

TECNOPET: INCLUSÃO DIGITAL COMO FERRAMENTA DE COMBATE AO ETARISMO NO ENSINO SUPERIOR

NUNES, A. S.¹; PESSANHA, G. C. S. ¹; ASSIS, A. L. ¹; MACEDO, A. P. S. ¹; SANTANA, B. P.¹;
OLIVEIRA, C. S. ¹; SILVA, L. ¹; CONCEIÇÃO, K. S.S. ¹; BARRA, M. H.¹; NOVAIS, P. N. ¹;
BRANCO, T. D. ¹; DA CRUZ, T. V.².

Grupo PET-Licenciaturas, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, E-mail:
alansants466@gmail.com, petlicenciaturasifba@gmail.

Grupo PET-Licenciaturas, IFBA, Campus Porto Seguro, Tutora Thyane Viana da Cruz.

RESUMO O etarismo nas instituições de ensino superior é uma questão frequentemente ignorada, refletindo, por décadas, na ausência de políticas públicas adequadas. Esse trabalho tem como objetivo promover a inclusão digital como ferramenta de combate ao etarismo no ensino superior do Instituto Federal da Bahia de Porto Seguro (IFBA), e destacar os benefícios que essa experiência pode proporcionar a esse público e a comunidade acadêmica. A atividade foi realizada visando promover uma inclusão digital, ao possibilitar um espaço de aprendizagem descontraído e convidativo com linguagem e conteúdo adaptado às necessidades individuais dos convidados. As metodologias aplicadas refletem os princípios da teoria do construcionismo de Seymour Papert, que destaca a importância do aprendizado ativo e criativo. Os encontros seguiram um formato de orientação individualizada, respeitando o ritmo de aprendizagem do participante. A duração das sessões variava entre duas e três horas, onde o discente aprendeu as funções básicas de cada ferramenta, seguidas de atividades práticas. A atividade descrita foi realizada com sucesso, sendo perceptível o desenvolvimento do aluno convidado ao longo dos encontros e também alguns relatos de docentes ao grupo petiano.

Palavras-chave: pessoas idosas; transformação digital; educação digital.

TECNOPET: DIGITAL INCLUSION AS A TOOL TO COMBAT AGEISM IN HIGHER EDUCATION

ABSTRACT: Ageism in higher education institutions is an often overlooked issue, reflected for decades in the absence of adequate public policies. This work aims to promote digital inclusion as a tool to combat ageism in higher education at the Federal Institute of Bahia in Porto Seguro (IFBA), highlighting the benefits that this experience can bring to this audience and the academic community. The activity was carried out with the goal of fostering digital inclusion by creating a relaxed and inviting learning environment with language and content adapted to the individual needs of the participants. The methodologies applied reflect the principles of Seymour Papert's constructionism theory, which emphasizes the importance of active and creative learning. The sessions followed a format of individualized guidance, respecting the learning pace of each participant. The duration of the sessions ranged from two to three hours, during which the student learned the basic functions of each tool, followed by practical activities. The described activity was successfully carried out, with noticeable development in the participant throughout the sessions, as well as positive feedback from teachers to the PET group.

Keywords: elderly people; digital transformation; digital education.

1. INTRODUÇÃO

O etarismo nas universidades brasileiras ainda é uma problemática pouco abordada, e a falta de medidas aplicadas para combatê-lo afeta a qualidade e o desenvolvimento do aprendizado de estudantes de idades mais avançadas, podendo causar marginalização dentro do ambiente acadêmico e evasão. Além dos malefícios individuais causados a tais alunos, perde-se também ao não aproveitar da diversidade de visões e experiências com as quais os alunos com maior experiência de vida podem agregar à academia.

Nesse contexto, alguns aspectos relevantes, como o uso das ferramentas digitais precisam ser considerados. Conforme Nunes e Malagri (2023), nos últimos anos o processo de educação foi fortemente influenciado pela transformação digital, consolidando a tecnologia como elemento facilitador na educação. No entanto, se, por um lado, as novas gerações apresentam familiaridade com o uso das inovações tecnológicas, as gerações mais velhas, como os idosos, "encontram-se no extremo oposto, sentindo-se no meio de um 'bombardeio tecnológico' que lhes causa estranheza, medo e/ou receio" (Kachar, 2003, apud Silveira et al., 2010).

Segundo o Instituto SEMESP (2024), ao desenvolver o Mapa do Ensino Superior no Brasil, o número de matrículas de estudantes com 60 anos ou mais nas instituições de ensino superior presenciais supera 66 mil. Em contraste, na modalidade de educação a distância (EaD), esse número é ainda mais expressivo, com um aumento de 185%, totalizando mais de 255 mil matrículas para essa faixa etária. Esse cenário evidencia a necessidade urgente de abordagens mais inclusivas e adaptadas. Cabe destacar que a Comissão de Direitos Humanos (CDH) aprovou em julho de 2024, projeto que prevê ações de instituições de educação superior para promover o ingresso de pessoas idosas em seus cursos de graduação. Agora, esse projeto de lei (PL 1.519/2024) segue para análise na Comissão de Educação (CE).

Além disso, tem-se observado a crescente inserção de alunos com esse perfil nos cursos superiores do IFBA campus Porto Seguro, bem como as dificuldades dos mesmos com o uso das ferramentas digitais para o atendimento às atividades demandadas ao longo das graduações. No entanto, é crucial que esses indivíduos sejam incentivados a se apropriar dessas ferramentas de forma ativa, promovendo uma inclusão que não se limite apenas ao uso básico, mas que os tornem participantes ativos. Nesse sentido, Frias et al.(2011) destaca que "os idosos devem se apoderar dos meios tecnológicos para usá-los de modo consciente em prol da construção de uma nova imagem da velhice, tornando-se cidadãos participantes e ativos da sociedade do conhecimento e não somente um espectador passivo que utiliza os recursos gerados por outrem".

Considerando esse contexto e compreendendo a necessidade em garantir, que todas as pessoas, independentemente da idade, tenham acesso a essas tecnologias e saibam utilizá-las de forma eficaz, aponta-se a inclusão digital como um dos grandes desafios para a permanência de pessoas idosas no ensino superior. Sendo assim, esse trabalho tem como objetivo promover a inclusão digital como ferramenta de combate ao etarismo no ensino superior do Instituto Federal da Bahia de Porto Seguro (IFBA), e destacar os benefícios que essa experiência pode proporcionar a esse público e a comunidade acadêmica.

2. METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), Campus Porto Seguro, por meio do Programa de Educação Tutorial (PET), por meio do projeto TECNOPET. As atividades foram realizadas na sala de reuniões do grupo PET Licenciaturas, localizada na sala 12 do instituto. A proposta surgiu devido a observação das dificuldades enfrentadas por alguns colegas de classe para responder às demandas de manipulação de ferramentas tecnológicas que a rotina em uma sala de aula implicam, como o preparo de apresentações visuais para seminários, por exemplo. Em contexto de greve federal dos servidores, viu-se a necessidade de manter os graduandos ativos e próximos da instituição, durante o período incerto de espera.

Foram realizados convites privativos aos alunos com esse perfil de faixa etária e dificuldade com as ferramentas digitais, porém devido a questões pessoais e disponibilidade de horário, apenas um aluno ingressou no projeto. Sendo assim, o grupo petiano foi organizado em duplas, e cada uma ficou responsável por ensinar o uso de diferentes ferramentas tecnológicas, sendo estas: Word, Excel, PowerPoint, Drive, Canvas, SUAP e Google Meet. As oficinas foram realizadas quinzenalmente, com introdução teórica seguida de aplicação dos conhecimentos na ferramenta tema do encontro, buscando sempre a associação direta com as reais aplicabilidades desta na rotina acadêmica do aluno.

Os softwares abordados nas oficinas foram selecionados conforme as necessidades específicas apresentadas pelo participante e ajustados de acordo com suas dificuldades e lacunas de conhecimento identificadas durante o processo. Dessa forma, ao permitir que o participante se envolva diretamente com os recursos tecnológicos, o TECNOPET promove uma abordagem adaptativa e personalizada que visa não apenas o domínio técnico, mas também a autonomia e a proficiência no uso dessas ferramentas digitais.

Essa abordagem pedagógica aplicada pelo TECNOPET reflete os princípios da teoria do construcionismo de Seymour Papert, que destaca a importância do aprendizado ativo e criativo. Segundo Papert (2008), as pessoas desenvolvem conhecimento de maneira mais eficiente quando estão ativamente envolvidas na criação e construção de algo no mundo. Ao adaptar as oficinas às necessidades e dificuldades dos participantes, o grupo PET Licenciaturas oferece um ambiente onde os discentes podem construir seu conhecimento diretamente por meio do uso prático de ferramentas digitais, em vez de apenas receberem instruções passivas.

Os encontros seguiram um formato de orientação individualizada, respeitando o ritmo de aprendizagem do participante. A duração das sessões variava entre duas e três horas, onde o discente aprendeu as funções básicas de cada ferramenta, seguidas de atividades práticas. Ao final de cada sessão, materiais de apoio foram fornecidos para que o aluno pudesse praticar em casa e consolidar os conhecimentos adquiridos. Durante as oficinas, os monitores petianos criaram um ambiente de aprendizado colaborativo, permitindo que o discente participante realizasse as atividades em conjunto e, ao mesmo tempo, de forma independente.

Além disso, os monitores estimularam a repetição das atividades conforme necessário, para garantir a fixação das diferentes habilidades apresentadas ao aluno, além de exercícios continuados para casa. Essa flexibilidade metodológica foi essencial para promover um aprendizado mais eficaz e ajustado às habilidades do mesmo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O primeiro participante do TECNOPET, indicado pelos docentes, pertence à faixa etária mais avançada e se enquadra na categoria de imigrante digital — termo que se refere àqueles que não nasceram imersos no mundo digital, mas que, em algum momento da vida, passaram a adotar as novas tecnologias (FIOCRUZ, 2023). Esta situação é coerente com o conceito de "letramento digital" proposto por Paul Gilster (1997), que destaca a importância de habilidades digitais para a inclusão plena no mundo moderno. Gilster (1997) define isso como “a capacidade de compreender e usar a informação em múltiplos formatos de uma grande variedade de fontes quando apresentada através de computadores e, particularmente, através da Internet” (GILSTER, 1997, p. 6). Assim, o projeto não apenas visa o desenvolvimento dessas competências, mas também promove o letramento digital e a inclusão no universo tecnológico, combatendo o sentimento de inadequação.

Os resultados do projeto demonstram que a capacitação em ferramentas digitais teve um impacto positivo na interação social e na autoestima do participante. De acordo com Frias et al. (2011), o domínio de ferramentas computacionais e de comunicação digital pode facilitar a interação física e social de pessoas mais velhas. Esse impacto é consistente com a teoria da "Zona de Desenvolvimento Proximal" (ZDP) de Lev Vygotsky (1978), que enfatiza a importância de suportes e intervenções pedagógicas para promover o desenvolvimento das habilidades do indivíduo. No caso do TECNOPET, o suporte personalizado e a abordagem prática permitiram ao participante superar suas dificuldades, promover a inclusão e aumentar sua confiança no uso das tecnologias.

A metodologia do TECNOPET, que integra teoria e prática em um formato de oficinas, reflete os princípios da teoria do construcionismo de Seymour Papert (2008). Papert argumenta que o aprendizado é mais eficaz quando os indivíduos estão ativamente envolvidos na criação e construção de conhecimento, em vez de serem apenas receptores passivos. O formato das oficinas, que envolveu a aplicação prática das ferramentas digitais e a personalização do ensino, alinhou-se a essa teoria, permitindo que o participante construísse suas habilidades de forma significativa e adaptada às suas necessidades.

Além disso, a abordagem colaborativa e adaptativa adotada pelo projeto, com atividades práticas e suporte individualizado, é consistente com a teoria da aprendizagem de Vygotsky (1978), que sugere que o aprendizado é facilitado por interações sociais e suporte mútuo. A flexibilidade metodológica proporcionada pelo TECNOPET garantiu que as necessidades específicas do participante fossem atendidas, promovendo não apenas a proficiência técnica, mas também a autonomia e a capacidade de aplicar as habilidades digitais de maneira independente. Segue abaixo o relato de alguns dos encontros ocorridos:

O primeiro software abordado nas oficinas foi o Microsoft Word, com a sessão realizada no dia 29 de maio de 2024. Foi utilizado um mapa mental destacando as principais funções do Word, facilitando a visualização e compreensão das ferramentas mais utilizadas para a produção de textos acadêmicos. A metodologia empregada demonstrou ser eficaz, especialmente no caso do discente, tendo sido possível observar avanços posteriores nos textos apresentados pelo aluno, essas observações foram relatadas por docentes ao grupo.

No dia 12 de agosto de 2024, foi abordado sobre o SUAP - (Sistema Unificado de Administração Pública), o qual é utilizado como plataforma administrativa individualizada na instituição, sendo o meio de acesso à informações pessoais, como por exemplo: boletins, atividades complementares, renovação de matrícula entre outras informações importantes. A abordagem do encontro ocorreu em forma de tutorial passo a passo, para auxiliar o aluno a compreender o acesso e utilização da plataforma.

No dia 16 de agosto, ocorreu mais um encontro, com a finalidade de complementar os conhecimentos de produção de slides e materiais visuais, tendo como foco o uso da plataforma *Canva*. Para material de apoio, foi utilizada uma apostila de instruções tutoriais sobre *Canva* criado pelos alunos da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB).

No dia 23 de agosto de 2024, ocorreu o último encontro. Os programas abordados foram o Google Drive e o Google Meets, através do uso de diálogo e prática. Foi-lhe entregue um material didático de apoio, contendo passo a passo das ferramentas que mais se utilizam, como salvar e compartilhar arquivos, criar e organizar pastas etc.

Considerando que essas oficinas foram realizadas em um ambiente intimista e personalizado, o que favoreceu a uma troca de experiências de vida e ao fortalecimento do objetivo comum de trilhar a vida acadêmica, essa experiência foi marcante para comunidade petiana. Sem dúvidas, o nosso primeiro participante do TECNOPET aguçou no grupo PET Licenciaturas, o desejo ávido pelo conhecimento e a certeza de que a educação é o caminho. Relatos dos petianos denotam esses sentimentos: “Ensinar alguém com mais idade é sem dúvidas um aprendizado de conhecimentos e sentimentos”. “É fácil identificar um olhar de desejo de aprender e com isso logo é visível o desempenho com as ferramentas tecnológicas, e isso é gratificante”.

4. CONCLUSÕES

A atividade descrita foi realizada com sucesso, sendo perceptível o desenvolvimento do aluno convidado ao longo dos encontros e também nos relatos de docentes ao grupo petiano. O que reforça a eficácia das intervenções de cunho social e solidário como forma de plano de ação, tendo os petianos atuado como agentes de mudança. Devido ao resultado alcançado, o grupo pretende dar continuidade na oferta da atividade, ampliando os encontros para um número maior de beneficiados.

Além disso, propõe-se maior abordagem da pauta para conscientizar a sociedade em geral. Assim como programas de inclusão e acolhimento específicos para este público.

5. REFERÊNCIAS

DOS SANTOS, Iraci Sartori; DE PINHO SILVA, Albina Pereira. Letramento digital: a premência e as perspectivas no contexto da educação superior. **Revista Philologus**, Ano 27, n. 79, p. 94.

FIOCRUZ. Nativo digital x Imigrante digital. Disponível em: <https://encurtador.com.br/xneF1>. Acesso em: 18 set. 2024.

FRIAS, M.; PEREIRA, I.; MARTINS, F. A exclusão digital e o etarismo: um estudo sobre a inclusão digital de idosos. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 64, n. 2, p. 142-150, 2011. Disponível em: <https://encurtador.com.br/v9ZUy>. Acesso em: 10 set. 2024.

GILSTER, P. **Digital literacy**. New York: John Wiley, 1997.

KACHAR, V.. Terceira idade informática: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez, 2003.

INSTITUTO SEMESP. Mapa do Ensino Superior no Brasil 2024. São Paulo: Instituto Semesp, 2024. Base de dados INEP, p. 16, 20, 38, 39.

SILVEIRA, M. M. da; ROCHA, J. de P.; VIDMAR, M. F.; WIBELINGER, L. M.; PASQUALOTTI, A. Educação e inclusão digital para idosos. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, 2010. DOI: 10.22456/1679-1916.15210. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/15210>. Acesso em: 21 set. 2024.

PAPERT, S. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society: the development of higher psychological processes**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978