

II SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO VII SIMPÓSIO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UFPA CAMPUS CASTANHAL

Inclusão, desenvolvimento socioambiental e produção de conhecimento na Amazônia

05 A 07
NOVEMBRO
2024



UFPA
CASTANHAL



II SINEPEX
VII SIEPEX

Apoio:

PROEX
Pró-Reitoria de Extensão | UFPA

PROEG
Pró-Reitoria de Ensino
de Graduação | UFPA

PROPESP
Pró-Reitoria de Pesquisa
e Pós-graduação | UFPA

UM ESTUDO DE CASO SOBRE INCLUSÃO DIGITAL:
A importância do aprendizado tecnológico para pessoas idosas

A CASE STUDY ON DIGITAL INCLUSION:
The importance of technological learning for elderly people

UM ESTUDIO DE CASO SOBRE INCLUSIÓN DIGITAL:
La importancia del aprendizaje tecnológico para las personas mayores

Paulo Rodrigo Pereira da Silva¹
Maria da Penha de Andrade Abi Harb²
Ildete da Silva Falcão³

PALAVRAS-CHAVE: Impactos. Tecnologia. Inclusão Digital. Idosos

INTRODUÇÃO

A inclusão digital dos idosos é um tema de crescente importância no Brasil, à medida que a população envelhece e a tecnologia se torna cada vez mais presente em todos os aspectos da vida cotidiana. Estudos como o de Siqueira et al. (2018) destacam os desafios significativos que os idosos enfrentam, incluindo a falta de familiaridade com dispositivos tecnológicos. Além disso, a Cetic.br (2021) revela que muitos idosos têm acesso limitado à internet e dispositivos tecnológicos, o que aumenta a exclusão digital.

No livro, "Inclusão Digital para a Terceira Idade: Teoria e Prática," de Barros e Becker (2020), destaca-se a importância de programas educacionais específicos para idosos, que não apenas ensinem o uso de tecnologias, mas também abordem aspectos de confiança e segurança online, pois é algo que impede muito dos idosos a se aventurar o mundo da tecnologia.

¹ Estudante do Curso de Engenharia de Computação da Universidade Federal do Pará, paulorodrigo010203@gmail.com

² Professora da Faculdade de Computação da Universidade Federal do Pará – UFPA, mpenha@ufpa.br

³ Técnica da Universidade Federal do Pará - UFPA, ildetefalcao@ufpa.br

Na Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus de Castanhal há um programa, que realiza um ensino voltado para as necessidades e demandas dos idosos. O programa Grupo e Trabalho com Pessoas Idosas (GETI), no qual tem uma parceria com o Projeto Inclusão Digital no GETI (IDGETI), da faculdade de Computação. Através do projeto, pessoas idosas aprenderam a trabalhar com computadores, e também com os celulares inteligentes, principal meio de comunicação do grupo.

O projeto, já em seu terceiro ano de atividades, trabalhou-se com várias metodologias voltadas para os idosos desenvolverem suas habilidades cognitivas e motoras, como também a sua capacidade de autoaprendizado. Uma em destaque foi a Metodologia Ativa por gamificação, onde é possível a promoção de contextos lúdicos e ficcionais favorecendo o processo de compreensão. Além do aumento da motivação estimulando o conhecimento por meio de obtenção de recompensas por metas alcançadas.

Uma pesquisa, principalmente quantitativa, avaliou os impactos do programa por meio dos índices de satisfação dos idosos participantes. Esta avaliação mediu a eficácia do projeto e identificou áreas a melhorar, fornecendo informações valiosas sobre o sucesso do projeto e os potenciais obstáculos enfrentados pelas pessoas idosas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa quantitativa desempenha um papel crucial em diversas áreas do conhecimento ao permitir a análise objetiva e sistemática de dados numéricos, é amplamente utilizada em estudos que buscam quantificar variáveis e estabelecer relações causais ou correlacionais entre elas facilitando análise dos resultados (MATTAR, 2011). Segundo Bianchetti (2006), essa abordagem permite que os dados obtidos sejam estatisticamente precisos para validação das análises.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa foi feita através de um questionário em que a maior parte da sua composição em perguntas fechadas ao grupo de alunos do IDGETI. Para garantir a coleta de dados abrangente e relevante, o questionário foi desenvolvido a partir de dois eixos principais: perfil do participante e impacto do projeto. Essa abordagem permitiu identificar em que nível tecnológico as pessoas estavam antes de entrar no projeto e os benefícios percebidos por eles no período do programa.

Amostra do estudo foi feita por idosos participantes do projeto, no qual abrangeu diferentes faixa etárias com níveis de escolaridade e familiaridade diversificada com a tecnologia. Compreende-se que é essencial essa variedade para garantir que os dados reflitam uma pluralidade de experiências, permitindo assim, uma análise mais precisa dos impactos e desafios enfrentados pelo grupo de pessoas idosas (Gil, 2008).

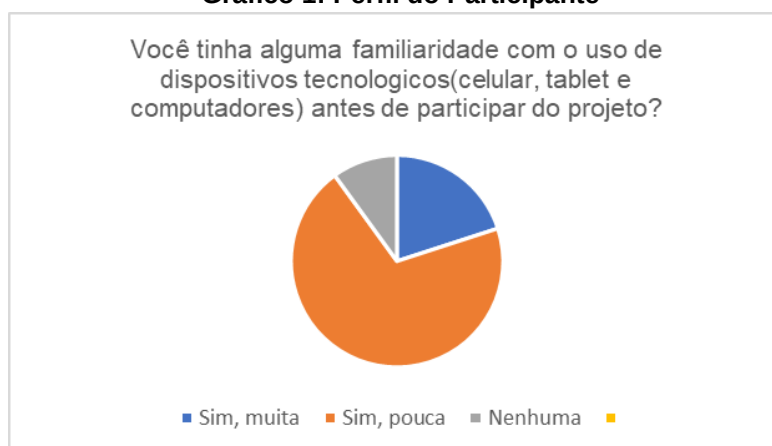
O critério utilizado para a escolha dos participantes, foi dado pela seguinte forma, onde foram incluídos tantos os idosos que concluíram o projeto como aqueles que por motivo de força maior, interromperam sua participação. Esse formato foi utilizado com o intuito de entender os motivos das desistências, seguindo as orientações de Eva Maria Lakatos e Marina de

Andrade Marconi (2017), que recomendam a inclusão de participantes que abandonaram o processo como forma de identificar aspectos críticos na execução de projetos educacionais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando as respostas obtidas de 10 participantes do IDGETI ao questionário através do Google Formulário, foi possível a utilização de três gráficos principais para avaliarmos o perfil dos participantes e o impacto do projeto em suas vidas.

Gráfico 1: Perfil do Participante



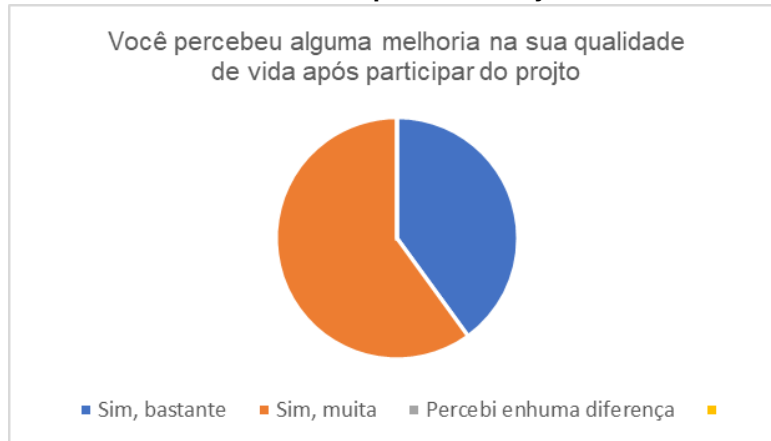
Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Com base nos dados adquiridos da pesquisa (gráfico 1) para identificar o perfil dos participantes, a análise dos dados revela que a maioria dos participantes do projeto já tinha algum contato prévio com a tecnologia, mas a familiaridade limitada entre 70% deles destaca um ponto crucial: ainda sentir-se inseguros ao usar dispositivos tecnológicos, por medo de cometer erros ou por não compreender totalmente as funcionalidades, mostrando que eles ainda enfrentam barreiras significativas para utilizá-las de maneira eficaz e autônoma.

Os 20% dos participantes com muita familiaridade tecnológica estão em um patamar mais avançado. Eles são os que mais facilmente absorvem as novas tecnologias ou funcionalidades mais complexas, mostrando que podem ser desafiados como o uso de aplicativos como de serviços, pix, redes sociais e até plataformas de videochamadas.

Já o participante que não tinha qualquer familiaridade com tecnologia representa um grupo vulnerável no processo de inclusão digital. Esse indivíduo pode enfrentar mais dificuldades, com certa resistência ou uma curva mais lenta no aprendizado, necessitando de apoio intensivo no início do curso, com tutoria personalizada ou com explicações mais simplificadas.

Gráfico 2: Impacto do Projeto



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Em relação aos impactos sentidos pelos idosos demonstrado no gráfico 2, todos os participantes afirmaram que sentiram alguma melhoria na qualidade de vida após sua participação no projeto. Isso é extremamente significativo, pois demonstra o impacto positivo direto do programa da inclusão digital na vida dos idosos. Mesmo que em diferentes níveis, cada um deles percebeu benefícios concretos ao se envolver com a tecnologia e aprender novas habilidades.

Gráfico 3: Dimensões do impacto

Qual foi o maior benefício que o projeto trouxe para sua vida?



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Após a verificação que teve um impacto positivo na vida das pessoas idosas, foi possível perceber através da terceira pergunta (gráfico 3), a área específica em que se obteve melhoras. A análise mostra que o aumento da independência dos participantes (70%), seguido pela melhoria nas relações sociais (20%) e o aumento da autoestima (10%). Esses dados confirmam que a inclusão digital por meio do projeto IDGETI, tem o poder de transformar a vida dos idosos em múltiplas dimensões, promovendo autonomia, conexões sociais mais fortes e maior confiança pessoal.

CONCLUSÕES

Os resultados obtidos indicam que o projeto de inclusão digital para idosos teve um impacto positivo significativo na vida dos participantes, especialmente no que diz respeito à sua independência digital e nas relações sociais. Os participantes, muitos dos quais tinham pouca familiaridade com a tecnologia, relataram ganhos significativos na capacidade de usar celulares e computadores.

Apesar de alguns desafios, como desistências por questões por falta de transporte e problemas de saúde, o projeto foi amplamente reconhecido pelos participantes de forma positiva. Todos recomendariam a iniciativa para outros, destacando o impacto positivo em suas vidas. Em resumo, o projeto foi bem-sucedido em capacitar os idosos, oferecendo um ambiente de aprendizado e interação que contribuiu para reduzir o isolamento digital, aumentar a independência tecnológica e a autoestima.

REFERÊNCIAS

—Barros, C., & Becker, L. (2020). **Inclusão Digital para a Terceira Idade: Teoria e Prática.**

—BIANCHETTI, Lucidio; MACHADO, Ana Maria Netto (Orgs.). **A Pesquisa na Pós-Graduação: Perspectivas para além do Quantitativo e Qualitativo.** 1ª ed. Florianópolis: UFSC, 2006.

—Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br). (2021). **"Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação por Idosos no Brasil."**

—GIL, Antonio Carlos. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.* 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008

—LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica.** 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

—MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de Marketing: Metodologia e Planejamento.** 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2011.

—Siqueira, A. C., et al. (2018). **"Desafios e Oportunidades da Inclusão Digital dos Idosos no Brasil."** Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia.