

EDUCAÇÃO DIGITAL DE PESSOAS IDOSAS NÃO ALFABETIZADAS

LELIS, Daniele cristina freire de¹ daniele.lelis.123@ufrn.edu.br ; AZEVEDO, Eric Eduardo Alves² eric.alves.124@ufrn.edu.br; CAMPOS, Luiz Roberto Guimarães³ luiz.roberto.114@ufrn.edu.br; SOUTO, Maria Mariana Varela Cavalcanti⁴ mariana.souto.104@ufrn.edu.br; NUNES, Isabel Dillmann⁵ bel@imd.ufrn.br

Área temática: Gerontecnologia educacional

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização Digital; Smartphone; Curso;

Introdução e objetivo:

De acordo com o censo do IBGE de 2022, a comunidade idosa cresceu 56%. Esse público apresenta diferentes tipos de escolaridade e experiências de vida (IBGE, 2023), aliadas à ausência de acesso e domínio das tecnologias em tal grupo, fato que pode resultar em uma exclusão dual (digital e social) do indivíduo (SOARES; ISTOE, 2015). Tal cenário afeta diretamente públicos mais vulneráveis, como a comunidade de pessoas idosas analfabetas de letras e números (PERES, 2011). Portanto, este trabalho tem como objetivo desenvolver uma ferramenta voltada ao público idoso iletrado, considerando seus requisitos, mesmo com as dificuldades encontradas (SIGAL, 2022), possibilitando o ensino do significado de ícones e símbolos para o correto uso de *smartphones*, navegadores, redes sociais e recursos de pesquisa. As pessoas idosas se inserem nesse cenário de letramento digital por meio de um curso presencial específico, que as introduz a essa ferramenta, possibilitando a continuidade do aprendizado, inclusive em suas residências.

Metodologia:

Em primeira instância, para o desenvolvimento do aplicativo, considerou-se a restrição do uso do *Wi-Fi* (SAUBLE, 2015) e optou-se por criar um *software* nativo (FREITAS et al., 2017) voltado para *smartphones* Android. Assim, a arquitetura escolhida foi a *Expo*, baseada em *React Native*, específica para desenvolvimento *mobile*, integrada ao Node.js. Além da ferramenta, o curso foi planejado com seis unidades de ensino, cada qual destacando uma área da utilização de celulares. O cronograma inclui assuntos básicos, abrangendo desde memorização e associação de ícones até módulos que contemplam o uso de inteligência artificial. O planejamento engloba ferramentas, conteúdos, aulas e um meio de avaliação para futuras análises, a fim de medir o desempenho dos alunos, bem como o do próprio curso.

Resultados:

Foi desenvolvida uma aplicação *mobile* com o sistema operacional Android. A ferramenta não utiliza texto em sua interface visual, apenas ícones de navegação e botões de menus. Também possui abas de atividades de aprendizado e revisão de conteúdos, um menu de memorização que reforça o conhecimento adquirido. O sistema dispõe de simuladores nos quais o público sênior pode praticar com um suporte sonoro para explicar a função de cada item, seguindo a lista de usabilidade para interfaces *LUSUI* (FILHO, 2021). Ademais, o aplicativo integra uma persona chamada CIDA, que guia o usuário por voz a cada toque, promovendo a identificação da pessoa idosa com a ferramenta.

Conclusão:

O desenvolvimento da ferramenta e o planejamento de aulas estão aptos para testes em pequena escala, mas ainda são necessários aprimoramentos nas funções de aprendizado. O uso da ferramenta e o curso que a acompanha pretendem atingir um público socialmente vulnerável (SIGAL, 2022), que não possui acesso a cursos tradicionais de inclusão digital ou que não consegue acompanhá-los completamente. Assim, espera-se que o analfabetismo e o inumerismo não sejam mais uma barreira no letramento digital de pessoas idosas, permitindo que estas utilizem os recursos digitais de forma mais efetiva.

Referências:

SOARES, Márcia Regina Pacheco; ISTOE, Rosalee Santos Crespo. Alfabetização e inclusão de pessoas idosas: uma proposta interdisciplinar mediada pelas tecnologias da informação e da comunicação. **Linkscienceplace**, Maringá, v. 2, n. 17, p. 165-175, jul./set. 2015. Disponível em: <https://www.linkscienceplace.com/index.php/lnk/article/download/120/88/205> .Acesso em: 22 mar. 2026.

FILHO, Marcos Souza; CAMPOS, Fábio. LUSUI: Desenvolvimento De Lista De Verificação De Usabilidade Para Interfaces De Smartphone Com Foco No Usuário Idoso. **Ergodesign & HCI**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 112-129, jul. 2021. Disponível em: <https://pucrio.emnuvens.com.br/revistaergodesign-hci/article/view/1566/874> .Acesso em: 30 abr. 2026.

SIGAL, Carla Bueno *et al.* **SaberGeronto: descobrindo os aspectos do envelhecimento humano**. Porto Alegre: UFRGS, 2022. Recurso educacional digital. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/259086>. Acesso em: 30 abr. 2026.

IBGE. **Censo 2022: número de pessoas com 65 anos ou mais de idade cresceu 57,4% em 12 anos**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38186-censo-2022-numero-de-pessoas-com-65-anos-ou-mais-de-idade-cresceu-57-4-em-12-anos>. Acesso em: 30 mar. 2026.

SAUBLE, Daniel. Offline first web development: design and build robust offline-first apps for exceptional user experience even when an internet connection is absent. **Birmingham: Packt Publishing Limited**, 2015. 316 p. Acesso em: 30 abr. 2026.

FREITAS, Caio Guimarães de et al. Desenvolvimento de Progressive Web Apps e aplicações nativas. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ed. 7, ano 2, v. 2, p. 27-37, out. 2017. Acesso em: 01 mai. 2026.

PERES, M. A. de C. Velhice e analfabetismo, uma relação paradoxal: a exclusão educacional em contextos rurais da região Nordeste. **Sociedade e Estado**, v. 26, n. 3, p. 631–662, set./dez. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-69922011000300011>. Acesso em: 1 maio 2026.