

**ISSN 2238-9113****ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

### **INFORMÁTICA NA TERCEIRA IDADE: UMA ABORDAGEM PRÁTICA A RESPEITO DAS PECULIARIDADES DESTA PÚBLICA**

O uso da tecnologia e suas atualizações exige dos usuários a constante capacidade de adequação. Este novo universo, repleto de rápidas e complexas mudanças, pode se tornar mais um elemento de exclusão para o idoso. Para que este grupo tenha inserção no meio tecnológico faz-se necessário compreender a linguagem da informática. Através de levantamento sobre os anseios e dificuldades de alunos da terceira idade em oficinas de tecnologia objetiva-se apresentar apontamentos sobre possíveis otimizações a serem aplicadas na transmissão do conteúdo por parte dos instrutores. Consequentemente objetiva-se promover melhoras no quesito inclusão social do grupo. Um dos objetivos do projeto Museu Virtual do Museu da Computação da UEPG é fornecer cursos e oficinas sobre informática para a comunidade. O presente estudo relata os resultados referentes a quatro oficinas desenvolvidas com a temática “Introdução ao Windows e Internet” e aplicadas ao público de terceira idade. Importante ressaltar que foram considerados como terceira idade indivíduos com faixa etária entre 65 e 85 anos ou indivíduos com idade superior a 55 anos e perfil de interesse semelhante ao primeiro grupo citado.

**Denise Do Rocio Maciel (dnise\_maciel@hotmail.com)**

**Bianca Fernandes Perez (biancafperez@gmail.com)**

**Diolete Marcante Lati Cerutti (diolete@uepg.com.br)**

**Tatiana Montes Celinski (tmontesc@uepg.br)**

**Frederico Guilherme De Paula Ferreira Ielo (fgiello@uepg.br)**

**PALAVRAS-CHAVE** – Terceira-idade. Museu Virtual. Informática Educativa.

#### **Introdução**

A informática está cada vez mais presente no cotidiano o que exige dos usuários cada vez mais habilidade para interagir com tais tecnologias. Este artigo aborda a educação da terceira idade para ambientes computacionais, dando foco especial ao ambiente Windows e Internet.

A metodologia de escolha dos participantes se deu considerando idoso, referenciado terceira idade, como sendo: não somente um conjunto de pessoas com muita idade, mas pessoas com determinadas características sociais e biológicas. Não seria um indivíduo em certo ponto do ciclo de vida orgânico, mas também um dado ponto do curso da vida social (LEAL, 2006).

No desenvolvimento de aplicativos de software é idealizado que as interfaces sejam acessíveis a todos independentemente da idade. A interface de um software compreende toda a porção de um sistema com a qual o usuário mantém contato físico ou conceitual durante a

interação. Ela é o único meio de contato entre o usuário e o sistema (BARBOSA E SILVA,2010).

Gerações mais novas são introduzidas no universo computacional desde o nascimento e por isso sua intimidade com os meios eletrônicos ocorre numa relação de identificação e fascinação. A geração de idosos de hoje tem revelado suas dificuldades em entender a nova linguagem e em lidar com os avanços tecnológicos até mesmo nas questões mais básicas como os eletrodomésticos, celulares, caixas eletrônicos instalados nos bancos. Consequentemente, aumenta o número de idosos iletrados em informática, ou analfabetos digitais, em todas as áreas da sociedade (PASSERINO, BEZ, PASQUALOTTI,2006)

Há cerca de seis anos as autoras desenvolvem atividades relacionadas ao ensino de informática a alunos de diversas idades. Para gerar maior integridade ao estudo os apontamentos sugeridos são resultado da observação de dois grupos: o primeiro formado por alunos do Museu da Computação e o segundo por integrantes da comunidade, sendo que parte do segundo grupo recebeu instruções em aulas particulares.

A partir da análise das oficinas serão gerados apontamentos de qualidade a serem levados em consideração por educadores da área e afins.

## **Objetivos**

O objetivo geral consiste em estudo sobre as dificuldades e ensejos do público de terceira idade em aulas de informática básica. Através de oficinas práticas almeja-se coletar dados tomados por observação dos instrutores, posteriormente este material será analisado a fim de gerar como produto final apontamentos para a melhora da qualidade das oficinas

De forma mais detalhada o estudo se subdivide nas vertentes de definição dos conteúdos a transmitir e período de duração, análise do desempenho dos alunos sobre a forma de aplicação das oficinas, levantamento das dificuldades dos alunos com relação aos aplicativos.

A abordagem foi motivada devido ao grande número de solicitações do público para a atividade. Ademais, este estudo sugere que, daqui a alguns anos, a penetração de computadores entre a população idosa será indistinta da população geral e que a imagem dos indivíduos idosos resistentes ao computador terá se transformado(ADLER,1996).

## **Referencial teórico-metodológico**

OFICINAS DE INFORMÁTICA PARA A TERCEIRA IDADE

A geração da terceira idade sente-se analfabeta diante das novas tecnologias, revelando dificuldades em entender a nova linguagem e em lidar com os avanços tecnológicos, até mesmo em questões básicas com eletrodomésticos, celulares e os caixas eletrônicos instalados nos bancos (KACHAR, 2003).

O bem-estar do idoso depende muito das condições sociais nas quais ele está inserido. O que assegura o bom envelhecer são as condições do aparato psíquico, tais como, a coerência e a continuidade de sua capacidade de investir em si (GARCIA, 2001).

Ordóñez, Silva, Sanches e Cachioni (2012, p. 215) citam Shapira, Barak e Gal (2007), ao afirmar que o aprendizado coletivo do uso de computadores e da Internet por parte da terceira idade trouxe uma melhoria significativa em aspectos psicológicos como depressão, solidão e senso de controle entre os participantes. Os autores observaram que o uso da Internet contribuiu para o bem estar e para a sensação de compensação nas relações interpessoais, auxiliando também no funcionamento cognitivo e contribuindo para a manutenção da autonomia e independência.

Visto os apontamentos, nota-se que o desenvolvimento de oficinas de informática para a terceira idade não têm apenas o papel de transmitir conteúdo, as mesmas podem ter importante impacto sobre a qualidade de vida deste público.

Para a realização do presente estudo foram analisadas diversas oficinas de informática formadas por integrantes de terceira idade. As atividades ocorreram durante os anos de 2013 a 2015 com a observação sobre três grupos:

- oito participantes de oficinas realizadas pela UEPG através do projeto Museu da Computação
- duas turmas que participaram de oficinas realizadas por entidade particular, sendo que cada turma era composta por 10 participantes.
- dois alunos ensinados de forma particular.

## METODOLOGIA

Independente do grupo em análise, é importante ressaltar que o objetivo inicial das oficinas realizadas pelo museu era formado apenas pela ideia de transmitir conhecimento aos idosos. A decisão de documentar a interação deste grupo com o ambiente computacional se deu devido a constante necessidade de adequação dos instrutores e do planejamento para que os alunos tivessem um bom aproveitamento durante as oficinas. Ademais, tais peculiaridades só foram notadas a partir de aplicações práticas o que enfatiza a importância de compartilhamento destes dados.

A metodologia aplicada para a coleta de dados apontados não teve sua construção baseada em metodologias visto seu surgimento de forma imprevista. O desenvolvimento da pesquisa foi dado em quatro etapas não sequenciais, as etapas 02 03 e 04 foram embasadas na técnica de observação:

Etapa 01 definição dos conteúdos a transmitir e período de duração: devido a aplicabilidade, as oficinas tiveram duração entre uma hora e uma hora e meia e se pautaram nos conteúdos de Windows e Internet.

Etapa 02 análise do desempenho dos alunos sobre a forma de aplicação das oficinas: os instrutores observaram fatores como frequência em aula, capacidade de conclusão das tarefas, tempo para desenvolver a atividade e a capacidade do idoso gerar independência sobre os aplicativos.

Etapa03 levantamento das dificuldades dos alunos com relação aos aplicativos: foram levantados aspectos relacionados a funcionalidade, usabilidade, capacidade de recordação e interpretação de componentes. Com esta análise foi possível tomar considerações sobre a adequação dos aplicativos abordados. A partir deste levantamento as oficinas, em especial as realizadas de forma particular, tiveram seu conteúdo programático enriquecido.

Das análises obteve-se diversos resultados, sendo que os apontamentos mais corriqueiros são listados na seção de resultados.

## **Resultados**

Os apontamentos tomados nesta seção não têm como base a revisão de bibliografia, mas sim, as observações práticas tomadas pelos instrutores nas oficinas.

Etapa 01 definição dos conteúdos a transmitir e período de duração: os alunos reagiram bem com relação ao planejamento proposto visto que os assuntos que mais foram descritos como de interesse foram os aplicativos de interação social como *Facebook* e *WatsApp*. Ademais mostraram interesse em fazer pesquisas, escutar músicas e assistir filmes.

Nas aulas particulares foi possível maior contato com os participantes e com isso notar os hobbies e costumes dos mesmos. Crê-se que alguns idosos não solicitam conhecer alguns aplicativos por conta de seu desconhecimento sobre a existência dos mesmos. Pode-se citar entre eles acesso a internet banking, troca de pontos de cartão de crédito, download e comunicação via videoconferência.

Etapa 02 análise do desempenho dos alunos sobre a forma de aplicação das oficinas: comparando o desempenho entre os grupos os instrutores defendem que as oficinas são mais eficientes se aplicadas em turmas menores com duração de até uma hora e realizadas com

maior periodicidade. Isto por conta da capacidade de assimilação do conteúdo por parte dos idosos.

Foi possível notar que o planejamento do local onde as oficinas serão realizadas terá papel importante. Má situação dos logradouros assim como questões atmosféricas podem impedir com que os alunos compareçam as oficinas.

Nas turmas particulares houve dificuldade para estabelecer horários. Devido a rotina repleta de compromisso boa parte das oficinas foi realizada após dez horas da noite.

Etapa 03 levantamento das dificuldades dos alunos com relação aos aplicativos: dificuldades visuais são corriqueiras, em menor ocorrência podemos citar problemas motores. Devido a tais apontamentos evitar aplicativos com informação de difícil leitura e também atividades que dependam do uso excessivo do mouse pode gerar resultados mais eficientes. Aplicativos como *Street View* ou atividades de seleção de texto exigem que o instrutor tenha consciência da necessidade de maior suporte, para reduzir a problemática faz-se interessante substituir interação do mouse por teclado.

Problemas com memorização são comuns e não tendem a ser passageiras. Apesar de possível é eficaz que o instrutor evite demonstrar várias maneiras de realizar uma mesma atividade. Muitas das interações naturais para a maioria dos usuários é desconhecida para a terceira idade. Ao explicar a respeito de um aplicativo devem ser fornecidas, por mais que aparentemente óbvios, detalhes de como os componentes de interface funcionam.

O hábito de analisar todo o conteúdo da tela gerou dificuldade para trabalhar com janelas sobrepostas. Melhores resultados são obtidos trabalhando com uma janela por vez.

Incentivar a interpretação da interface é importante para que o aluno desenvolva autonomia. Esta faixa etária apresentou o hábito de gravar a posição dos ícones na tela no lugar de analisá-los ou ler informações. No módulo partículas os alunos foram incentivados a trabalhar em aplicativos em mais de um idioma o que fez surgir maior necessidade de interpretação da interface e consequente desenvolvimento da autonomia. Apesar de eficiente, a aplicação da prática deve ser disponibilizada apenas para alunos mais experientes.

Os alunos costumam ter dificuldade para compreender que dois botões possuem a mesma função. Se possível deve-se explicar apenas um e desconsiderar os demais. Ademais, tal público apresentou maior facilidade de interação com teclas de atalho. Vale ter cautela para transmitir apenas combinações padrão. Exemplo: muitos aplicativos usam “CTRL+P” para impressão. É mais eficiente ensinar esse atalho do que explicar a impressão em todos os aplicativos que o idoso vier a usar.

## Considerações Finais

Ao tratar de educação digital na terceira idade foi possível inferir que o pilar da discussão não deve ser o conhecimento técnico do instrutor, mas sim, o preparo que o mesmo possui para disponibilizar o conteúdo. Independente de aplicativo ou método utilizado é sugestivo incitar a curiosidade dos alunos com relação ao meio digital.

O planejamento é fundamental e o instrutor deve ter atenção redobrada com os estilos de interação disponibilizados na interface do aplicativo. A fim de incentivar o aluno deve ser disponibilizado rol para que o mesmo possa acompanhar sua evolução.

Mais do que ensinar sobre alguns aplicativos o profissional deve estar consciente da responsabilidade que lhe é delegada. Cabe a ele conduzir os primeiros passos da interação do idoso com o computador, conseqüentemente seu papel de intermediário pode ser determinante para que o idoso se sinta estimulado ou não a continuar pesquisando.

## Referências

ADLER, R. P. **Older adults and computers: report of national survey**. Copyright (C) SeniorNet, 1996. Disponível em: <http://www.seniornet.com>. Acessado em: 1 de abril de 2015.

BARBOSA, S.D.J., SILVA, B.S. **Interação Humano Computador**. Campus, 2010.

LEAL, S. M. R. **Importância das transferências e trocas com idosos no contexto familiar e social**. [Monografia]. Minas Gerais: Universidade Federal de Minas Gerais, 2006. Disponível em: <[http://www.tede.ufv.br/tedesimplificado/tde\\_busca/processaArquivo.php](http://www.tede.ufv.br/tedesimplificado/tde_busca/processaArquivo.php)>. Acesso em: 2 abril de 2015.

PASSERINO, L.M. , BEZ, M.R., PASQUALE, P.R. **Atelier Digital, uma proposta inovadora: relato de experiência com a terceira idade**. 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/download/14267/8182>>. Acesso em: 3 de abril de 2015.

SILVA, E.S.F., **Avaliação Da Qualidade de Vida Na Terceira Idade** [Monografia]. Rondônia: Faculdade de Rolim de Moura.

Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-da-saude/avaliacao-da-qualidade-de-vida-na-terceira-idade>. Acessado em: 28 de junho de 2015.

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

GARCIA, Heliéte Dominguez. **A Terceira Idade e a Internet: uma questão para o novo milênio**, 2001. 172 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2001.

Ordonez, T.N. ,Silva T.B.L ,Yassuda M.S., Cachioni,M. **Idosos on-line: exemplo de metodologia de inclusão digital.** Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/kairos/article/viewFile/15250/11376> Acessado em :30 de julho de 2015..