

PROJETO INCLUSÃO DIGITAL NA IDADE DOURADA

Mayza Izadora Lora¹

Jacqueline Graff Reis²

Felipe Burille³

Marcelo Zanetti⁴

Lucimar Fossatti de Carvalho⁵

O projeto de extensão INCLUSÃO DIGITAL NA IDADE DOURADA visa incluir digitalmente idosos na utilização de ferramentas computacionais. Os conceitos abordados são relacionados com atividades práticas e cotidianas de interesse dos alunos. O objetivo das aulas é possibilitar ao aluno conhecer e trabalhar com as ferramentas, além de propiciar momentos de lazer e alegria. O processo de construção, discussão e desenvolvimento das atividades é realizado em conjunto com as necessidades dos alunos. São realizadas atividades que estimulam a habilidade motora, memória, criatividade e, principalmente, na descoberta e assimilação de novos conhecimentos relacionados com as ferramentas computacionais. Integram o projeto 18 alunos, oriundos do Centro de Referência de

¹ Mayza Izadora Lora. Discente e Bolsista do Projeto de Extensão Inclusão Digital na Idade Dourada. acadêmica do curso de Licenciatura em Ciências Naturais 5ª fase. E-mail: mayza_lora@hotmail.com. PROEXT-UFFS.

² Jacqueline Graff Reis. Discente e Bolsista do Projeto de Extensão Inclusão Digital na Idade Dourada. acadêmica do curso de Licenciatura em Ciências Naturais 5ª fase. E-mail: jaklinegraff@hotmail.com. PROEXT-UFFS.

³ Felipe Burille. Discente e Voluntário do projeto de Extensão Inclusão Digital na Idade Dourada. acadêmico do curso de Licenciatura em Ciências Naturais 1ª fase. E-mail: felipe_burille@hotmail.com. PROEXT-UFFS.

⁴ Marcelo Zanetti. Docente e Colaborador do Projeto de Extensão Inclusão Digital na Idade Dourada. Atua na Universidade Federal da Fronteira Sul. E-mail: marcelo.zanetti@uffs.edu.br.

⁵ Lucimar Fossatti de Carvalho. Docente e Coordenadora do Projeto de Extensão Inclusão Digital na Idade Dourada. Atua na Universidade Federal da Fronteira Sul. E-mail: fossatti@uffs.edu.br.

Assistência Social (CRAS), especificamente do Centro Dia, localizado na cidade de Realeza-PR. As aulas têm duração de 2 horas semanais, ministradas no laboratório de informática do campus Realeza/PR. São trabalhados diversos conteúdos, como: reconhecimento e digitação de letras e palavras no WordPad, desenhos na ferramenta Paint, acesso à Internet, e, principalmente, a utilização de softwares educacionais e jogos interativos visando a alfabetização. As atividades são trabalhadas de forma a estimular as 4 atividades cognitivas no aluno: atenção no exercício proposto; compreender a essência do exercício; armazenar o que foi proposto para, finalmente, poder recuperar as atividades trabalhadas. Neste segundo ano do projeto, o contato com o mouse ainda apresenta dificuldades para alguns alunos juntamente com a assimilação das atividades, porém, com a frequência das aulas, o interesse dos alunos aumenta, especialmente no reconhecimento das letras no teclado e rapidez na digitação.

.

Palavras-chave: Inclusão. Informática. Tecnologia. Conhecimento.