

# V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS  
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



**Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:**

**Resumo**

**Relato de Caso**

## **CADEMIA WHITE HAT: ULTRAPASSANDO AS BARREIRAS DA IDADE E DE ACESSO ÀS NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO**

**AUTOR PRINCIPAL:** Gabriela Colussi

**CO-AUTORES:**

**ORIENTADOR:** Adriano Canabarro Teixeira

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo (UPF)

### **INTRODUÇÃO**

As barreiras que dificultam a inclusão digital dos idosos são diversas. Algumas das dificuldades encontradas referem-se aos declínios sensoriais, motores e físicos decorrentes do avanço da idade. A difusão de novas tecnologias têm exigido dos idosos um aprendizado contínuo, para que os mesmos possam interagir de forma autônoma com as novas tecnologias. No campo de desenvolvimento de competências cognitivas, a programação de computadores vem se tornando cada vez mais eficaz, uma vez que possui características que potencializam o desenvolvimento de capacidades lógico-cognitivas, estimulam a criatividade e a capacidade de resolução de problemas. Este trabalho apresentará algumas questões relevantes à inclusão digital para à terceira idade a partir das observações de aulas da Academia White Hat, programa realizado dentro do projeto institucional Escola de Hackers, realizado pela Secretaria Municipal de Educação de Passo Fundo (SMEPF) juntamente com a Universidade de Passo Fundo (UPF).

### **DESENVOLVIMENTO:**

A utilização de novas tecnologias contribui em três diferentes âmbitos para os idosos: reflexos sobre o bem-estar, fonte informativa sobre atividade física e saúde e formas de expressões de lazer. As três juntas são consideradas formas de lazer e ferramentas importantes para a prevenção do isolamento social e da depressão, estimulando, também, a atividade cerebral. Segundo Czaja e Lee (2007), “não ter acesso e ser capaz

# V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS  
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



de usar a tecnologia cada vez mais colocará os idosos em desvantagem em termos de sua capacidade de viver e funcionar independentemente”.

As novas tecnologias da informação e comunicação podem ser consideradas um dos fatores que mais segregam a população idosa na atualidade. É comum que parte da população idosa apresente no decorrer de sua vida dificuldades de ordem cognitiva, motora, talvez financeira, que podem ser fatores limitantes ao acesso às novas tecnologias. Pensando nisso, o projeto institucional, Escola de Hackers, oportuniza espaço para desenvolvimento de conhecimentos de diversas áreas por meio da programação de computadores para estudantes do Ensino Fundamental da rede pública de Passo Fundo e para idosos do Departamento de Atenção à Terceira Idade (DATI), através da Academia White Hat.

A Academia White Hat é ministrada por uma aluna da graduação do curso de Psicologia e por uma aluna da graduação do curso de Ciência da Computação, ambas alunas da Universidade de Passo Fundo. A turma é composta por 5 alunos com faixa etária entre 60 e 80 anos. As oficinas ocorrem semanalmente, possuem duração de 2 horas e abrangem conceitos iniciais de programação e raciocínio lógico, noções de variável, de listas, operadores, sensores, controle, entre outros, todos dentro software Scratch, programa desenvolvido pelo Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), destinado à criação e promoção de sequências animada para a aprendizagem de programação de forma simples e eficiente.

Neste estudo, de caráter observacional, foi possível identificar as dificuldades de adaptações de teclado, de mouse e de software especiais que os alunos tiveram nos primeiros contato com as novas tecnologias. Porém, em contrapartida, foi evidente a melhora nas questões de lateridade e de coordenação motora. Sendo fundamental fomentar iniciativas que promovam a inclusão digital deste público, reconhecendo sua cidadania e capacidade de ter uma vida ativa, no cenário atual o domínio das novas tecnologias é indispensável para a interação com a vida moderna, visto que está em todos os lugares, em casa: nos aparelhos eletrodomésticos, nos bancos: uso dos caixas eletrônicos, nos supermercados, no uso de aparelhos celulares entre muitos outros. Por isso devemos pensar em formas de incluir os idosos neste novo ambiente informatizado, para que não se sintam excluídos da sociedade.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Partindo da perspectiva da necessidade de desenvolver e oportunizar formas alternativas de acesso às novas tecnologias para o público idoso, com este estudo foi possível identificar as limitações que a terceira idade possui para interagir com as novas tecnologias de informação. Por outro lado, se torna visível a importância de fomentar iniciativas que promovam a inclusão digital deste público, reconhecendo sua cidadania e capacidade de ter uma vida ativa.

## **REFERÊNCIAS**



# V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS  
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



TAVARES, M. M. K.; SOUZA, S. T. C. Os idosos e as barreiras de acesso às novas tecnologias da informação e comunicação. V. 10 Nº 1, julho, 2012.

CJAZA, Sara J.; LEE, Chin Chin. The impact of aging on access to technology. In Universal Access in the Information Society, 2007.

**NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA ( para trabalhos de pesquisa):**

**ANEXOS**