

Clicar e teclar é só começar: uma experiência de extensão do projeto “Inclusão Digital na Longevidade”

JOSEMARA HENRIQUE DA SILVA PESSANHA, DIEGO DA SILVA SALES, MANOLLO FREITAS DE SOUZA PEREIRA e KÉREN ALVES PAES SOARES

Este trabalho relata a experiência de uma ação de extensão realizada no IFFluminense campus Campos Guarus no ano de 2016. O projeto “Inclusão digital na longevidade” compõe uma das iniciativas voltadas para a comunidade do entorno e adjacências do campus, e tem por objetivo promover a inclusão digital de pessoas idosas, através do acesso as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), criando um espaço de interatividade social e de incentivo ao desenvolvimento pessoal dos participantes, visando a sua emancipação. O projeto teve início no mês de maio com a divulgação junto à comunidade escolar que já participa de outros projetos de extensão voltados para a terceira idade no campus Campos Guarus. Foram registradas 15 inscrições para formação de 1 turma. Concentrou-se as aulas no turno da manhã, duas vezes por semana, com duas horas de duração cada. São realizadas aulas expositivas com slides e acompanhamento prático com auxílio dos bolsistas de extensão. Os principais temas abordados em cada etapa são: Introdução a Informática (ligar e desligar o computador, manusear o mouse, aprender/reconhecer o teclado e suas funcionalidades, conhecer os principais componentes do computador, etc.); Sistema Operacional Windows (criar e nomear arquivos e pastas, identificar ícones, barras e a área de trabalho, conhecer os principais programas utilizados, etc.); Editor de texto (digitação de textos no Wordpad, realização de exercícios práticos, que direcionaram para as principais ferramentas de formatação disponíveis no programa); Introdução a Internet (neste tema será apresentado as funcionalidades da internet, a prática da pesquisa na internet, familiarização por sites de interesse dos idosos, criação e manuseio de e-mail, apresentação das Redes Sociais). A partir do levantamento de dados, tomando como referência os registros de campo (relatórios) dos bolsistas de extensão, os resultados parciais apontam que os aspectos cognitivos, visuais e motores influenciam na aprendizagem do idoso, necessitando de maior tempo e prática contínua para assimilação dos conteúdos. A conclusão parcial do trabalho que está em andamento, indica para a equipe do projeto que, deve-se reforçar e priorizar as necessidades educacionais voltadas para o público idoso, associando seus interesses sobre a informática com abordagens pedagógicas específicas, que estimulem o ato de aprender ao longo do processo de ensino e que inclua e envolva o sujeito idoso no universo digital.

Palavras-chave: Idosos. IFFluminense. Tecnologias da Informação e Comunicação.