

Imersão Digital

Camilla Souza de Mattos

mattos.camilla2@gmail.com

Luís Felipe Soares Barreto

luisfelipe.soaresbarreto@gmail.com

Marília Gonçalves Dutra da Silva

mgdutra@iff.edu.br

Tiago Tadeu Ribeiro Sousa

tsousa@iff.edu.br

Talita Neme Lima Santos Lopes

tlopes@iff.edu.br

Resumo

O projeto Imersão Digital disponibiliza recursos sob a forma de equipamentos, infraestrutura e apoio tecnológico para que os participantes possam adquirir conhecimentos quanto ao uso dos mesmos. A turma é basicamente composta por pessoas com mais de 65 anos, de ambos os sexos. O objetivo é promover a inclusão digital das pessoas que não possuem facilidade de acesso às mais diversas tecnologias atuais. Tem-se como metodologia o preparo do material, que explica passo a passo a utilização de equipamentos eletrônicos, como celulares, câmeras digitais, *tablets* e computadores. Também são trabalhados temas como as tecnologias de comunicação sem fio, como o *bluetooth* e o *wi-fi*. As aulas são práticas com a utilização dos equipamentos da escola, e também dos próprios participantes. Nas aulas sobre a utilização de aparelhos celulares, foi preparado um material explicando detalhadamente onde encontrar cada ícone e suas funções. Também foi preparado um material sobre o *bluetooth* e o *wi-fi* com a definição, a diferença de cada um, onde estão presentes e suas aplicações. Praticaram no próprio celular o uso do *bluetooth*, de forma que, foi dividida a turma em dois grupos, e entre eles foram trocadas imagens, vídeos e músicas. Nas aulas sobre a câmera digital, todos puderam entender as funções de cada botão e as funções que a câmera apresenta. Perceberam que o *tablet* possui ícones e aplicações que se parecem muito com o menu do celular. Os participantes receberam um material que explicou as partes físicas e as partes lógicas do computador, assim como suas funções e suas especificidades. Quanto ao uso de computadores, foram apresentados os principais navegadores da Internet; conheceram o site de busca *google* e aprenderam a digitar utilizando editor de texto. Atualmente os participantes conseguem acessar o computador, realizar buscas e salvar documentos de texto. Como alguns apresentam dificuldades na coordenação motora, tendo dificuldades em utilizar o *mouse*, foi utilizado o *software MS Paint* e a música Aquarela para levá-los a criar em forma de desenho, o que a música falava e, dessa forma, eles puderam usar o *mouse* para desenvolver mais seus movimentos. A partir das aulas, percebeu-se o desenvolvimento diário de cada participante, tarefas que eram difíceis de cumprir, eles estão realizando com êxito. Embora o avanço dos participantes seja surpreendente, seria muito interessante que os laboratórios fossem equipados com todos esses recursos tecnológicos, uma vez que alguns participantes não possuem. Conclui-se que este projeto tem desafiado cada participante para que alcance com excelência o desejo de interagir com as tecnologias, e é surpreendente os resultados e a alegria da turma em cada descoberta.

Palavras-chave: Imersão digital, novas tecnologias, equipamentos eletrônicos.