

PROJETO KHOUSE: A IMPORTÂNCIA DO ORIENTADOR PEDAGÓGICO NO ENSINO DE INFORMÁTICA PARA A TERCEIRA IDADE

Francisco Herbert Lima Vasconcelos
José Rogério Santana

RESUMO

A partir do projeto *KHouse* (abreviatura de *Kidlink House*) que é um subprojeto dentro da projeto *Kidlink* Brasil, surge um novo projeto chamado de *KHouse* Família que tem como objetivo oferecer o acesso a *Internet* à pessoas na terceira idade. O Projeto envolve a participação de idosos, e o objetivo é o resgate da sua auto-estima, visando a adoção virtual de jovens carentes, participantes de *KHouses Kids*. Além disso, o projeto apresenta uma proposta de ensino de informática básica, que implica no domínio de aplicativos para o trabalho inicial no computador. Uma das questões investigadas consiste na averiguação das dificuldades de adaptação de pessoas idosas com respeito ao uso dos recursos computacionais. Como hipótese, considero que a partir das dificuldades de pessoas idosas, surge a necessidade de um orientador pedagógico capaz de apresentar soluções adaptativas para facilitar a aprendizagem de pessoas que estejam na terceira idade. Como metodologia, realizei uma pesquisa-ação participante, e como procedimento de trabalho foi realizado um curso de informática básica com pessoas idosas. Seguindo todo o planejamento do curso, os desafios na utilização do computador ficaram mais evidente para estas pessoas devido problemas na adaptação e utilização de equipamentos que tecnologias computacionais. Constatei que as principais dificuldades no ensino de informática para idosos está relacionado as limitações físicas existentes no manuseio da tecnologia e no ensino das habilidades que devem ser desenvolvidas de modo a se utilizar as ferramentas básicas de um computador.

herbert@multimeios.ufc.br

rogerio@multimeios.ufc.br