de Garcia (2008), cuja fundamentação teórica enfatizou questões como: a revolução tecnológica; a tecnologia da informática e a internet; a exclusão digital; o idoso na contemporaneidade; o processo de envelhecimento; o fenômeno da longevidade e os novos desafios para a população idosa, os idosos apontam que a informática na terceira idade é capaz de proporcionar o resgate da autonomia, da auto-estima, da inclusão social, de facilitar a comunicação e proporcionar novos relacionamentos.

Na mesma pesquisa, fica evidente a importância para a pessoa idosa da convivência em grupos, já que a maioria dos familiares não dispõe do tempo necessário para dedicar-se aos seus idosos. A convivência com outros faz com que a pessoa idosa, não se sinta distanciada das outras gerações, tão a parte, como acontece muitas vezes no ambiente em que vivem.

Os autores concluem ainda que esse trabalho possibilitou uma maior interação entre os idosos, onde a mediação do processo grupal é a tecnologia da informática, e esta contribui de forma relevante para uma maior inclusão social.

Para Werneck (1999, p. 108 apud DELLANI e MORAES, 2012, p.1-2):

A inclusão social é de grande importância em nossa sociedade, por estarmos vivendo em uma época em que o respeito à diversidade e a garantia ao direito à participação social de cada pessoa, o respeito as suas características (de gênero, étnicas, socioeconômicas, religiosas, físicas e psicológicas), têm emergido como uma questão ética, promovendo a reivindicação por uma sociedade mais justa e igualitária. Nesse sentido, a temática da inclusão social traz, como pressuposto, a ideia de uma sociedade que considera e acolhe a diversidade humana, nos diferentes tipos de atividades e nas diversas redes de relacionamentos, “estruturando-se para atender às necessidades de cada cidadão, das majorias às minorias, dos privilegiados aos marginalizados

Complementando, Denise et al. (2013, p.121) colocam que:

A população idosa brasileira vem crescendo nos últimos anos, assim como cresce a expectativa de vida; e o uso do computador tornou-se uma necessidade. “A Melhor Idade na Era Digital”. É importante ter em mente dois fatores que norteiam o artigo: a população idosa brasileira vem crescendo nos últimos anos, assim como cresce a expectativa de vida; e o uso do computador tornou-se uma necessidade. Ligando esses dois pontos está a base do projeto de inclusão social: fornecer habilidades no uso de computadores para adultos da terceira idade. No decorrer dos encontros, percebeu-se que incluir socialmente vai muito além de fornecer as ferramentas para interagir com a sociedade; inclusão é também resgatar as pessoas, trazê-las para o grupo e fazê-las parte dele. E não há essa inclusão sem o engajamento de todos os envolvidos.

Gonçalves et al. (2012) procuram em seu trabalho identificar os fatores que limitam a inclusão das pessoas na terceira idade no mercado de trabalho, a importância da permanência no mercado de trabalho para a longevidade e a participação econômica do idoso. Para a pesquisa, como metodologia para o desenvolvimento foi utilizado o método indutivo, com base em artigos científicos, livros, vídeos e internet. Como principal resultado, identificou-se, dentre outras coisas, que há despreparo das empresas e também muito preconceito que acaba limitando a participação do idoso no mercado de trabalho.

Em outra pesquisa de Mattos e Chagas (2008), procuram apontar alguns dos principais limites e possibilidades que devem nortear as políticas de inclusão digital no Brasil.

A primeira parte do artigo mostra que o surgimento das novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC's), têm ampliado o caráter assimétrico e excludente do atual processo de globalização econômica. A segunda parte do artigo descreve a elevada desigualdade econômica e social brasileira, a qual se expressa também em acentuada exclusão digital. A terceira parte destaca os limites e condicionantes das políticas públicas de inclusão digital no Brasil, considerando-se as peculiaridades sociais e econômicas enumeradas nas partes iniciais do artigo e também as especificidades das tecnologias envolvidas. Como considerações finais são destacadas as dificuldades de inclusão digital em uma sociedade já acentuadamente desigual como a brasileira.

Para Silveira (2010, p. 1),

a dificuldade em entender a nova linguagem tecnológica traz consigo um problema social; e o idoso, por vezes, retorna ao caminho da educação na perspectiva de uma atualização cultural e reaproximação social. As tecnologias de informação e comunicação intensificarão esse processo de aprendizagem, ao permitir interagir com diferentes informações, pessoas e grupos, e socializar seus conhecimentos e suas próprias histórias de vida, aumentando sua auto-estima e auto-realização.

Pasqualotti (2003) investiga em seu trabalho as questões, que envolvem o uso de ambientes informatizados para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, bem como, as experiências e as condições necessárias, para o uso dessa tecnologia na educação do idoso.

O processo de educação das pessoas idosas quando jovens dava-se de uma forma autoritária, disciplinar, seqüencial e direcionada. Esses fatores limitam as dimensões: interpessoal, técnica e ambiental, comprometendo o processo educacional.

Neste artigo (PASQUALOTTI, 2003), investigou as questões que envolvem o uso de ambientes informatizados para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, bem como, as experiências e as condições necessárias para o uso dessa tecnologia na educação do idoso. O autor também traz algumas metodologias importantes, que podemos utilizar para elaborar este projeto.

As técnicas, em suas diferentes formas e usos, constituem um dos principais agentes de transformação da sociedade, pelas implicações que exercem no cotidiano das pessoas. Estudiosos do tema mostram que os processos de escrita, leitura, visão, audição, criação e aprendizagem, são processos apreciados por uma informática cada vez mais avançada. Nesse cenário, inserem-se mais um desafio para a escola, ou seja, o de como incorporar ao seu trabalho, apoiado na oralidade e na escrita, novas formas de comunicar e conhecer. Por outro lado, também é fato que o acesso aos computadores e a outros elementos tecnológicos já é uma realidade para parte significativa da população.

Neste contexto, Franco et al. (2012, p. 5) afirmam que:

Atualmente as TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), têm contribuído para a difusão do conhecimento por diversos meios, utilizando para isso ferramentas digitais. Estas ferramentas permitem não só a pesquisa, mas também oferecem condições para que o conhecimento seja compartilhado e socializado. Assim, estas tecnologias podem ajudar as pessoas

idosas a diminuir o isolamento e a solidão, aumentando as possibilidades de manter contato com familiares e amigos, incluindo suas relações sociais através da utilização das redes sociais digitais como uma ferramenta facilitadora para a concretização do envelhecimento ativo (JANTSCH, 2012, p. 173).

Petersen et al. (2013) narram a experiência vivenciada com os participantes, do projeto de extensão intitulado “A Melhor Idade na Era Digital”. É importante ter em mente dois fatores que norteiam a pesquisa: a população idosa brasileira vem crescendo nos últimos anos, assim como cresce a expectativa de vida; e o uso do computador tornou-se uma necessidade.

Os autores utilizaram métodos de ensino-aprendizagem, voltados às necessidades dos participantes, permitindo que eles definissem o ritmo das atividades, os pontos de interesses e o formato do material didático, para que o conhecimento fosse produzido em um ambiente saudável e prazeroso.

Nesta pesquisa, optou-se por não fazer nenhum tipo de avaliação formal do processo de aprendizagem, preferindo-se uma apreciação das atividades, e observando a evolução de cada um no uso do mouse, teclado e rapidez de resposta aos desafios propostos em laboratório, bem como a mudança significativa no teor das dúvidas apresentadas.

Os encontros, embora voltados para a aprendizagem do uso do computador, tornaram-se uma ferramenta de socialização e resgate da autoestima. Houve importantes trocas de experiências. Para a equipe envolvida com o projeto, é muito claro que incluir socialmente, não é apenas ensinar a utilização de tecnologias como o computador. Incluir é proteger socialmente. É fornecer ferramentas ao indivíduo, para que ele desenvolva habilidades que proporcionem a interação com a sociedade.

Loreto e Ferreira (2014) discutem os desafios e oportunidades da Inclusão Digital da Terceira Idade, cujo objetivo é analisar a formação para a Inclusão Digital oferecida em um Curso de Informática de uma Universidade Aberta da Terceira Idade.

A pesquisa, de cunho qualitativo, contou com 26 participantes (23 alunos, dois professores e um coordenador de curso) e utilizou uma combinação de métodos de coleta de dados (observação participante, questionários, entrevistas, grupos focais e fontes documentais) e a análise de conteúdo.

Os autores colocam que de fato, a UnATI-UERJ⁵ promove uma forma básica de inclusão digital que, apesar de limitada da perspectiva das potencialidades do ciberespaço⁶ e da cibercultura⁷, tem grande valor para seu público-alvo.

No entanto, fica latente a necessidade de um maior investimento nesse curso, buscando-se a criação de um projeto pedagógico que norteie a prática docente, uma reformulação das metodologias de ensino, e melhorias organizacionais e estruturais, algumas relativamente simples e de baixo custo, para que se possa fomentar uma inclusão digital mais abrangente e consistente com a cibercultura.

Em outra pesquisa, Bez et al. (2006) apresentam o perfil das pessoas da melhor idade, que frequentam o projeto Inclusão Digital na Terceira Idade do Centro Universitário FEEVALE⁸. Tendo em vista a crescente procura, pelos idosos por cursos de informática.

Na pesquisa, realizou-se uma pesquisa do tipo Survey⁹, visando traçar o perfil deste público que frequenta os cursos de informática, do projeto de extensão de Terceira Idade na Feevale. Um dos aspectos destacados, na pesquisa é a procura desses cursos.

Como principal resultado, os autores (BEZ et al., 2006) colocam a necessidade da pessoa idosa, se sentir ativa e atualizada para acompanhar o estilo de vida da família, na sociedade e sentir-se incluído em todas as situações do cotidiano da vida moderna.

⁵ UnATI-UERJ Universidade Aberta da Terceira Idade-UnATI. Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ). Disponível em: < <http://www.unatiuerj.com.br/sobre.htm>>. Acesso em: 08 junho 2017.

⁶ Ciberespaço institui em um conjunto de textos vivos interligados, possibilitando uma comunicação todos-todos, de forma ativa (interativa) com informações digitais e com pessoas, estimulando processos de simulação, uma “não linearidade em tempo real. Ele é hegemônico mesmo que ainda minoritário. Disponível em: <<http://www.proged.ufba.br/ead/EAD%209-30.pdf>>. Acesso em: 08 junho 2017.

⁷ Cibercultura é uma cultura do compartilhamento e de trabalho colaborativo que é a essência mesma da cultura e da identidade cultura. Disponível em: < <https://pragatecno.wordpress.com/textos/cibercultura-cultura-e-identidade/>>. Acesso em: 07 junho 2017.

⁸ FEEVALE – Federação de Estabelecimentos de Ensino Superior em Novo Hamburgo Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Universidade_Feevale>. Acesso em: 27 junho 2017.

⁹ Survey segundo a etimologia, a palavra survey é uma pesquisa que permite realizar levantamento em condições controladas a partir de subconjuntos da população chamados amostras e selecionadas ao acaso ou em função de características particulares. São dados quantitativos passíveis de análise e de generalizações, que possa descrever grupos/pessoas (ou explicar), no próprio ambiente; controle-se a amostra (o ambiente mais a amostra, que dá condições de generalização). Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/AnaPaulaMaria2/pesquisa-survey>>. Acesso em: 23 maio 2017.

6 METODOLOGIA

O público alvo desta pesquisa, integra pessoas com idade média de até 80 anos, sem distinção de qualquer outra modalidade. A capacitação foi ministrada com três participantes.

Como atividades propostas, foram lecionadas aulas de informática básica, conforme os planos de aula previamente elaborados

Durante as aulas de Informática Básica, os idosos tiveram conteúdos educativos sobre a introdução à informática, que incluiu o reconhecimento dos equipamentos e suas funções, o uso dos softwares básicos para edição de textos, produção de imagens ,para um melhor manuseio do *mouse* e navegação da internet. As aulas seguiram os planos de aula propostos para os participantes, previamente elaborados (APÊNDICE 1).

O acompanhamento e avaliação do projeto, aconteceu por meio de Diários de Bordo (ANEXO 1), com o objetivo dos participantes relacionarem as suas aprendizagens no contexto do curso, além de suas dificuldades ao longo das aulas, como percebem a metodologia aplicada, além dos materiais abordados.

Ao longo das aulas, sempre que possível, foram realizados diálogos para saber se haviam dúvidas entre os alunos em relação aos conteúdos apresentados.

Outras atividades foram realizadas como exercícios práticos, dinâmicas em grupo, jogos educativos, entre outras.

Além disso, foram realizadas duas entrevistas, uma inicial (APÊNDICE 1) e outra final (APÊNDICE 2). A entrevista inicial objetivou em contato inicial, e também aprofundar em conhecer os participantes. Considerou o grau de conhecimento e informação dos entrevistados. A entrevista final serviu como avaliação dos desafios, encontrados durante os encontros, sendo assim, cada participante se baseou do início ao fim do curso. O material das entrevistas, após coletado, foi transcrito e serviu como base para a análise da prática.

6.1 RELATO DOS ENCONTROS

Os encontros aconteceram três vezes por semana (segundas, quartas e sábados), das 9h às 11h40, perfazendo um total de 7 horas e 20 minutos semanais, com intervalos de 15 minutos.

O local do encontro foi realizado na secretaria da entidade, junto à sala de reunião. Foi disponibilizado um computador com *internet* da secretaria, quadro branco, *data-show e slides*, além de cada participante levar seu *notebook*.

O projeto foi realizado de forma a atender as necessidades dos participantes, tanto de aprendizagem quanto de disponibilidade de tempo. As aulas foram trabalhadas de forma dinâmica, onde os participantes se sentiram à vontade, interagindo quando possível.

As atividades foram realizadas individualmente e em grupo.

Primeiro encontro (29/05/2017)

Com muita ansiedade, estava apreensiva por esse dia, pois nunca atuei como instrutora de informática. Começamos a aula inicial com três participantes.

Na primeira aula, inicialmente cada um se apresentou e contaram um pouco de si, explicando o porque da participação no curso e quais eram suas expectativas.

Nesse primeiro encontro deixaram explícito que não seria fácil ensiná-los externando desse modo insegurança em relação ao aprender nesta etapa da vida, entretanto ficou claro que teriam todo apoio e tempo necessário para alcançar os seus objetivos.

Conversando com os participantes em como seriam as aulas, foi proposto como metodologia de instruí-los com jogos educativos¹⁰ como o jogo da memória para desenvolverem estratégias de memorização neste divertido jogo de cartas. Em jogos de memória, os participantes estabelecem relações entre imagens e posição no tabuleiro. Apresentamos aqui três tipos de baralhos (pegada de animais, formas geométricas ou contos de fada) e o desafio é organizar as cartas para, depois, conseguir localizar cada uma delas., para que assim fossem trabalhando sua coordenação motora, criatividade e atenção.

Logo após o diálogo inicial, apliquei um questionário (APÊNDICE 1), e assim começamos um passo para conhecer e compreender o uso do computador e suas principais funcionalidades, fazendo uma análise de cada uma delas, conhecendo o teclado (alfanumérico, teclas de movimentação e numérico), e por fim, cuidados com o computador.

¹⁰ Jogos Educativos são aqueles que estimulam e favorecem o aprendizado de crianças e adultos, através de um processo de socialização que contribui para a formação de sua personalidade. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_educativo>. Acesso em: 16 junho 2017

Segundo encontro (31/05/2017)

Com muito entusiasmo foi mais um dia de aula, estava muito feliz pois estava sendo para mim uma experiência muito gratificante. Meu dia a dia estava se tornando diferente pois além de estar auxiliando esses idosos fui adquirindo conhecimento e prática.

A segunda aula teve como objetivo apresentar o computador aos idosos. Compareceram na aula cinco participantes, sendo que três já eram do primeiro encontro. Começamos com uma dinâmica¹¹, para interação do grupo e sendo assim compartilhamos algumas informações.

Nesta aula discutimos o porquê da existência do computador e em qual momento histórico ele surgiu, após foi apresentado aos idosos os periféricos do computador, teclado, *mouse*, gabinete, UCP (Unidade Central de Processamento) e monitor. Após a apresentação do *hardware*¹².

Para iniciar, todos tiveram que digitar o nome de usuário e a senha de seus respectivos computadores e depois logaram seus computadores, foram apresentados à noção do que seria um *software* e a sua interdependência com *hardware*. Deixou-se explícito que o computador precisa de um programa para funcionar e de um periférico para que o ser humano possa interagir com a máquina.

Revisamos o conteúdo da aula anterior para eles irem memorizando e assim não se esquecer das funções de teclado e mouse. Percebi que os alunos estavam muito empolgados e gostaram muito da metodologia aplicada. Era uma novidade para eles. Conversei com os alunos para irem treinando em casa para memorizar as aulas aplicadas. As atividades voltadas para a terceira idade devem ser específicas para ela, de modo a atender às suas necessidades sem causar desconforto ou sensação de incapacidade.

Assim, encerramos mais um dia de aula vencido. No final, fizemos um lanche e assim encerramos.

¹¹ Dinâmica - são exercícios que são muitas vezes usado para melhorar o entrosamento dos diversos elementos do mesmo grupo. Alguns exemplos de dinâmicas que têm esse objetivo são a dinâmica do espelho e a do presente. Disponível em: < <https://www.significados.com.br/dinamica/>>. Acesso em: 17 junho 2017.

¹² O termo "hardware" é bastante utilizado, principalmente na área de computação, e se aplica à unidade central de processamento, à memória e aos dispositivos de entrada e saída. Disponível em : <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hardware>>. Acesso em: 17 junho 2017.

Terceiro encontro (03/06/2017)

Começando mais um dia de aula, participaram do encontro três alunos. Conversamos um pouco para descontrair e logo após começamos pelo nosso objetivo, incluí-los digitalmente, não importando a quantidade de participantes. Tiveram como objetivo o treino do *mouse*, utilizando o *software Paint*¹³ do *Windows*¹⁴.

Inicialmente foi apresentada a barra de ferramentas do programa, em seguida deu-se início a prática através do desenho como tema livre, objetivando adquirir uma maior habilidade com o *mouse*. Após, para descontrair um pouco, interagiram com alguns jogos interativos, para terem uma melhor destreza do mouse, o que foi bem divertido. Influenciando diretamente na melhoria da qualidade de vida nesta faixa de idade. Como consequência, visa a promover a atualidade desta geração, sua socialização e aumento da auto-estima.

E assim encerramos a aula e a semana.

Quarto encontro (05/06/2017)

A aula teve início das 9h30 até as 11h30. Devido ao tempo muita chuva, não foram todos os participantes.

Compareceram neste encontro dois alunos. Começamos refazendo uma revisão de aula anterior e esclarecendo algumas dúvidas, interagindo com explicações, e assim dando a seqüência das atividades proposta. Utilizando-se o programa *Paint* do *Windows*, revimos a barra de ferramentas do programa. Em seguida, deu-se início ao encontro através de um desenho como tema livre e assim adquirir habilidade com o *mouse*.

Novamente, para eles darem uma relaxada, brincaram com jogos interativos.

¹³ Paint software utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. O programa é incluso, como um acessório, no sistema operacional Windows, da Microsoft.

Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint > Acesso em: 17 junho 2017.

¹⁴ Windows é uma família de sistemas operacionais desenvolvidos, comercializados e vendidos pela Microsoft. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows > Acesso em: 17 junho 2017.

Quinto encontro (07/06/2017)

A aula teve início das 9h até as 11h30. Devido ao tempo com muita chuva, fiquei aguardando até chegarem os alunos. Neste encontro estiveram presentes dois participantes que estavam muito animados apesar da chuva, demonstrando muita vontade de adquirir mais conhecimentos.

O plano de aula foi introdução a aula do *Microsoft Word*¹⁵ com demonstração dos comandos da ferramenta; formato das janelas (minimizar, maximizar e restaurar uma aplicação). Trabalhamos ainda com a manipulação de arquivos (criação de uma nova pasta no menu iniciar, a movimentação de pastas, cópia de uma pasta e a sua exclusão). O encontro teve como finalidade o aprendizado dos idosos presentes sobre computação básica, que incluía em sua estrutura aulas práticas com mouse, teclado, entre outros, como também uso de ferramentas para criação de textos, navegação na internet e relacionamento em redes sociais.

Sexto encontro - Sábado (10/06/2017)

A aula teve início às 09h até às 11h40. Nesta aula estiveram presentes cinco participantes, sendo realizada a mesma metodologia utilizada na aula anterior. Os participantes precisaram desenvolver mais habilidade através de atividades como desenhos no *Paint*, uso de calculadora e jogos, como paciência.

A prática mostrou-se muito útil, mesmo àqueles que possuem algumas limitações físicas. Houve alguma dificuldade em relação à memorização dos processos e ações, minimizada pela repetição constante de exercícios e pelo incentivo, sugerindo que fossem realizadas anotações. Alguns participantes enfrentaram problemas ligados às limitações físicas (visão, audição, coordenação motora) que foram contornados com a execução dos exercícios em um ritmo mais lento e uma monitoria mais individualizada.

¹⁵ Microsoft Word um processador de texto. |É um programa utilizado para escrever no computador. Com ele, é possível criar desde documentos simples até arquivos profissionais, que são mais complexos, tais como: fax, cartas, currículos, ofícios, procurações e apostilas. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Processador_de_texto>. Acesso em: 16 junho 2017.

Sétimo encontro (14/06/2017)

Nesta aula trabalhamos ainda com digitação de texto no *Word*, barra de ferramentas, edição e formatação de textos onde cada um fez seu próprio trabalho.

Foi possível observar, no decorrer dos encontros, uma melhora significativa na autoconfiança, no humor e na socialização ao uso do computador. Os participantes comentaram em um diálogo informal sobre a necessidade e uma vontade de trabalhar com músicas, vídeos, bibliotecas, ensino a distância, comunidades virtuais e outros.

Muito interessante essa preocupação que tem como objetivo fazer com que o idoso reconquiste a confiança em sua capacidade de aprender. Esse processo de aprendizagem também despertou nos alunos a percepção de que podem utilizar o computador como entretenimento.

Oitavo encontro (17/06/2017)

Estávamos já no oitavo encontro, com três participantes muito animados, assim, prosseguimos na aula utilizando as ferramentas do *Microsoft Excel*, adquirindo mais conhecimento e um melhor aperfeiçoamento, nas ferramentas de edição, formatação e criando textos.

Procurei proporcionar aos alunos uma aula expositiva, dinâmica e interativa, utilizando ferramentas de aprendizagem digital. Nos primeiros momentos da aula, foi perguntado se estavam com dificuldades, em relação aos conteúdos proposto e se estavam assimilando bem as aulas, para podermos assim continuar, ou então, fazer uma revisão do conteúdo. As dificuldades observadas com mais frequência foram a de enxergar e diferenciar ícones e letras pequenas, controlar o mouse e encontrar as letras no teclado.

Nono encontro (19/06/2017)

Neste dia de encontro permaneceram três alunos, estava um dia lindo e assim estavam muito animados. Começamos mais uma aula bem dispostos a chegar no nosso objetivo que era proporcionar uma aprendizagem de forma interessante e criativa para os educandos.

O plano de aula contou com a participação e interação de cada um, visando sempre uma proposta de ensino em que o idoso consiga entender e vivenciar o mundo tecnológico. Abordamos neste penúltimo encontro a visão geral, entender como funciona a internet e seus principais componentes (*hardware e software*) e como funciona o acesso às redes sociais. Proporcionei aos educandos uma aprendizagem significativa por meio de propostas interativas, para que assim conseguissem desenvolver seus aspectos cognitivos junto às trocas de experiências e informações realizadas com o grupo.

Percebi que estavam muito felizes ao descobrirem a Internet, que podem restabelecer conexões. É muito interessante e motivador o empenho e o interesse dos alunos, sobretudo os que têm maior dificuldade. Percebi também que aceitaram muito bem e aprenderam bastante. A cada aula pude notar que seguem devagar, superando as dificuldades.

Décimo encontro (24/06/2017)

Começamos mais um dia de aula com três participantes muito extasiados e com muita alegria apesar do frio que estava. Foi um encontro produtivo, gratificante e interessante, com o encerramento do projeto social, mas com aquele intuito e desejo de continuar. Fizemos uma revisão básica a partir do que cada um relatou, as aulas acabam sendo divertidas por causa do bom humor dos participantes que a encaram como uma atividade lúdica.

Durante o decorrer dos encontros aconteceu algo interessante que aqui vou relatar. Uma das alunas com 82 anos, em uma das aulas riu e provocou muito riso na classe, ao ver o ponteiro do mouse acompanhar o tremor de suas mãos. Mas foi só ajustar a taxa de intermitência do mouse para que ela conseguisse apontar para os ícones de forma aceitável. Hoje ela já consegue realizar as tarefas com bastante tranquilidade. Nesse sentido, observa-se o interesse dos idosos em se beneficiarem dos resultados que a tecnologia proporciona no ensino e na aprendizagem, e da necessidade em fazer com que a tecnologia possa ser acessível para toda a população.

Conversamos um pouco para descontrair e logo após começamos com o questionário final (APÊNDICE 3) e uma conversa sobre a possibilidade de

continuarmos em frente, buscando mais pessoas para ingressar neste caminho digital.

E assim encerramos mais um projeto social em benefício a inclusão digital para a melhor idade. Agradei a todos que me apoiaram em realizar esses encontros.

7. O QUE RELATAM DAS EXPERIÊNCIAS

A formação teve um total de 4 semanas. Ao final de cada semana foi solicitado aos participantes que descrevessem quais eram as suas impressões até aquele momento. Desenvolveu-se por meio de questionário (APÊNDICE 4), o relato das experiências dos participantes. Esse relato teve como objetivo principal analisar os interesses e competências dos participantes no projeto.

Quando solicitado, “Como estão se percebendo no processo do curso?” as repostas mais relevantes foram:

“Estou muito satisfeito e gratificado, os encontros estão cooperando para minha auto estima, pois tinha muita dificuldades para digitar um texto. Tem sido elevado com muita superação este aprendizado, pretendo continuar aprendendo. Minha família fica admirada de receber e-mails meus. Me sinto muito feliz”;

“faço pesquisas, tiro boletos de pagamentos nos sites, tenho aprendido com muita curiosidade a interagir com amigos através das redes sociais, ler jornais nos sites”.

Percebe-se nos relatos que a partir dos dados coletados, entende-se que houve um empenho com a proposta do projeto apresentado e demonstraram que aprenderam outras possibilidades de utilizar a tecnologia no seu cotidiano. Percebeu-se no início muitas dificuldades, mas no decorrer dos encontros já estavam assimilando bem os novos conhecimentos e assim superando as dificuldades encontradas.

Nos primeiros momentos da aula foi perguntado se estavam com dificuldades em relação aos conteúdos propostos e se estavam assimilando bem as aulas, para podermos assim continuar, ou então, revisar as aulas. As dificuldades observadas com mais frequência foram a de enxergar e diferenciar ícones e letras pequenas, controlar o mouse e encontrar as letras no teclado.

Em relação à outra questão, “Quais as dificuldades encontradas?”: *“No início com poucas dificuldades, mas estou muito animado e aprendendo a navegar”.*

A prática mostrou-se muito útil, mesmo àqueles que possuem algumas limitações físicas. Houve alguma dificuldade em relação à memorização dos processos e ações, minimizada pela repetição constante de exercícios e pelo

incentivo, sugerindo que fossem realizadas anotações. Alguns participantes enfrentaram problemas ligados às limitações físicas (visão, audição, coordenação motora) que foram contornados com a execução dos exercícios em um ritmo mais lento e uma monitoria mais individualizada.

Em outra questão “A metodologia está de acordo?”. Um dos participantes citou: *“sim, estou tendo habilidade para manusear o mouse e teclado... as aulas contribuem para minha coordenação motora”;*

Quando solicitado para avaliar os encontros para suas vidas, um dos participantes trouxe: *“as aulas tem se tornado significativa e está cooperando para minha autoestima e de grande importância para minha vida cotidiana.”*

Vemos que as vantagens referidas estão relacionadas com a aquisição de novas habilidades. Os idosos estão a procura de mais um aprendizado, para o seu cotidiano e também troca de conhecimentos que contribua para os novos desafios enfrentados. Para lidar com as novas tecnologias o idoso usa meios de informação, para o seu dia a dia, para garantir o aprendizado para sua vida. Por mais que tenha o auxílio de teorias nas aulas, encarar a prática e controlar a dificuldade é uma tarefa árdua. As vantagens referidas estão relacionadas com a aquisição de novas aprendizagens, o aumento da autoestima e da percepção da capacidade de aprender.

Além dos relatos semanais, foi aplicado um questionário final (APÊNDICE 2).

Em relação aos desafios e benefícios encontrados foram respondidas algumas perguntas, descritas a seguir.

“Qual foi o maior desafio encontrado durante o curso?”. Citaram:

“Conhecimento”

“A tecnologia da informação está cada vez mais introduzida em nosso dia-a-dia”

Muito interessante essa preocupação dos desafios encontrados e analisados que tem como fazer com que o idoso reconquiste a confiança em sua capacidade de aprender. Esse processo de aprendizagem também despertou nos alunos a percepção de que pode utilizar o computador como entretenimento. As pessoas da Melhor Idade ainda sofrem preconceitos pelas poucas oportunidades de cursos de informática voltados para essa faixa etária.

Em outra questão “Você conseguiu aprender o que precisava?”, todos responderam “sim”, mas com objetivo de continuar.

Quando questionados “Quais são os benefícios e vantagens da tecnologia em sua vida?”, citaram que:

“Minha autoestima, segurança e qualidade de vida”.
“Para a conservação da minha saúde mental e qualidade de vida”.

As novas tecnologias da informação a cada dia que passa estão evoluindo, trabalhando não só questões da aprendizagem formal, mas também abrindo espaço à outras questões mais subjetivas, adaptando-se às mudanças e costumes sociais.

Outra questão realizada foi “O que mudou em sua vida após o curso de inclusão digital?” As repostas mais relevantes foram:

“Conhecimento e autoestima”;
“Trouxe – me autoconfiança, certeza de saber que apesar de estar entre pessoas mais cultas, eu saberei entrar e sair sem nenhuma dificuldade”;
“A inclusão digital tem sido um aperfeiçoamento e continuidade do aprendizado na área dos meios tecnológicos”.

O tempo disponível para a Melhor Idade pode ser ocupado de forma prazerosa pela busca por novos conhecimentos, o que é essencial para a conservação da saúde mental, uma vez que, a maioria dos idosos sofre de doenças psicológicas decorrentes da falta de estímulos neurológicos. O domínio das tecnologias computacionais amplia experiências, amizades e novos horizontes e proporciona uma forma de lazer segura e desafiadora e evitando doenças tal como a depressão.

Em outra questão “As atividades propostas foram interessantes?”. Os participantes colocam:

“Sim, pois consegui com ela abrir a mente”;
“Sim, foram muito aceitáveis, me proporcionou conhecimento e independência”.
“Ocasinou-me experiência para meu desenvolvimento de interação com os grupos em diversos lugares”.

Percebe-se que a experiência trouxe níveis de aprendizagens e grau de interesse bastante satisfatórios entre os participantes. Inicialmente foram observadas algumas dificuldades, as quais foram amenizando depois de muito esforço e dedicação ao objetivo da proposta.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho relata a necessidade da socialização do idoso, introduzindo eles a um conteúdo atual de grande importância, trazendo esse sujeito para o mundo modernizado e o capacitando a desenvolver e se aperfeiçoar nesse amplo universo digital. Tendo em vista a relevância dos impactos das mudanças digitais vemos a necessidade de incorporação dos meios tecnológicos em toda a sociedade.

Há necessidade de transformar a expectativa de vida dessas pessoas, buscando soluções práticas de forma facilitada, de acordo com o público alvo, a fim de melhorar a vida desses novos usuários.

A partir da experiência verificou-se que além de obter conhecimento básico, em função do tempo na proposta do curso, foi possível perceber que o estímulo fornecido pelas aulas estimulou a curiosidade da maioria dos alunos em descobrir novas aplicações das tecnologias digitais. Assim, ao final do curso, a turma apresentou considerável evolução.

De modo geral, essa pesquisa veio contribuir para uma visão mais realista sobre a importância de constatar o quanto pessoas da terceira idade têm potencial para aprender as novas tecnologias computacionais.

Ao longo da pesquisa, foi notória a satisfação que os participantes apresentaram, mesmo com as dificuldades inerentes no aprendizado, apresentando-se estimulados e motivados para evoluir e obter novas informações.

O que me motivou em estudar Informática e Cidadania foram diversos fatores, mas principalmente, o desejo de ampliar meu conhecimento na área digital como a busca por novas tecnologias, novas culturas e novas experiências profissionais.

Finalizar o meu Trabalho de Conclusão de Curso foi um grande desafio na minha formação acadêmica, conheci de perto os meus próprios limites em situações diversas, assim como, vivenciei muitas experiências que me auxiliaram nessa trajetória e dos que estão à minha volta.

Como trabalhos futuros, deseja-se que a divulgação deste projeto social e que o mesmo possa contribuir para que outras iniciativas sejam tomadas auxiliando mais participantes da Melhor Idade.

REFERÊNCIAS

BEZ, Maria Rosangela; PASQUALOTTI, Paulo Roberto; PASSERINO, Liliana Maria Passerino. **Inclusão Digital da Terceira Idade no Centro Universitário Feevale**. XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE - UNB/UCB. 2006. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/466>> Acesso em: 11 de jul. 2016.

Caminhos para Inclusão Digital. Disponível em: <<http://caminhoinclusaodigital.wikidot.com/>> Acesso em: 20 de maio 2017.

DELLANI Marcos Paulo Deisy ,MORAES Nara Machado de. **INCLUSÃO: CAMINHOS, ENCONTROS E DESCOBERTAS**. Disponível em: <http://www.ideau.com.br/getulio/restrito/upload/revistasartigos/50_1.pdf> Acesso em: 28 de maio 2017.

FRANCO, Juliana Aparecida. **INCLUSÃO DIGITAL PARA PESSOAS DE TERCEIRA IDADE: A IMPORTÂNCIA DO ACESSO A INFORMAÇÃO**. XII Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia. Disponível em: <<http://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos15/13722126.pdf>>. Acesso em: 23 de maio 2017.

GARCIA, Sandra Maria. **A tecnologia da informática: novos desafios para a terceira idade. Trabalho de Graduação (Bacharelado em Serviço Social)** - Departamento de Serviço Social, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/119316/285431.pdf?sequencia=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 17 de maio 2017.

GOMES, Rafael Tavares. **A inclusão digital e seu papel de inclusão/inserção social**. Jus.com.br. 2014. Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/27868/a-inclusao-digital-e-seu-papel-de-inclusao-insercao-social>> . Acesso em: 18 maio 2017.

LORETO, Elisa Sergi Gordilho. **Desafios e possibilidades para a Inclusão Digital da Terceira Idade**. Disponível em: Revista Eletrônica de Educação, v. 8, n. 2, p. 120-137, 2014. Disponível em: <<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/736/329>> Acesso em: 22 de maio de 2017.

MATTOS, Fernando Augusto Mansor de; CHAGAS, Gleison José do Nascimento. **Desafios para a Inclusão Digital no Brasil. Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 13, n. 1, p. 67-94, jan./abr. 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v13n1/v13n1a06>>. Acesso em: 20 de maio 2017.

MOURA, Eliane Pereira et al. **QUAIS DIFICULDADES AS PESSOAS NA TERCEIRA IDADE ENCONTRAM PARA SE MANTEREM ATUANTES NO MERCADO DE TRABALHO?**. MOSTRA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO CESUCA - 2317-5915, [S.I.], n. 6, out. 2012. ISSN 2317-5915. Disponível em: <<http://ojs.cesuca.edu.br/index.php/mostrac/article/view/147>>. Acesso em: 22 de maio 2017.

PASQUALOTTI, Adriano ,**Pessoas idosas e processos cognitivos: reflexões do uso de ambientes virtuais no processo de ensino-aprendizagem**

Disponível em: <http://usuarios.upf.br/~pasqualotti/trabalho_final.htm>

Acesso em: 23 de maio de 2017.

PETERSEN, Denise Aparecida Wandersee, Kalempa Vivian Cremer, Pykosz Leandro Correa,**Envelhecimento e Inclusão Digital**. Volume 10 | Nº 15 | 1º semestre 2013. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/extensio/article/viewFile/1807-0221.2013v10n15p120/25456>>. Acesso em: 22 de maio 2017.

RÊBELO, Paulo,reportagem **Inclusão digital: o que é e a quem se destina?**

Publicada em: 12/05/2005 0:00 Impresso em:02/10/2006

Disponível em: <<https://webinsider.com.br/2005/05/12/inclusao-digital-o-que-e-e-a-quem-se-destina/>> Acesso em: 20 de maio 2017.

SILVEIRA, Michele Marinho Da. **Educação e inclusão digital para idosos**. V. 8 Nº 2, julho, 2010. Disponível em:

<<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/15210/9523>>. Acesso em: 22 de maio 2017.

APÊNDICE 1 – PLANOS DE AULA

PLANO DE AULA - 1º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 29/05/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutor: Beatriz Marcelina de Souza.

Total de alunos: 03.

1. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Apresentação do projeto;
- Apresentação dos alunos; roda de conversa, dinâmica;
- Questionário inicial;
- Introdução ao Microsoft Windows 7, Versões Windows 7;
- Área de trabalho, barra de tarefas, botão iniciar, desligando computador;
- Plano de fundo, ícones e trabalhando com janelas;
- Cuidados com o computador;
- Conhecendo teclado;
- Partes do teclado: alfanumérico, funções e de movimentação e numérico;
- Apresentação de jogos interativos.

2. OBJETIVO

Aprender quais são as técnicas e como funcionam as partes de um computador, e instruir o usuário com os fundamentos do sistema operacional WINDOWS 7 e suas interfaces.

3. METODOLOGIA

Primeiro houve um conversa inicial apresentando o Projeto, foi aplicado um questionário com o grupo. Atividades conhecendo o computador, teclado. Após serão trabalhados os conteúdos programados. No final os alunos interagiram com os jogos.

4. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

5. AVALIAÇÃO

Participação e assiduidade.

6. REFÊRENCIA

ICEP BRASIL Disponível em:

<http://icepbrasil.com.br/portal/midia/secao/informatica_basica_plano_aula.pdf>.

Acesso em: 27 maio 2017.

PLANO DE AULA - 2º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 31/05/2017.

Carga horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutor: Beatriz Marcelina de Souza.

Total de alunos: 03.

01. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Apresentação do computador, mouse, teclado, gabinete e CPU (Unidade Central de Processamento).
- Aprendendo a manusear o mouse;
- A Configuração do mouse, o teclado;
- A Barra de tarefas, o botão “iniciar” da barra de tarefas;
- Os tipos de janelas: as janelas de aplicativos, as janelas de documentos;
- Botões maximizar, restaurar, minimizar e fechar;
- Organizando das janelas na área de trabalho, painel de navegação;
- Jogos interativos para descontração;
- O que fazer antes de ligar e desligar o computador fazendo login e logout.

02. OBJETIVOS

Aprender quais são as técnicas e como funcionam as partes de um computador, conhecendo a barras de ferramentas e o sistema operacional Windows e suas ferramentas.

03. METODOLOGIA

Mostrar como funcionam as partes de um computador. As atividades foram desenvolvidas através do plano de aula proposto, conhecendo a barras de ferramentas e os hardwares e softwares do computador.

04. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

05. AVALIAÇÃO

Participação, interação e atividades.

06. REFERÊNCIA

ICEP BRASIL Disponível em:

<http://icepbrasil.com.br/portal/midia/secao/informatica_basica_plano_aula.pdf>

.Acesso em: 27 maio 2017.

PLANO DE AULA - 3º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 03/06/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutor: Beatriz Marcelina de Souza.

Total de alunos: 05.

1. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Aprendendo a usar o *Paint*, salvando documentos, abrindo documentos;
- Conhecendo o teclado; partes do teclado, alfanumérico, funções de movimentação e o teclado numérico;
- Arquivos e pastas;
- (modos de exibição);Painel de visualização,
- O que fazer antes de desligar o computador;
- Cuidados com o computador.

2. OBJETIVO

Aprender quais são as técnicas e como funcionam as partes de um computador. Conhecendo a barras de ferramentas do *Paint* e assim fazendo exercícios para treinar a coordenação motora dos participantes.

3. METODOLOGIA

Trabalhar a coordenação motora, raciocínio e atenção com digitação e fazendo desenhos através das ferramentas.

4. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

5. AVALIAÇÃO

Participação e assiduidade.

6. REFERÊNCIA

SANTUARIO DO ROCIO PARANAGUÁ, 2016. (Apostila).

Disponível em:

<Apostila informática básica www.santuariodorocio.com.br> Acesso em : 27maio 2017.

PLANO DE AULA - 4° AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 05/06/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutor: Beatriz Marcelina de Souza.

Total de alunos: 03.

1. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Tiveram com objetivo o treino no mouse utilizando o Aprendendo a usar o *Paint*,
- Salvando documentos, abrindo documentos;
- Conhecendo o teclado; partes do teclado, alfanumérico, funções de movimentação e o teclado numérico;
- Arquivos e pastas;
- (modos de exibição), Painel de visualização;
- O que fazer antes de desligar o computador;
- Cuidados com o computador.

2. OBJETIVO

Trabalhar a coordenação motora, raciocínio e atenção. Tiveram com objetivo o treino do mouse utilizando-se o programa *Paint* do *Windows*. Conhecendo a barras de ferramentas do *Paint* e assim fazendo exercícios para treinar a coordenação motora dos participantes.

3. METODOLOGIA

Este programa *Paint* foi importante, pois contribui muito para coordenação motora e habilidade dos alunos com o mouse e teclado.

4. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

5. AVALIAÇÃO

Participação nas atividades.

6. REFERÊNCIA

SANTUARIO DO ROCIO PARANAGUÁ, 2016. (Apostila).

Disponível em:

<Apostila informática básica www.santuariodorocio.com.br> Acesso em :
27 maio 2017

PLANO DE AULA - 5º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 07/06/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutores: Beatriz Marcelina de Souza.

Alunos: 02.

01. CONTEÚDOS ABORDADOS

- O movimento das janelas, o dimensionamento das janelas;
- As janelas como botões na barra de tarefas (minimizar);
- A maximização e restauração de uma aplicação;
- O encerramento de uma aplicação, as pastas;
- A criação de uma nova pasta no menu iniciar, a movimentação de pastas;
- A cópia de uma pasta, a exclusão de uma pasta do menu iniciar, a lixeira.

02. OBJETIVOS

Conseguir manipular arquivos tipo documento, criação, edição e exclusão.

03. METODOLOGIA

Foi apresentado novos conteúdos como manipular arquivos, pastas e seus comandos.

04. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

05. AVALIAÇÃO

Participação e interação.

06. REFERÊNCIAS

ICEP BRASIL. Disponível em:

<http://icepbrasil.com.br/portal/midia/secao/informatica_basica_plano_aula.pdf>.

Acesso em: 29 maio 2017.

PLANO DE AULA - 6° AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade

Data: 10/06/2017

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos

Instrutores: Beatriz Marcelina de Souza.

Alunos: 03

01. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Microsoft Word 2007, a criação de um documento ;
- A janela de abertura; a barra de ferramentas padrão;
- A barra de ferramentas “formatação”, teclado a acentuação, a digitação do texto;
- A gravação de um documento; a criação de um novo documento;
- A saída do documento *Microsoft Word* para salvar na pasta de documento.

02. OBJETIVOS.

Conhecendo a barra de comandos do *Microsoft Word* 2007 e ser capaz de criar um documento inicial, formatá-lo, editá-lo e salvá-lo utilizando o mouse e teclado.

03. METODOLOGIA

Exercícios de recursos básicos de edição, a criação de um documento, e assim criando uma pasta de documento.

04. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

05. AVALIAÇÃO

Os alunos foram avaliados de acordo com o desempenho nas atividades e participação da aula em grupo e no desenvolvimento dos demais exercícios.

06. REFERÊNCIA

INCLUSÃO DIGITAL NA TERCEIRA IDADE. Disponível em:

https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/114133/Poster_37136.pdf?sequence=2 >. Acesso em: 29 maio 2017.

PLANO DE AULA - 7º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 14/06/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutores: Beatriz Marcelina de Souza.

Alunos: 03.

01. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Microsoft Word 2007;
- A criação de um documento, a janela de abertura , a barra de ferramentas padrão;
- Formatação, o teclado a acentuação, a digitação do texto;
- A gravação de um documento, a criação de um novo;
- Documento,a saída de Word,recursos básicos de edição,a abertura de um documento existente;
- O uso do teclado o uso do mouse.

02. OBJETIVOS

Conhecer e utilizar a Microsoft Word 2007 criando um documentos, formatá-los, editá-los e salvá-los, utilizando o mouse e o teclado.

03. METODOLOGIA

Digitar texto no Word e fazer alguma correções de texto,refazer texto No Word.

04. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

05. AVALIAÇÃO

Serão avaliados em função das atividades realizadas.

06. REFERÊNCIA

ICEP BRASIL Disponível em:

<http://icepbrasil.com.br/portal/midia/secao/informatica_basica_plano_aula.pdf>.

Acesso em: 29 maio 2017.

PLANO DE AULA - 8º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 17/06/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutor: Beatriz Marcelina de Souza.

Total de alunos: 03.

1. CONTEÚDOS ABORDADO

- A criação de uma planilha , a introdução de textos, a introdução de números;
- A introdução de data e hora, a introdução de fórmulas;
- A introdução de seqüências, a edição de uma célula;
- A exclusão do conteúdo de uma célula, a exclusão de todo conteúdo da planilha;
- A criação de uma nova planilha; a gravação da pasta de trabalho;
- O encerramento da pasta de trabalho, a abertura de uma pasta de trabalho;
- Gerenciamento de planilha;

2. OBJETIVO

Conhecer a visão geral do programa Microsoft Excel 2007 e ser capaz de criar um documento, formatá-lo, editá-lo e salvá-lo.

4. RECURSOS

Quadro branco, data-show e um computador desmontado com componentes à mostra.

5. AVALIAÇÃO

Aula prática e assiduidade.

6. REFERÊNCIAS

ICEP BRASIL. Disponível em:

<http://icepbrasil.com.br/portal/midia/secao/informatica_basica_plano_aula.pdf>.

Acesso em: 30 maio 2017.

PLANO DE AULA - 9º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 19/06/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutor: Beatriz Marcelina de Souza.

Total de alunos: 03.

1. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Introdução a *Internet* ;
- iniciação de *Internet Explorer* , *Google Chrome*;
- A janela inicial , a navegação na *Web*, como navegar na *Web*;
- A barra de endereços como obter ajuda;
- Navegação *sites* educacional e, notícias , *Download*;
- Envio de *emails*, sites de busca, mensagens instantâneas (*Messenger*);
- Site de relacionamentos como redes sociais, *facebook* , enviar *emails*.

2. OBJETIVO

Entender como funciona a *internet* e seus principais componentes (*hardwares* e *softwares*) e entender como funciona o acesso as redes sociais.

3. METODOLOGIA

A utilização da internet e seus recursos de: busca, vídeos, jogos, e-mails e redes sociais, sendo este o que mais aumenta o interesse deles. 4. RECURSOS
Quadro branco, data-show e um computador desmontado com componentes à mostra.

5. AVALIAÇÃO

Aula prática e participação.

6. REFERÊNCIAS

ICEP BRASIL. Disponível em:

<http://icepbrasil.com.br/portal/midia/secao/informatica_basica_plano_aula.pdf>.

Acesso em: 10 junho 2017

PLANO DE AULA - 10º AULA

Curso: Informática Básica para a Melhor Idade.

Data: 24/06/2017.

Carga Horária: 2 horas e 40 minutos.

Instrutor: Beatriz Marcelina de Souza.

Total de alunos: 03.

1. CONTEÚDOS ABORDADOS

- Revisão geral dos conteúdos;
- Questionário final dos participantes.

2. OBJETIVO

Encerramento.

3. METODOLOGIA

Exercícios de fixação Baseada nos encontros, interatividade e revisão de conhecimento.

4. RECURSOS

Quadro branco, data-show e slides e um computador desmontado com componentes à mostra, computador com acesso à internet.

5. AVALIAÇÃO

Aula prática e participação.

6. REFERÊNCIAS

ICEP BRASIL. Disponível em:

<http://icepbrasil.com.br/portal/midia/secao/informatica_basica_plano_aula.pdf>.

Acesso em: 10 junho 2017.

APÊNDICE 2 - QUESTIONÁRIO INICIAL - INCLUSÃO DIGITAL NA MELHOR IDADE

Nome: _____ Idade: _____

Data de Nascimento: _____

1) Bairro onde mora: _____

2) Com quem você mora _____

3) Você trabalha? Se sim, qual sua atividade? _____

4) Qual a sua formação escolar?

() Ensino Fundamental () Ensino Médio () Ensino Superior

() Pós-Graduação

5) Por que você procurou pelo curso de Inclusão Digital na Melhor Idade? _____

6) Você já fez algum curso ou possui algum conhecimento na área de informática? _____

7) Possui em sua casa computador? Com acesso à Internet? _____

8) O que te incentiva a fazer este curso? _____

9) O que você espera deste curso? Qual a sua expectativa? _____

10) Você costuma utilizar redes sociais, quais? _____

9) Teria algo a acrescentar em relação ao Curso, dinâmica das aulas, sugestões, entre outros? _____

OBRIGADA PELA COLABORAÇÃO

APÊNDICE 3 - QUESTIONÁRIO FINAL - INCLUSÃO DIGITAL NA MELHOR IDADE

- 1) Qual foi o maior desafio encontrado durante o curso?
- 2) Consegue atualizar-se ou procurar a informação que deseja com facilidade?
- 3) Você conseguiu aprender o que precisava?
- 5) O que você mais usa no computador?
- 6) Quais são os benefícios e vantagens da tecnologia em sua vida?
- 7) O que mudou em sua vida após o curso de inclusão digital?
- 8) As atividades propostas foram interessantes?
- 9) Algo mais a acrescentar relação ao Curso?

OBRIGADA PELA COLABORAÇÃO

APÊNDICE 4 - ROTEIRO DIÁRIO DE BORDO

- Como estão se percebendo no processo do curso?
- Quais as dificuldades encontradas?
- A metodologia está de acordo?
- Avalie os encontros para sua vida.

ANEXO 1 – RELATOS DIÁRIO DE BORDO

Diário de bordo
 No dia 29/05 foi dado início dos encontros, esse dia foi muito legal, a nossa instrutora estava muito interessada para dividir seus conhecimentos, sobre a informática. Nessa primeira aula foi assim: Cada um se apresentou e falamos quais seriam nossa expectativa nos encontros, falamos sobre como seriam as aulas. E foi apresentado a melhor forma das atividades. E assim iniciamos a programação, tendo dificuldades, mas vou conseguir, também foi feita uma dinâmica, super legal. Nesse encontro hoje foi muito satisfatório, pois podemos acompanhar um pouco o processo de conhecimento.

DIÁRIO DE BORDO
 As aulas para mim tem se tornado significativa está cooperando para minha auto-estima pois tenho muito dificuldades para digitar texto as aulas práticas tem sido muito importante tenho aprendido e com muita curiosidade mais para aprender a pesquisar, ler jornais, digitar tudo isso aprendi e vou por em prática em casa.

2ª Semana de bordo (11)
 estava muito empolgada, pois já
 tinhamos uma noção daquilo que
 para mim era desconhecido. Nessa instância
 para sempre um humorada e presente
 para tirar todas nossas dúvidas. Tirei
 meus ~~acessos~~ acesso ao
 computador, e a onde desbravamos
 um campo muito interessante, no
 começo foi um pouco complicado,
 pois a idade já não ajuda muito.
 Para mim este encontro foi
 acidental, porém, alta-estima
 um mundo desconhecido de qual eu
 não sabia que existia.

DIÁRIO DE BORDO
 mais um dia de aula
 estou muito satisfeita e gratificada
 superando as dificuldades
 com as aulas sendo aplicada
 com grandes recursos para
 mim e meu aprendizado
 tem elevado com muita
 superação. Espero continuar
 e assim aprender mais e
 mais, me sentindo muito bem
 com esse oportunidade. Conigo
 me expressar melhor. minha
 família fica admirado de receber
 emails meus, me sinto muito
 feliz. faço pesquisa, tiro, boletins de
 pagamento nos sites