

CURSO DE INFORMÁTICA BÁSICA PARA MELHORAR A UTILIZAÇÃO DO CELULAR NO DIA A DIA - UMA PARCERIA COM A UNAPI

SANTIAGO DEL VALLE ALVAREZ MARTINEZ¹; EDUARDA PEREIRA MEDEIROS²; KEVIN REHBEIN³; MATHEUS RENAN FREITAS DE FREITAS⁴; VICTOR MATHEUS REIZNAUTT DA GAMA⁵; LEOMAR SOARES DA ROSA JUNIOR⁶

¹Universidade Federal de Pelotas (UFPe) – santiago.dvam@inf.ufpel.edu.br

²Universidade Federal de Pelotas (UFPe) – epmedeiros@inf.ufpel.edu.br

³Universidade Federal de Pelotas (UFPe) – krehbein@inf.ufpel.edu.br

⁴Universidade Federal de Pelotas (UFPe) – mrffreitas@inf.ufpel.edu.br

⁵Universidade Federal de Pelotas (UFPe) – vmrdgama@inf.ufpel.edu.br

⁶Universidade Federal de Pelotas (UFPe) – leomarjr@inf.ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

No mundo moderno, a dificuldade de viver sem contato com a internet está em constante aumento. Se estipula que, em 2023, 88% da população brasileira com 10 anos ou mais acessou a internet, o que é um aumento dos 79,5% obtidos em 2019 (IBGE, 2023). Dentre esses usuários, 98,8% acessam a internet através de celulares (IBGE, 2023). Celulares têm uma diversa variedade de usos, como comunicação, entretenimento e até transporte. O uso do celular pode até suplementar a memória de seus usuários, seja por meio de alarmes que mantêm os horários do usuário ou armazenando vídeos e imagens para recordação futura.

No estudo do IBGE (2023) foi encontrado que cerca de 22,4 milhões de brasileiros não acessaram a internet nos 90 dias antes de serem entrevistados, dos quais 51,6% foram idosos. 46,3% desses 22,4 milhões indicaram a falta de conhecimento como o principal motivo para não utilizar a internet. Visto que a população de idosos no Brasil é estimada a chegar a 30% em 2050 (WHO, 2015), a demanda por educação voltada à tecnologia deve ser suprida o antes possível.

Este artigo, portanto, detalha a concepção e aplicação inicial do projeto “curso de informática básica para melhorar a utilização do celular no dia a dia”, um projeto montado pelo PET Computação em parceria com a UNAPI. Ao momento de entrega do artigo o projeto está em andamento.

2. METODOLOGIA

O projeto começou seu desenvolvimento no fim de 2023. Após a apresentação do projeto “Qualificando as Práticas Acadêmicas, Inclusão Digital e Diversidade na UFPe” (Rosa Junior et al., 2023) na SIIPE de 2023, a professora e diretora da UNAPI, Giovana Gamaro, propôs um curso semelhante, mas com um enfoque em um público de maior idade. O grupo PET aceitou o desafio e começou a trabalhar na preparação dos conteúdos e das aulas.

Durante essa etapa uma questão emergiu: faria sentido repassar os mesmos assuntos do curso anterior, visto o novo público? Após diversas discussões e reestruturações efetuadas pelo grupo, foi decidido que um curso sobre o uso de celulares seria de maior utilidade, visto que é a ferramenta de computação de mais fácil acesso a um público geral. Utilizando a ferramenta de Google Docs, os assuntos foram separados em suas respectivas aulas e distribuídos aos membros

do PET Computação, que começaram a prepará-las. Membros do grupo então começaram a preparar suas aulas utilizando diferentes ferramentas de criação de slides, como Google Apresentações e Canva. Os assuntos definidos são mostrados a seguir.

1. Configurações básicas do Android e ferramentas de acessibilidade;
2. Entendendo como funcionam as ferramentas de busca e e-mail;
3. Aplicativos básicos do celular (galeria, contatos e armazenamento);
4. Aplicativos de mobilidade e transporte público e privado;
5. Conhecendo as principais redes sociais e gerenciando suas contas nelas;
6. Aula extra para sanar dúvidas - Resposta do questionário final.

Foi decidido que as aulas ocorreriam às quartas-feiras, começando no dia 11 de setembro e terminando no dia 16 de outubro, cada aula tendo duração média de uma hora e meia. Com isso, um laboratório foi requisitado à secretaria da Computação e a professora Giovana enviou o chamado de alunos através dos portais da UNAPI. Um total de 46 registros foram feitos através do formulário da UNAPI, necessitando a criação de duas turmas diferentes, uma ofertada entre às 13:30 e às 15:00 horas e outra entre às 15:00 e às 16:30 horas.

As aulas foram formuladas primeiramente como aulas práticas, de forma a guiar os alunos no uso das ferramentas demonstradas, com alguns conhecimentos teóricos que podem ser de utilidade a eles. Além disso, foi decidido que no fim de cada aula seria feita uma atividade para fortalecer os conhecimentos adquiridos até o momento, como mandar um e-mail para o PET Computação ou encontrar um restaurante no Google Maps. Adicionalmente, com o intuito de aprimorar a retenção dos conhecimentos de cada aula, apostilas foram impressas com as instruções ensinadas em aula, oferecendo aos alunos uma forma de lembrar e praticar o que aprenderam.

Na aula inicial do curso os alunos foram convidados a preencher um formulário Google Forms sobre seu entendimento dos assuntos que serão ofertados e assuntos desejados para aulas futuras. Um formulário final será ofertado na última aula com o intuito de avaliar a efetividade do projeto.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Por mais que o projeto ainda esteja em progresso, resultados iniciais foram obtidos via questionário e experiência em sala de aula. Foi notado que o conhecimento entre aulas foi, em sua maioria, retido, com alunos conseguindo fazer atividades baseadas em assuntos que aprenderam na semana anterior com mínima dificuldade.

Dos 46 inscritos no programa, apenas 21 responderam ao questionário. Eles foram questionados quanto aos seus nomes e idades, além de suas expectativas quanto ao projeto e dúvidas que gostariam de sanar. Quanto às expectativas sobre o curso, 57,1% dos alunos responderam que têm altas expectativas, enquanto 19% responderam com expectativas moderadas e os últimos 23,9% responderam com baixas expectativas, com as opções aos extremos (muito alta ou muito baixa) não sendo escolhidas.

Alunos foram questionados sobre seus conhecimentos e uso de diferentes aplicativos que seriam tópicos de aulas futuras, estes sendo Whatsapp, Facebook, Google, Gmail, Uber e Cittamobi. Dentre as respostas, Whatsapp foi o aplicativo mais conhecido e utilizado, com todas as respostas assinalando tanto

conhecer quanto utilizar, já Cittamobi foi o menos conhecido, com apenas duas respostas indicando que o usam. A maior discrepância entre conhecer o aplicativo e usá-lo foi do Google, com 18 pessoas que o conhecem, mas apenas 15 que o usam.

Quando questionados sobre suas dificuldades usando celular, 57,1% das respostas indicaram que tinha dificuldade moderada, 28,6% encontravam dificuldade um pouco maior, 9,5% passavam por grandes dificuldades e 4,8% (ou seja, uma pessoa) tinham pouca dificuldade. Quanto a dificuldades mais específicas, 42,9% das respostas mostraram dificuldade acessando o wi-fi sozinho e 47,6% encontraram dificuldades navegando na internet e usando o Google. Por fim, quando questionados quanto aos seus sentimentos de segurança online, 42,9% das respostas mostraram medo quanto à sua segurança, 38,1% indicaram incerteza ou falta de conhecimento e apenas 19% disseram se sentir seguros.

Perguntas foram feitas quanto ao uso de redes sociais. Primeiramente, quando questionados quanto ao Whatsapp, 95,2% dos alunos responderam que usavam frequentemente, enquanto 4,8% responderam que só usam um pouco, e 90,5% afirmaram ter dificuldade utilizando o aplicativo, gerenciando contatos e fazendo chamadas. Já quando pedidos para classificar seu uso de outras redes sociais, como o Facebook, 57,1% dos alunos responderam que usam bastante, 33,3% afirmam usar pouco e 9,5% não usam redes sociais.

Por fim, as últimas perguntas foram sobre a utilização de aplicativos de mobilidade. A primeira foi sobre o uso de aplicativos de transporte privado, como o Uber, onde 52,4% das respostas disseram usar poucas vezes, 23,8% afirmam não usar e outros 23,8% usam com frequência. A segunda pergunta foi sobre aplicativos de mobilidade pública, como o Cittamobi, e as respostas indicam que 85,7% dos alunos não utilizam aplicativos desse tipo, 9,5% os usam pouco e 4,8% os usam bastante. Por fim, a última pergunta foi sobre a utilidade que conhecimento dessas ferramentas poderia ter em sua vida diária, onde 95,2% concordaram que maior conhecimento de aplicativos como esses os ajudaria a ter maior independência em suas rotinas.

Um espaço foi aberto para sugestões de assuntos que os alunos gostariam de aprender durante as aulas. Dentre as sugestões enviadas, três se repetiram com maior frequência, sendo aplicativos de transporte e mobilidade, utilização da galeria do celular e formas de segurança online.

A Figura 1 ilustra a participação no primeiro encontro planejado.



Figura 1 – Participantes do curso em seu primeiro contato em um dos laboratórios de Computação na UFPel.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A era moderna criou diversas ferramentas incríveis, capazes de mudar a vida das pessoas que as usam, mas ela também deixou muitas pessoas para trás. Cabe àqueles que vivem nesta era, que cresceram nela e conhecem suas ferramentas, ensinar aos membros de sua sociedade que antes se viam excluídos dela. Este projeto buscou cumprir com essa demanda, aprimorando a utilização de telefones celulares por um público de maior idade.

O projeto ainda está em andamento. Portanto, os resultados ainda não são definitivos, mas ao ensinar idosos a utilizar melhor os aplicativos dos celulares se está buscando dar a eles maior independência e controle sobre suas vidas. Este projeto tem uma escala pequena, mas já é um grande passo na melhoria de vida de seus participantes. Desse modo, se vê utilidade em aprimorar e repetir o curso no futuro para um novo público. Também seria interessante que outros grupos se unissem na prática, criando seus próprios projetos de inclusão com o público da terceira idade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

World Health Organization (2015). World Report on Ageing and Health IBGE (2023). Em 2023, 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram Internet. Acessado em 20 set. 2024. Online. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/41026-em-2023-87-2-das-pessoas-com-10-anos-ou-mais-utilizaram-internet>

ROSA JUNIOR, L. S. da; BESERRA, K. I. de S.; LORENZONI, M. J.; BEZERRA, L.; MACKEDANZ, T.; SILVEIRA, G. R.; MARTINEZ, S. D. V. A.; GUTTIER, R. A. C.; JURGINA, L. Q. Qualificando as Práticas Acadêmicas - Inclusão Digital e Diversidade na UFPel. Revista ComInG - Communications and Innovations Gazette, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 103–112, 2023.