



APRENDER NÃO TEM IDADE

Experiências de ensino a idosos residentes no lar São Vicente de Paula/Rio do Sul - SC

Autores: Alberto SILVEIRA¹; João Augusto SCHENEIDER ¹; Daniel BAUMANN ²; Renata Bongioiolo MAGENIS²; Rosângela D. G. SCHENEIDER³; Wesley dos Reis BEZERRA ^{2,4}

Identificação autores: ¹Estudantes de Graduação em Ciência da Computação, Instituto Federal Catarinense – Campus Rio do Sul; ² Professores do Instituto Federal Catarinense – Campus Rio do Sul; ³ Servidor Técnico do Instituto Federal Catarinense – Campus Rio do Sul; ⁴ Coordenador do projeto.

RESUMO

Idosos residentes em asilos geralmente apresentam algumas limitações de mobilidade e devido a isto tem limitadas suas possibilidades de acesso cursos sobre as novas tecnologias. Este projeto foca em educação para pessoas residentes em asilos de um modo inclusivo e através de uma avaliação adequada a este tipo de educando. São comentadas algumas experiencias aprendidas durante o último ano de execução do projeto. Anseia-se que essas experiencias possam vir a ser úteis aos demais projetos com foco em idosos também.

INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

A população idosa no Brasil vem crescendo aceleradamente com tendência de aumento nas próximas décadas. Em 2003, após anos de Trâmite no Congresso Nacional, o Estatuto do Idoso finalmente é aprovado trazendo em seu IV parágrafo a necessidade de viabilização de formas alternativas de participação, ocupação e convívio do idoso com as demais gerações (BRASIL; 2003). Em 2005, a Organização Mundial da Saúde (OMS) indica três pilares da estrutura política para o envelhecimento ativo: participação, saúde e segurança (OMS; 2005). A partir disso, processos de integração e socialização do idoso, e assim promoção da melhoria da qualidade de vida desses indivíduos devem ser pensadas.

A inclusão digital na terceira idade vem tornando-se uma forma de socialização com o mundo contemporâneo, o que favorece as relações familiares e sociais. Verifica-se também que esta atividade repercute na sua qualidade de vida, auxiliando nos estímulos cognitivos, musculares e motores (BIZELLI et al, 2009).





Estudos recentes apontam que os idosos têm condições de acompanhar as novas tecnologias, uma vez que o aprendizado de coisas novas e a agilidade mental não são características apenas dos jovens. Os déficits de aprendizagem dos idosos na informática são muito mais relacionados com fatores emocionais, tais como insegurança e baixa do que propriamente à velhice.

Idosos em situação de residência em asilos geralmente apresentam algumas limitações ou doenças que restringem sua mobilidade, não lhe permitindo sair do local onde reside para ter aulas ou momentos de socialização com a frequência desejável. Portanto, este tipo de educando requer uma atenção especial.

A Constituição de 1988, (BRASIL,1996), afirma que a educação é um direito de todos. Quando lemos todos, entendemos que mesmo os educandos que não possam sair de seu local de residência, como no caso o asilo, tem direito a uma educação adequada à sua realidade e uma avaliação adequada a sua realidade.

Dentro desta perspectiva, nosso projeto se propõe a promover a interação entre os graduandos do curso de Bacharelado em Ciências da Computação em lares de idosos (conhecidos como asilos) e levar o conhecimento em informática para os residentes. Através de uma parceria entre diversas empresas de informática da região de Rio do Sul - SC foi possível organizar um laboratório de informática no Lar São Vicente de Paulo. Nesse laboratório foram atendidos diversos residentes, novatos na informática ou não, e estes puderam ter um momento de diversão e socialização com os bolsistas e professores envolvidos no projeto.

Neste trabalho serão abordadas as práticas utilizadas no registro de atividades e na avaliação dos alunos residentes do Lar São Vicente de Paulo. Também serão comentadas algumas das experiências vividas durante o projeto e que trouxeram uma bagagem prática na formação destes graduandos.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada durante as aulas incluíra ferramentas como suporte às aulas, ferramentas de avaliação da evolução dos educandos e ferramentas de apoio às atividades pedagógico-administrativas.

Como ferramentas de suporte às aulas optou-se na utilização de software livre. O sistema operacional foi adotado a distribuição LUbuntu que é uma versão mais leve





do Ubuntu, LUbuntu (2017), que por sua vez se torna mais adequada ao hardware mais modesto obtido para o projeto. Junto com a *distro*, também foram adotadas ferramentas lúdicas para introdução dos alunos no mundo da informática, como: paciência, jogos de cartas, ferramentas de pintura e desenho; além de editor de texto e o próprio navegador de *internet – browser*. Todas as ferramentas utilizadas não tiveram nenhum custo por serem *software* livre.

Na avaliação da evolução, devido às limitações de nossos educandos, foram encontrados alguns desafios no processo de ensino e também em sua avaliação. Foi, então, adotada uma avaliação contínua e incremental em forma de portfólio. Devido aos educandos apresentarem diferentes níveis de conhecimento, não foi possível fazer um nivelamento com os mesmos, assim optou-se por fazer uma avaliação individualizada na forma de portfólio. Para isto, foi utilizada a ferramenta Documentos do Google Docs (GOOGLE, 2017) que permite aos participantes do projeto registrarem de maneira centralizada, compartilhada e de fácil acesso.

Como ferramentas de apoio pedagógico-administrativas foram utilizadas, em sua maioria, ferramentas de suporte a trabalho colaborativo e suporte à comunicação. Na comunicação, foi importante a utilização de ferramentas de mensagens instantâneas – em nosso caso específico o Whatsapp – que permitiu criar grupo para troca de mensagens e agendamento de tarefas e visitas ao asilo. Já as ferramentas de trabalho colaborativo, temos as ferramentas de Google Docs, já citadas anteriormente, que permitiram fazer os relatórios, planejamentos de aulas e atividades, assim como compartilhar trabalhos, fotos e vídeos produzidos durante as aulas. Ferramentas de colaboração foram de grande importância para nosso projeto, pois permitiram que as diversas empresas envolvidas pudessem se comunicar de maneira instantânea.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Através do projeto foi possível atingir pessoas de diferentes níveis de conhecimento em informática. Utilizando-se de uma abordagem mais lúdica e da avaliação processual, conseguiu-se medir a evolução de nossos educandos sem





ter-se que fazer um nivelamento *a priori*. Desta forma pode-se trabalhar mais livremente os conteúdos e fazer um atendimento considerando a necessidade de cada indivíduo.

Esta abordagem individualizada somente foi possível devido à colaboração de vários professores, bolsistas e bolsistas voluntários durante todo o projeto. Outro fator que possibilitou esta abordagem foi o fato de a turma de residentes ser pequena. Para futuras turmas com maior número de indivíduos a abordagem deverá ser revista e adaptada.

Outro grande ganho da utilização do portfólio foi permitir um histórico das atividades de cada estudante. Devido à grande troca de bolsistas e o revezamento entre os professores que colaboram neste projeto, um registro histórico permitiu que qualquer um que tivesse acesso ao histórico do estudante em questão e pudesse ver sua evolução em diversos fatores: conhecimento em informática, melhoria na coordenação motora, utilização de diferentes ferramentas, além de aspectos sociais.

Durante o projeto notou-se que além de uma atividade de aquisição de conhecimento o momento de ter-se a aula de informática virou um momento de diversão. Alguns idosos que hoje participam de nosso projeto iniciaram o contato com a informática vendo os colegas residentes utilizarem o computador. Após algum tempo eles se encorajaram e começaram a participar das atividades de nosso projeto.

Por último temos o aspecto de inclusão. Neste projeto temos educandos portadores de necessidades especiais e que puderam ser incluídos no ambiente da informática devido ao projeto ser executado dentro do asilo. Alunos surdos, com pouca mobilidade, com doença de Alzheimer, doença de Parkinson e mesmo analfabetos puderam fazer uso dos computadores para através de “brincadeiras”, como jogos e desenhos, serem inseridos na informática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com poucos recursos e muita vontade é possível fazer projetos que tenham alguma relevância social para as comunidades onde estão incluídos, em nosso





caso no Asilo São Vicente de Paulo. É possível através da colaboração do arranjo empresarial da região conseguir o material para implantação de pequenas células deste projeto de inclusão.

Como fruto de pouco mais de um ano de trabalho foi iniciada a estruturação de uma segunda célula do projeto em Ituporanga, no AMA (Asilo Mão Amiga). Nesse local serão iniciados os trabalhos nos mesmos moldes dos que ocorrem hoje no Lar São Vicente em Rio do Sul.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil 1988**. Centro de Documentação e Informação Coordenação de Publicações, 1996.

BIZELLI, M. H. S. S. et al. (2009) **“Informática para a Terceira idade” características de um curso bem sucedido**. Rev. Ciênc. Ext. v.5, n.2, p.4-14, 2009.

BRASIL. **Estatuto do Idoso**. Brasília, 2003. Disponível em: <http://www.bvsms.saude.gov.br/publicacoes/estatuto_doidoso.pdf> Acesso em: 15 ago. 2017.

GOOGLE. **Documentos Google: crie e edite documentos on-line gratuitamente**. Disponível em: <<https://www.google.com/docs/about/>>. Acesso em: 15 ago. 2017

LUBUNTU. **Lubuntu | lightweight, fast, easier**. Disponível em: <<http://lubuntu.net/>>. Acesso em: 16 ago. 2017.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Envelhecimento ativo: uma política de saúde**; tradução Suzana Gontijo – Brasília: Organização Pan-Americana da Saúde, 2005.

daSaúde,2005.

