



UNICEPLAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC
Curso de Sistema de Informação
Trabalho de Conclusão de Curso

Tecnologia da Informação: Informática na Sociedade

Gama-DF

2022

Bruna Attiê Jaciuk de Lima
Jordana Tawanny Oliveira Santana
Marcelo Henrique Barbosa Barreto

Tecnologia da Informação: Informática na Sociedade

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Sistema de Informação pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – UNICEPLAC.

Orientador: Prof. Hélder Line Oliveira

Gama-DF

2022

Bruna Attiê Jaciuk de Lima
Jordana Tawanny Oliveira Santana
Marcelo Henrique Barbosa Barreto

Tecnologia da Informação: Informática na Sociedade

Artigo apresentado como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Sistema de Informação pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – UNICEPLAC.

Gama-DF, 28 de junho de 2022.

Banca Examinadora

Hélder Line Oliveira
Orientador

Prof. Nome completo
Examinador

Tecnologia da Informação: Informática na Sociedade

Bruna Attiê Jaciuk de Lima

Jordana Tawanny Oliveira Santana

Marcelo Henrique Barbosa Barreto

Resumo: O público alvo em questão está envolvido com a comunidade local em geral, de todas as idades, que necessitam de conhecimentos básicos de informática para melhorar o desempenho em suas atividades diárias, laborais e para o exercício da cidadania, uma vez que a computação nas últimas décadas tem desempenhado um papel essencial no desenvolvimento das diferentes áreas que compõem a sociedade atual. A metodologia aplicada no projeto focou a abordagem de conhecimentos básicos sobre Sistemas operacionais, Ferramentas de pesquisas, buscando principalmente aprimorar o fator da navegação segura, uso e criação de arquivos, tabelas e uso da informática no mundo do trabalho. Os resultados apresentados foram positivos e os relatos dos envolvidos demonstraram a importância de sua aproximação aos avanços tecnológicos, pois a inclusão tornou-os mais empoderados, garantindo o acesso às informações, mais consciência sobre os riscos associados às tecnologias, melhorias na execução das tarefas diárias e acessos aos recursos tecnológicos disponíveis e maior eficiência no trabalho.

Palavras-chave: Informática; Sociedade; Conhecimentos básicos; Empoderamento.

Abstract: The target audience in question is involved with the local community in general, of all ages, who need basic computer knowledge to improve performance in their daily, work activities and for the exercise of citizenship, since computing in recent decades has played an essential role in the development of the different areas that make up today's society. The methodology applied in the project focused on the approach of basic knowledge about operating systems, research tools, seeing that mainly in the safe navigation factor, the use and creation of files, tables, and the use of computing in the work world. The results presented were positive, and the reports from those involved showed the importance of bringing everyone closer to technological advances, because the inclusion made them more empowered, ensuring access to information, more awareness about the risks associated with technologies, improvements in performing daily tasks, such as navigating and typing a text, and more efficiency at work.

Keywords: Informatics; Society; Basic knowledge; empowerment.

1 INTRODUÇÃO

Segundo o Sesc São Paulo (Idosos no Brasil II 2020), uma pesquisa realizada pela FPA (Fundação Persua Abramo) abordando a inclusão de idosos nas tecnologias em todos os estados do Brasil, entre 2006 a 2020, indicou uma porcentagem de 38% de idosos que nunca usaram a internet.

A pesquisa apontou que o pouco interesse entre os idosos em alguns casos, vem da falta de oportunidades de aprendizado para conhecer e manusear um equipamento como um computador ou um celular, e que falta projetos consistentes para incluí-los, além de formação específica que contribuam nos esclarecimentos sobre a importância da informática na vida atual, ou ainda publicações que oferecessem dicas sobre o assunto. Segundo a Amostra de Domicílios Contínua (Pnad C) o Brasil tem 39,8 milhões de pessoas sem conexão com a internet, isso com base no final de 2019. O número representa 21,7% da população com idade acima de 10 anos.

Diante desse contexto, o projeto Informática Essencial, coordenado por professores do Centro Universitário UNICEPLAC, configurado como uma ação de extensão universitária, veio contribuir na mudança desse quadro. Vem sendo desenvolvido desde janeiro de 2019 e já atendeu algo em torno de 100 pessoas. Inicialmente o projeto tinha foco na 3ª idade, mas logo percebeu-se que havia um anseio na sociedade em geral, com várias pessoas de faixas etárias diferentes, que precisavam fazer parte desse mundo atualmente mais conectado.

Com a ampliação do público alvo, hoje o projeto é desenvolvido para ajudar a comunidade que não possui acesso às informações e a dados que são basilares na sociedade atualmente. Como a tecnologia vem se desenvolvendo e modificando a forma atual de se viver desempenhando, inclusive, um papel de liderança no desenvolvimento das diferentes áreas que compõem a sociedade em todo o mundo, um projeto dessa natureza é de suma importância, pois fornece os conhecimentos básicos para inclusão de parcela da população que está às margens dos progressos do mundo digital.

Considerando que a grande maioria dos recursos digitais têm alto grau de usabilidade e são construídos e aprimorados levando em consideração a intuição humana, as ações do projeto partem do pressuposto que qualquer indivíduo, independente de sua idade, nível social e econômico ou nível de iniciação tecnológica, pode aprender a utilizar os principais recursos digitais disponíveis.

Para além do uso das tecnologias, faz parte da proposta capacitar os participantes para o acesso adequado e seguro das informações, uma vez que na internet há muitas notícias falsas, vírus, propaganda enganosa, sites falsos entre outros. Saber filtrar aquilo que é relevante e real proporciona uma utilização correta da tecnologia, resultando em uma praticidade, conforto, conhecimento, facilidade e segurança no acesso às informações e à comunicação.

Estar conectado auxilia as pessoas, tornando-as mais sociáveis, reduz o isolamento e auxilia no combate à solidão, ou seja, há mais interação e comunicação, mesmo que não seja pessoalmente. O projeto utiliza ferramentas de ensino que vão desde o uso de aplicações básicas como Sistema operacional Windows®, editor de texto Word®, editor de planilhas Excel®, gerador de apresentações Powerpoint®, navegadores para a Internet e aplicativos de Smartphones de redes sociais, tais como Facebook®, Instagram® e WhatsApp®.

Um mundo conectado e diversificado exige cidadãos preparados e capazes de participar dos diversos avanços e dos desenvolvimentos das mais variadas formas de tecnologia, condição *sine qua non* para o exercício da cidadania.

1.0 Objetivos do Projeto

1.1 Objetivo Geral

Familiarizar o participante com noções e conceitos básicos em informática, bem como possibilitá-lo a desenvolver habilidades na utilização de softwares, aplicativos e utilitários livres que possam ser úteis como ferramentas de trabalho em seu cotidiano.

1.1.2 Objetivos específicos

- Oferecer oportunidade de utilizar os recursos da Informática para aprimorar conhecimento.
- Familiarizar com o recurso tecnológico, contribuindo para que os mesmos estreitem suas relações com a tecnologia, inserindo-se melhor ao contexto da modernidade.
- Ampliar sua capacidade de trabalhar coletivamente, envolvendo-se em grupos de interesse, utilizando ferramentas, por exemplo, a web para auxiliá-los em suas atividades.
- Democratizar o acesso a modernas tecnologias a cidadãos pertencentes à comunidade e região, oportunidade de conhecimentos básicos na área de informática, de forma a contribuir na sua formação para o exercício da cidadania em uma sociedade globalizada.
- Reconhecer as configurações básicas do Pacote Office, criando e formatando arquivos de textos e apresentação de slides, tabelas, gráficos e planilhas eletrônicas.
- Possibilitar a navegação segura na Internet, usando e-mail e mensagens instantâneas e eletrônicas por meio dos recursos da Web.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Constituição Federal (BRASIL, 1998) afirma que a educação :

É direito de todos e dever do Estado e da família e que ela, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. A abrangência desse direito inclui também as pessoas idosas que, diante dos rápidos avanços tecnológicos, têm ficado alijadas do exercício pleno da cidadania e das oportunidades de aprendizados, uma vez que ainda há um distanciamento desse público das TIC's amplamente difundidas em função da democratização da internet.

Marco Civil da Internet

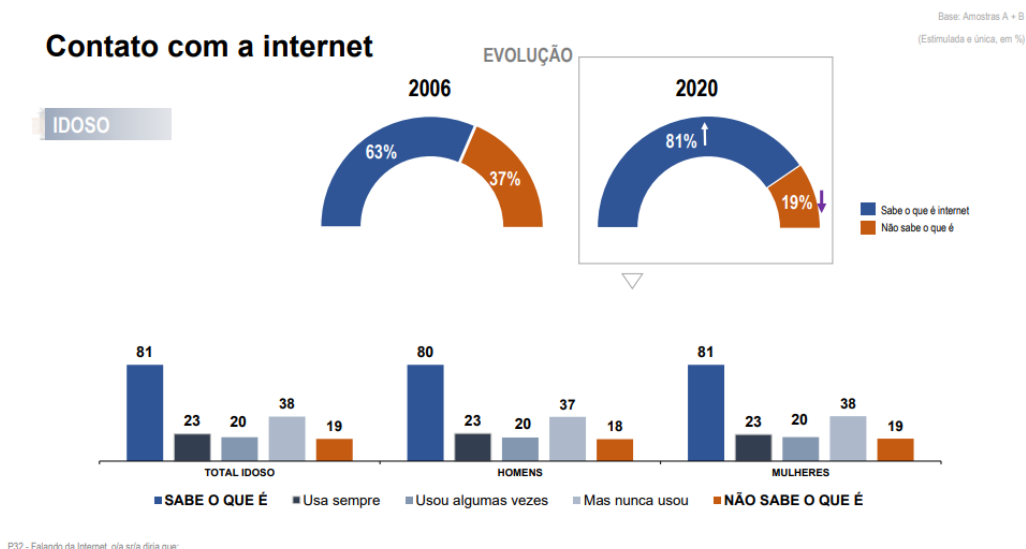
Lei 12.965/2014 (BRASIL, 2014), que estabelece o uso da Internet no Brasil e define que é um direito de todos, uma vez que : O acesso à informação, ao conhecimento e à participação na vida cultural e na condução dos assuntos públicos dependem fortemente dessa ferramenta tecnológica;

Portanto, é um direito legal o acesso ao conhecimento, e as condições de acesso devem ser iguais para todos, independente da condição social, religiosa, étnica e etária. A informação serve para o exercício da cidadania, para a vida profissional e para qualificação de novos conhecimentos, não só para o ensino escolar. A falta de informação prejudica tanto jovens como idosos que querem inovar, contudo, os idosos estão numa situação mais fragilizada.

As crianças e jovens que nasceram no mundo digital têm facilidade em relação aos mais velhos no que diz respeito ao uso dos aparatos tecnológicos para acesso às informações. Alguns anos atrás os idosos apresentavam dificuldade em aprender ou até mesmo demonstrar interesse na era tecnológica que chegamos agora. Mas uma pesquisa feita pela Fundação Persua Abramo (2020) revela que essa

realidade está mudando, seja por necessidade ou por imposição cultural da sociedade tecnológica em função da democratização da rede de internet.

Gráfico 1 - Falando de Internet

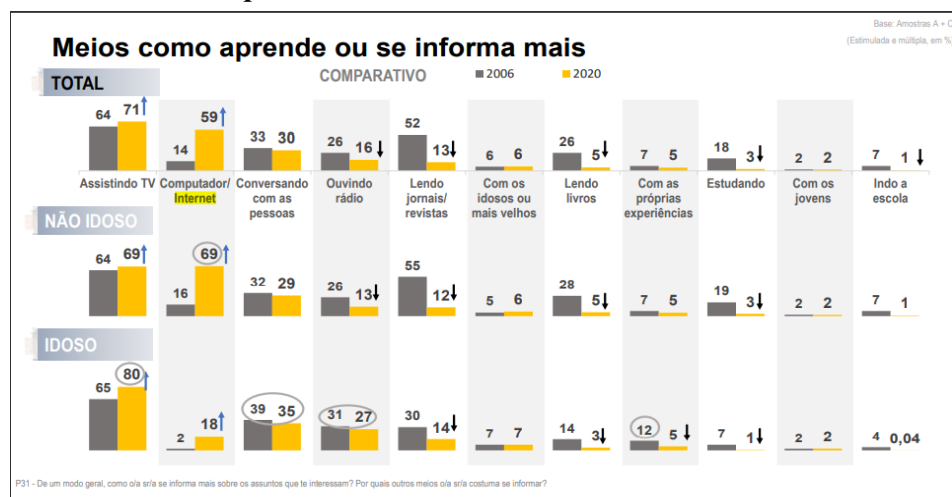


Fonte - Pesquisa de opinião pública: idosos no brasil II - fevereiro 2020

A pesquisa apresentada no Gráfico 1 indica que em 14 anos houve um aumento de quase 20% do número de idosos que sabem o que é a internet, em contrapartida, indica também que o número de pessoas dessa faixa etária que utilizam a internet se mantém praticamente inalterado, mas se mantém estável.

O computador e a internet vêm ampliando suas participações como meios de informar. São ferramentas de aprendizado em todas as categorias, contudo, é possível observar que ainda há discrepância na diferença de idades, quando o foco são os idosos. O que segundo a pesquisa realizada pelo Sesc São Paulo (Idosos no Brasil II 2020), aponta que a falta do conhecimento força o uso de apenas uma fonte de pesquisa.

Gráfico 2- De um modo geral, como se informa mais sobre os assuntos que te interessam? Por quais outros meios costuma se informar?

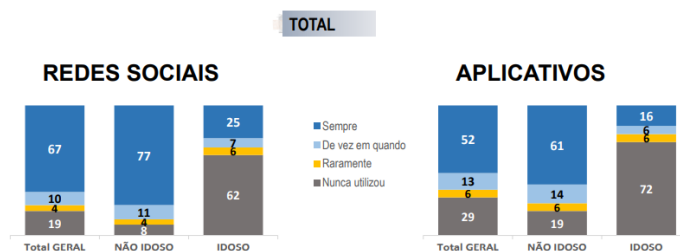


FONTE - Pesquisa de opinião pública: idosos no brasil II - fevereiro 2020

Segundo o Sesc São Paulo (Idosos no Brasil II 2020), com os resultado apontados no Gráfico 2, é possível avaliar a discrepância na diferença de idades, quando o foco são os idosos, o gráfico aponta que a falta do conhecimento força o uso de apenas uma fonte de pesquisa mesmo que a uma variedade de lugar para se adequar e aumenta a fonte de pesquisa.

Gráfico 3 - Costuma utilizar alguma rede social, como WhatsApp, Facebook ou outra? E algum tipo de aplicativo para acessar banco, notícias ou outra informação? Com que frequência ?

Frequência de acesso à internet



P23a5 - Ora sria costuma utilizar alguma rede social, como WhatsApp, Facebook ou outra? E algum tipo de aplicativo para acessar banco, notícias ou outra informação? Com que frequência?

FONTE - Pesquisa de opinião pública: idosos no brasil II - fevereiro 2020

No caso do Gráfico 3 do Sesc São Paulo (Idosos no Brasil II 2020), é possível notar a ausência de interesse e uma grande insegurança além da falta de paciência, vinculado à dificuldade de aprender, fatores que demandam metodologias ágeis de processos educativos voltados para a atualização dos indivíduos.

Observa-se que no momento da Pandemia Global, as atividades econômicas, sociais, ambientais, culturais e políticas estão sendo facilmente moldadas e atualizadas para entrar na internet. Reduzindo todas as informações que eram mostradas há alguns anos apenas em televisões, jornais e rádios. Esses meios popularmente conhecidos estão tendo uma diminuição drástica, pelo uso da tecnologia estar se adaptando e se moldando de forma cada vez mais rápida. Isso para muitos ainda é de certa forma uma barreira por não ter acesso, ferramentas e conhecimento de poder integrar em uma nova era digital. A uma grande massa da população, entre crianças, jovens e adultos que se adaptaram. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2018), entre 2015 e 2050, a população mundial com mais de 60 anos quase dobraram, com uma porcentagem de 12% para 22%. Em 2020 o número de pessoas com 60 anos ou mais será superior ao de crianças com menos de cinco anos. Vivendo mais, eles terão novas oportunidades, e por isso, serão adaptados e inseridos no mundo tecnológico, será um processo inevitável. A TIC Domicílios 2019, que tem o objetivo de mapear o acesso às TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) nos domicílios urbanos e rurais do país, apresenta que 58% das pessoas com 60 anos, já têm acesso à internet no smartphone, modificando os hábitos de comunicação e as próprias relações sociais, trazendo mudanças e novas experiências aos usuários. Os dados são resultados de uma pesquisa, em 2017, onde verificou-se que apenas 23% dos idosos diziam usar computador de mesa, 29% computador portátil, 16% tablet, 92% telefone celular. Assim em 2018, esse percentual mudou, mostrando um aumento: 93% usa telefone celular, 19% dos idosos diziam usar computador de mesa, 27% computador portátil e 14% tablet (Reis, M. C. dos, & Felix, N. M. R., 2021).

Ainda são dados alarmantes e baixos, pois já é possível terem acessos a cursinhos básicos. Se tem uma grande necessidade de investir em iniciativas para levar jovens e estudantes, que querem ou que

tenham um entendimento básico de aplicativos, navegação na internet, um conhecimento no office entre outros. Ensinar não só para os jovens mas também para os idosos. Muitos Cidadãos não têm esse ensinamento por morarem longe como em áreas rurais e nas comunidades.

Tendo em vista este incentivo para a elaboração de meios que ajudem os interessados a aprenderem informática, reduzirá as desigualdades existentes. Os jovens que não tinham conhecimentos básicos sobre Sistema Operacionais, Internet e Pacote Office, poderão ter essa oportunidade, e muitos idosos que não tinham o conhecimento ou até mesmo o contato com a área da informática vão ter essa nova experiência criativa, divertida e inovadora de aprendizado.

De acordo com Zimermann et al. (2011), considera-se que os processos sociais encontram-se acelerados, e isso se deve em grande parte à tecnologia. Nesse contexto, o emprego da tecnologia computacional promove a aquisição do conhecimento e desenvolvimento das informações de diferentes formas e a interação entre as pessoas. Esse fato, está presente na vida da maioria das pessoas, independente de faixa etária.

Já Goldman (2007, pág. 67) enfatiza que: surge uma nova sociedade, onde a informática já está alterando de forma significativa, o estilo de vida dos cidadãos. Nesse sentido, percebe-se que a tecnologia é uma ferramenta que proporciona ao homem muitas melhorias no seu cotidiano, visto que ela é uma extensão do homem. A invenção e o crescente avanço tecnológico estão modificando a compreensão do mundo. E, ao mesmo tempo em que promove melhorias à sociedade, o avanço tecnológico também leva a outra realidade, a exclusão digital, que atinge a todos que não possuem acesso ao equipamento e/ou aos procedimentos técnicos para fazer funcionar os mais diversos tipos de tecnologias, sendo que uma das partes mais atingidas é a da terceira idade.

2.1 TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Conforme a (Revista Encantar - Educação, Cultura e Sociedade - Bom Jesus da Lapa) em uma sociedade em que mais de 5 bilhões de pessoas usam aparelho celular (GSMA, 2019), o acesso às informações se torna cada vez mais rápido. O surgimento de tecnologias emergentes, assim como a possibilidade de armazenamento em nuvem, evolui a cada instante, modificando a todo momento o conceito de novo e de inovação. A sociedade passa por um amplo processo de transformação, sobretudo na evolução digital. Hoje em dia, por exemplo, muitas tarefas, que aconteciam de forma presencial, não se realizam mais sem a presença dos dispositivos digitais, de modo online. Vive-se, então, em um contexto social em que a conectividade e a colaboração fazem parte da vida de milhões de pessoas desde cedo.

Conforme Conforto e Vieira (2015, p. 45): A abundância de recursos e de conteúdo físicos e digitais, aliada à ampliação dos serviços de conexão móvel com a Internet, de armazenamento em nuvem e a evolução da telefonia celular, promoveram o surgimento de uma nova modalidade de educação, a Aprendizagem Móvel.

O ensino híbrido é a metodologia de combinação dos aprendizados online com o offline, em modelos que mesclam momentos em que o aluno estuda sozinho de maneira virtual, e paralelamente em polos de estudo, em que a aprendizagem ocorre de forma presencial, valorizando a interação entre aluno e professor.

Isso representa que, a tecnologia - antes vista como algo que tirava o sujeito do convívio social - tornou-se cada vez mais utilizada e pensada para benefício coletivo. Para Conforto e Vieira (2015), o celular não pode ser considerado apenas como fonte de entretenimento, mas como uma ferramenta que, quando planejada pedagogicamente, também pode auxiliar no processo educacional. Diante dessa evolução, a educação e suas relações de ensino-aprendizado vêm, a passos lentos, acompanhando as transformações sociais advindas dos impactos das tecnologias digitais.

O Centro Universitário Uniceplac, adotou as ferramentas para desenvolvimento de aprendizado na área remota, a partir do ano de 2020, em prol ao combate (COVID-19). Na missão de levar conhecimento em todas as áreas que compõem a universidade em combate ao novo vírus. Foi implementado o uso de ferramentas de ensino remoto ao projeto de Informática na sociedade, a nova metodologia de ensino,

levando esses recursos para a comunidade entre Idosos e Jovens, o que elevou a ampliação do número de pessoas participantes graças ao uso da tecnologia para aprimoramento do conhecimento mesmo de forma remota.

No ano de 2020, o mundo ficou totalmente imerso na tecnologia, a sociedade teve que se modernizar. A tecnologia começou a fazer parte do dia a dia das pessoas, principalmente para aqueles que não tinham nenhum vínculo com a área tecnológica, que faziam uso apenas de jornais, rádios ou somente ligações telefônicas para sua comunicação, ou atualização. Visa ainda os que não utilizavam os meios digitais em um período de isolamento social, como o acesso a internet, de um modo geral, criando hábitos saudáveis.

Com a oferta crescente de acesso à internet e a popularização de mídias sociais, como Facebook, Twitter, Instagram e outras, o modo de vida do ser humano mudou. “Nossa maneira de viver, de nos relacionar e até mesmo de consumir informação e negócios on-line nunca mais foi a mesma”, afirma Nathaniel Simch de Moraes, mestre em computação aplicada pela Universidade de Brasília (UnB).

2.1 VIRTUAL E PRESENCIAL

A tecnologia está tendo um avanço no cotidiano da sociedade, principalmente, por meio dos dispositivos móveis. Com a pandemia esse contato foi maior fazendo as pessoas utilizarem mais os dispositivos. Com a falta de convívio social, a população utilizou cada vez mais a internet. Sendo muito utilizado para ver o número de infecções e conversar com familiares para se sentirem mais próximos.

De acordo com o (portal g1, 2020) “O número de computadores vendidos no 1º trimestre de 2020 no Brasil foi de 1,47 milhão de unidades, alta de 16% em relação ao mesmo período do ano passado”. Podemos notar o aumento de compras que teve nesse “início” de pandemia. Esse aumento se deu por conta dos trabalhos e estudos em home office. Além desses fatores, os lazeres passaram a ser online, e com isso se teve outro aumento nos streamings.

Gráfico 4 - Os números representam a alta de 300% em relação ao mesmo período de 2019.



FONTE- PODER 360 23.set.2021

Com o Gráfico 4 é notável quais aplicativos foram os mais procurados em 2021. Esse contato maior com a internet ficou mais evidente durante a pandemia, quem não tinha o costume passou a ter.

Assim, de acordo com a (Forbes, 2021), “58% dos usuários de internet disseram que viram mais vídeo e TV online em streaming pago durante os períodos de isolamento”. Os streaming passaram a ser o lazer da maioria das pessoas, assim como as redes sociais.

Com isso podemos notar, que a pandemia mostrou como a tecnologia está presente no dia a dia de grande parte das pessoas. O contato ficou maior, e despertou os estudantes e jovens a terem um contato maior com a tecnologia. A procura por profissionais na área de TI cresceu em 2020, muitas empresas foram à procura de profissionais qualificados. Com isso, o aumento na procura de faculdades na área de TI cresceu se comparado com os anos passados. De acordo com a (CNN, 2021), “O levantamento de uma empresa de identificação digital registrou 163 mil contratações por meios digitais em 2020, um aumento de 87,9% em relação a 2019. Entre as 10 profissões que mais cresceram no Brasil estão analista de sistemas, analista de suporte, analista de business intelligence e desenvolvedor”. Uma área que não possuía tanto interesse passou a ter, depois da pandemia. A TI ficou mais visada e a sua importância foi reconhecida.

Notamos, que muitos comportamentos profissionais ainda permaneceram depois da pandemia, como por exemplo, os trabalhos em home office. Muitas empresas ainda mantêm esse tipo de serviço mesmo com a liberação do presencial. Podemos perceber que os agendamentos, em sua grande maioria, continuam remotamente. A tecnologia entrou de vez na vida das pessoas, principalmente durante e depois da pandemia.

3 PROBLEMAS

Com os estudos online, os estudantes sentiram uma enorme dificuldade, assim como os professores. Esse costume de estudo não era utilizado com frequência, o que causou esse “estranhamento”. Os alunos com baixa renda tiveram uma maior dificuldade, muitos não possuíam dispositivos e nem internet, afetando o seu aprendizado.

A internet se tornou acessível para muitos usuários, com esse uso intensivo, os usuários se viram em situações de perigo. Os usuários não tinham o conhecimento de como utilizá-la, e isso causou danos para muitos. Os golpes sempre fizeram parte do cotidiano da sociedade, mas com esse meio tecnológico esses golpes tiveram aumento. Os usuários não procuram saber se a notícia é verdadeira ou falsa, e acabam apertando em links recebidos por redes sociais de familiares ou conhecidos. De acordo com a (BBC, 2022), “em outubro, 453 mil pessoas tiveram o WhatsApp clonado ou tiveram a conta falsificada - uma média de 15 mil vítimas por dia. São feitos a partir de um acesso concedido de maneira inadvertida pela vítima, através do clique em um link, por exemplo, ou mesmo através da navegação em sites ou aplicativos duvidosos”. É perceptível como está sendo comum para muitos, e em como as pessoas acreditam em quem está do outro lado da tela, passando as informações sem muitas perguntas.

Os golpistas usam falsas propagandas prometendo descontos ou preços baixos, e induz os usuários a clicarem nos links em busca dessas oportunidades. Esses links levam a páginas falsas, onde os usuários podem passar seus dados durante essa falsa compra. As formas de golpes estão a cada dia inovando, os golpistas sempre mantêm um padrão, mas com assuntos novos para conseguir um maior número de vítimas. De acordo com a (uol, 2021), “de 2019 para 2020, houve um aumento de 198,1% de golpes na internet”. Temos alguns exemplos de golpes comuns:

- Golpe do boleto falso;
- Golpes via SMS;
- Golpe do perfil falso;
- Golpe do investimento;
- Golpe do marketing multinível;
- Golpe do emprego;
- Golpe do suporte técnico;
- Golpe do whatsApp;

Esses são alguns dos golpes mais comuns que vem acontecendo com os usuários, de acordo com a (uol, 2021). As pessoas são orientadas a não acessar sites desconhecidos, e a não colocar os seus

dados. Nos jornais é citado sobre clicar em qualquer link ou passar seus dados por telefone para pessoas, que supostamente, são de determinada empresa. Também alertam sobre mensagens recebidas em grupos ou conversas privadas no WhatsApp, a não cair nesses golpes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia está em constante evolução a cada dia, novas tecnologias surgem diariamente, a população Brasileira está cada vez maior e a grande massa da sociedade está nascendo neste mundo que muda todos os dias. Segundo estudo do Instituto Locomotiva e da consultoria PwC, 71% da população com mais de 16 anos não consegue usar a internet todos os dias. A quantidade da população que não tem acesso a essa evolução, é uma grande parte entre jovens e idosos que não chegam a ver essas mudanças. Com a pouca instrução e informação muitas pessoas têm medos e receios de manusear computadores e celulares.

Com a alta demanda e avanços da Internet muitos casos de crimes cibernéticos surgiram. Os golpistas usam falsas propagandas prometendo descontos ou preços baixos, e induz os usuários a clicarem nos links em busca dessas oportunidades. Esses links levam a páginas falsas, onde os usuários podem passar seus dados durante essa falsa compra. As formas de golpes estão a cada dia inovando, os golpistas sempre mantêm um padrão, mas com assuntos novos para conseguir um maior número de vítimas. De acordo com a (uol, 2021), “de 2019 para 2020, houve um aumento de 198,1% de golpes na internet”.

A tecnologia entre o ano de 2020 a 2022 mostrou do que é capaz, em um período pandêmico com o novo vírus COVID19 , ajudou estudantes, professores , empresas, hospitais e toda uma nação a está conectada. Um dos grandes avanços foram aplicativos de entretenimento que mudaram em um curto espaço de tempo. Com o envolvimento das pessoas na tecnologia aumenta as chances de qualificação profissional e auxilia no ensino.

Com a pandemia os estudantes tiveram dificuldades para ingressar nos estudos remotos por diversos motivos, um deles é a falta de acesso a internet, de acordo com a (uol, 2021), “na rede pública estadual de São Paulo, por exemplo, cerca de 91 mil alunos não acompanharam as aulas remotas nem entregaram nenhuma atividade letiva no ano”. Com isso, os estudantes sofreram uma maior dificuldade durante esse ensino remoto, principalmente os da rede pública, por falta de equipamentos apropriados para o aprendizado. De acordo com a pesquisa realizada pela (uol, 2021), “segundo o IBGE, as principais razões para a falta de internet são o preço do serviço (citado em 21,4% dos domicílios da zona rural), a falta de conhecimento sobre como usar o serviço (21,4%) e a indisponibilidade do serviço (19,2%)”. Depois dessa pandemia, a grande maioria das pessoas puderam ter um contato melhor com a tecnologia e tiveram um melhor conhecimento. A desigualdade que existia teve uma redução trazendo mais pessoas para essa nova era e com isso aumentando seu conhecimento e mudando a todo momento para incluir todos nessa era.

E assim mostrando as mudanças de cerca de 14 anos nos aspectos de conhecimentos básicos sobre a tecnologia sendo mostrado no ponto de vista de idosos e não idoso tendo uma diferença bem grande entre as duas faixa etária de idade, mostrando que não a tanto interesse por parte de uma certa porcentagem da população de idosos sobre a tecnologia, mais há também aquela que se interessa e tem a vontade de procura e aprende mais sobre como e como funciona cada coisa. Projetos que incentivam os idosos a usarem a internet para ter sua independência tecnológica assim dizendo ensinando a eles sobre os recursos básicos da informática , navegação na internet no computador e Smartphone, uso do pacote office, para eles terem uma inclusão geral sobre tudo. “Neste contexto, o movimento da inclusão digital na terceira idade é de capital importância, pois o melhor dessa jornada, é testemunhar esse grupo dos idosos com suas dificuldades, passarem pelo projeto de inclusão digital e como resultado final, terem obtido o domínio e a familiarização com a informática. Além disso, é importante destacar que a capacidade de utilizar a Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC, habilita o grupo dos idosos na inclusão digital e social, uma vez que sua interação com os parentes e amigos, nas trocas de informações ocorrem de maneira natural. Por isso, destacamos que o projeto de Inclusão é de

extrema importância não só para os idosos, para os professores voluntários, mas como também para evolução educacional do Brasil, pois conhecimento é o futuro, é vida, é cultura é a evolução para um país melhor. (DIEGOBINI, 2019),(ALMEIDA, Thiago Vieira , WATAYA, Roberto Sussumu).

REFERÊNCIAS

Pesquisa De opinião pública: idosos no brasil II - fevereiro 2020

Gustavo Venturi (consultor), Deise de Alba e Wagner Rosas (Coordenação e análise), Rita de Cássia Barros Dias (Processamento de dados).

Disponível em:

<https://fpabramo.org.br/publicacoes/publicacao/idosos-no-brasil-vivencias-desafios-e-expectativas-na-terceira-idade/>

Acessado em: 17 de maio de 2022

Artigo 4 da Lei nº 12.965 de 23 de Abril de 2014

Disponível em:

<https://www.jusbrasil.com.br/busca?q=art.+4+da+lei+12965%2F14#:~:text=Estabelece%20princ%C3%ADpios%2C%20garantias%2C%20direitos%20e,uso%20da%20Internet%20no%20Brasil.&text=IV%20%2D%20da%20ades%C3%A3o%20a%20padr%C3%B5es,aplica%C3%A7%C3%B5es%20e%20bases%20de%20dados.>

Acessado em: 18 de maio de 2022

CAPÍTULO III DA EDUCAÇÃO, DA CULTURA E DO DESPORTO Seção I DA EDUCAÇÃO

Disponível em:

http://pactoensinomedio.mec.gov.br/images/pdf/constituicao_educacao.pdf

Acessado em: 18 de maio de 2022

INCLUSÃO DIGITAL. *Acinnet - Journal, Academic Mobility and Innovation*, 7(1), 76 - 90. Reis, M. C. dos, & Felix, N. M. R. (2021).

Disponível em:

<https://periodicos.unis.edu.br/index.php/acinnet/article/view/626>

Acessado em: 17 de maio de 2022

INCLUSÃO DIGITAL. *Acinnet - Journal, Academic Mobility and Innovation*, 7(1), 76 - 90. Reis, M. C. dos, & Felix, N. M. R. (2021).

Disponível em:

<https://periodicos.unis.edu.br/index.php/acinnet/article/view/626>

Acessado em: 18 de maio de 2022

Venda de computadores cresceu durante o primeiro trimestre, impulsionada por demanda causada pelo isolamento

Disponível em:

<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/06/19/vendas-de-computadores-no-brasil-crescem-16percent-no-1-trimestre-diz-pesquisa.ghtml>

Acessado em: 24 de maio de 2022

Aplicativos de streaming crescem 300% nas lojas nos últimos 2 anos

Disponível em:

<https://www.poder360.com.br/midia/aplicativos-de-streaming-crescem-300-nas-lojas-nos-ulti>

[mos-2-anos/#:~:text=Segundo%20dados%20da%20MPA%20\(Motion,contas%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%202019.](#)

Acessado em 24 de maio de 2022

Um ano depois do início da pandemia, plataformas de streaming contabilizam ganhos

<https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>

Disponível em: 24 de maio de 2022

Procura por profissionais de tecnologia cresce 671% durante a pandemia

Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/business/procura-por-profissionais-de-tecnologia-cresce-671-durante-a-pandemia/>

Acessado em 24 de maio de 2022

Golpes no Whatsapp: como se proteger e o que fazer se for vítima

Disponível em:

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-60495309>

Acessado em 24 de maio de 2022

Segundo IBGE, 4,3 milhões de estudantes brasileiros entraram na pandemia sem acesso à internet

Disponível em:

<https://www1.folha.uol.com.br/educacao/2021/04/segundo-ibge-43-milhoes-de-estudantes-brasileiros-entraram-na-pandemia-sem-acesso-a-internet.shtml>

Acessado em 20 de junho de 2022

OS IDOSOS, AS TECNOLOGIAS E A INCLUSÃO DIGITAL

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/tecnologia/inclusao-digital>

Acessado em 21 de junho de 2022