

HABILIDADES PARA INCLUSÃO DIGITAL: Pesquisa de Opinião Pública

Mateus dos SANTOS¹; César A. C. TEIXEIRA²; Vanessa C. F. FAGUNDES³; Nádia N. de ALMEIDA⁴; Elizandra C. TEIXEIRA⁵; Gustavo L. F. de PAULA⁶; Fernanda M. TAVARES⁷

RESUMO

Para que uma pessoa seja considerada incluída digitalmente não basta simplesmente proporcionar o seu acesso às tecnologias. É necessário que ela compreenda conceitos e tenha habilidades para interagir com produtos e serviços tecnológicos. Atualmente, o nosso cotidiano está cada vez mais permeado por interações com tecnologia. Nesse contexto, este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa de opinião pública que objetivou identificar quais são as habilidades necessárias para que uma pessoa seja considerada incluída digitalmente. A pesquisa foi realizada eletronicamente por um período de seis meses. Duas habilidades foram expressivamente votadas nessa pesquisa. Os resultados apresentados neste artigo podem contribuir para trabalhos interessados em inclusão digital, especialmente aqueles que visam abordar conceitos e habilidades.

INTRODUÇÃO

Atualmente o nosso cotidiano está permeado por interações em diversos tipos de produtos e serviços digitais. De certa maneira, pode-se afirmar que estamos cada vez mais dependentes da tecnologia. Independente se isso é benéfico ou não, há pessoas que ainda não estão familiarizadas com isso. Elas são consideradas como “não incluídas digitalmente”. Há diversas iniciativas, tanto públicas quanto privadas,

¹ IFSULDEMINAS – Câmpus Poços de Caldas. Doutorando em Ciência da Computação da UFSCar. Docente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais. Coordenador do Projeto de Pesquisa DECID no IFSULDEMINAS. email: mateus.santos@ifsuldeminas.edu.br;

² UFSCar – Câmpus São Carlos. email: cesar@dc.ufscar.br;

³ IFSULDEMINAS – Câmpus Poços de Caldas. Aluna Bolsista no Projeto de Pesquisa DECID. email: vanessa.fagundes.vila@gmail.com;

⁴ IFSULDEMINAS – Câmpus Poços de Caldas. Aluna Bolsista no Projeto de Pesquisa DECID. email: nadianogues19@gmail.com;

⁵ IFSULDEMINAS – Câmpus Poços de Caldas. Aluna Bolsista no Projeto de Pesquisa DECID. email: elizandracteixeira@outlook.com;

⁶ IFSULDEMINAS – Câmpus Poços de Caldas. Aluno Bolsista no Projeto de Pesquisa DECID. email: gustavo_luiz97@hotmail.com;

⁷ IFSULDEMINAS – Câmpus Poços de Caldas. Aluna Voluntária no Projeto de Pesquisa DECID. email: fernanda_m_xd@htomail.com.

que visam possibilitar esse processo de inclusão. As iniciativas visam proporcionar o acesso das pessoas às tecnologias e/ou proporcionar capacitação (ensinamento) para manusear tais produtos e serviços digitais (Helsper, 2008). Entende-se que capacitação consiste na compreensão de conceitos e na obtenção de habilidades para o manuseio (Duarte, 2009).

O trabalho apresentado neste artigo faz parte de uma pesquisa de escopo mais amplo. Nela, estamos interessados em investigar quais são os conceitos e as habilidades necessárias para que uma pessoa seja considerada incluída digitalmente. A identificação desses conceitos e dessas habilidades se faz necessário para classificá-los em níveis de inclusão digital (alfabetização, letramento, socialização), determinados na literatura como *digital literacy* (Dudziak, 2003), (Freitas, 2010), (Silva, 2005).

Neste artigo, apresentamos os resultados de uma pesquisa opinião pública que teve por objetivo identificar quais são as habilidades necessárias para a inclusão. Listamos quatro habilidades e pedimos para os participantes votarem se elas são realmente necessárias. Possibilitamos aos participantes inserir outras habilidades que não estavam listadas e também possibilitamos a inserção de comentários sobre inclusão digital. A seção Material e Métodos descreve como a pesquisa de opinião pública foi aplicada, a seção Resultados e Discussão apresenta os resultados da pesquisa, a seção Conclusões apresenta as conclusões obtidas, seguidas das Referências Bibliográficas.

MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa de opinião pública foi realizada de maneira eletrônica através da Internet. Os participantes da pesquisa poderiam acessar o formulário através de um endereço eletrônico (link). Esse endereço foi divulgado em comunidades acadêmicas, instituições de ensino, redes sociais, entre outros. O formulário da pesquisa foi produzido em dois idiomas (português e inglês) com o propósito de ampliar a possibilidade de participação dos participantes. A pesquisa ficou disponível eletronicamente no período de seis meses, entre dezembro de 2013 e junho de 2014.

O formulário continha um breve texto introdutório sobre os objetivos da pesquisa. Solicitava aos participantes informações pessoais obrigatórias e opcionais. As informações pessoais obrigatórias solicitadas foram idade, gênero e formação.

As informações pessoais opcionais foram nome e área de atuação. Na sequência das informações pessoais, o formulário da pesquisa listava quatro habilidades, teoricamente, importantes para que uma pessoa possua e seja então considerada incluída digitalmente. O participante deveria clicar somente na habilidade que ele concordasse ser essencial para a inclusão. Era permitido ao participante não selecionar nenhuma das habilidades listadas. Após essa listagem de habilidades, o formulário da pesquisa permitia ao participante inserir (opcional) quais habilidades que ele considerava importante e que não estavam listadas anteriormente. Para finalizar, o formulário permitia ao participante inserir comentários sobre “inclusão digital”.

O formulário foi produzido na ferramenta de documentos online da Google. As respostas dos participantes foram consolidadas automaticamente em uma planilha eletrônica. Os resultados apresentados neste trabalho foram extraídos dessa planilha. Houve um processo de filtragem nos dados dessa planilha, eliminando respostas que não condiziam ao escopo solicitado na pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando o atual momento da tecnologia, o formulário da pesquisa listou quatro habilidades que possivelmente podem ser essenciais para que uma pessoa possua e, assim, seja considerada incluída digitalmente. Essas habilidades são: habilidade em saber usar um correio eletrônico (email); habilidade em saber usar motores de busca (Google, Bing etc); habilidade em saber usar uma câmera fotográfica digital; habilidade em saber usar um player digital de músicas.

A pesquisa obteve 180 respostas válidas. Cento e oito participantes eram do gênero masculino e setenta e dois participantes eram do gênero feminino. Com relação a idade dos participantes, classificamos em cinco faixas etárias: menores de 18 anos (trinta e nove participantes), entre 18 e 29 anos (cinquenta e sete participantes), entre 30 e 49 anos (setenta e quatro participantes), entre 50 e 59 anos (sete participantes) e acima dos 60 anos (três participantes).

Com relação as habilidades listadas, apenas um participante não votou em nenhuma delas, ou seja, para cento e setenta e nove participantes, pelo menos uma habilidade é essencial para que uma pessoa possua e seja considerada incluída digitalmente. A habilidade em saber usar um correio eletrônico foi votada por 167 participantes. A habilidade em saber usar motores de busca foi votada por 174

participantes. A habilidade em saber usar câmera fotográfica digital foi votada por 80 participantes e a habilidade em saber usar player digital de músicas foi votada por 67 participantes. A Figura 1 apresenta um gráfico que relaciona o perfil dos participantes (gênero e faixa etária) e as habilidades listadas na pesquisa.

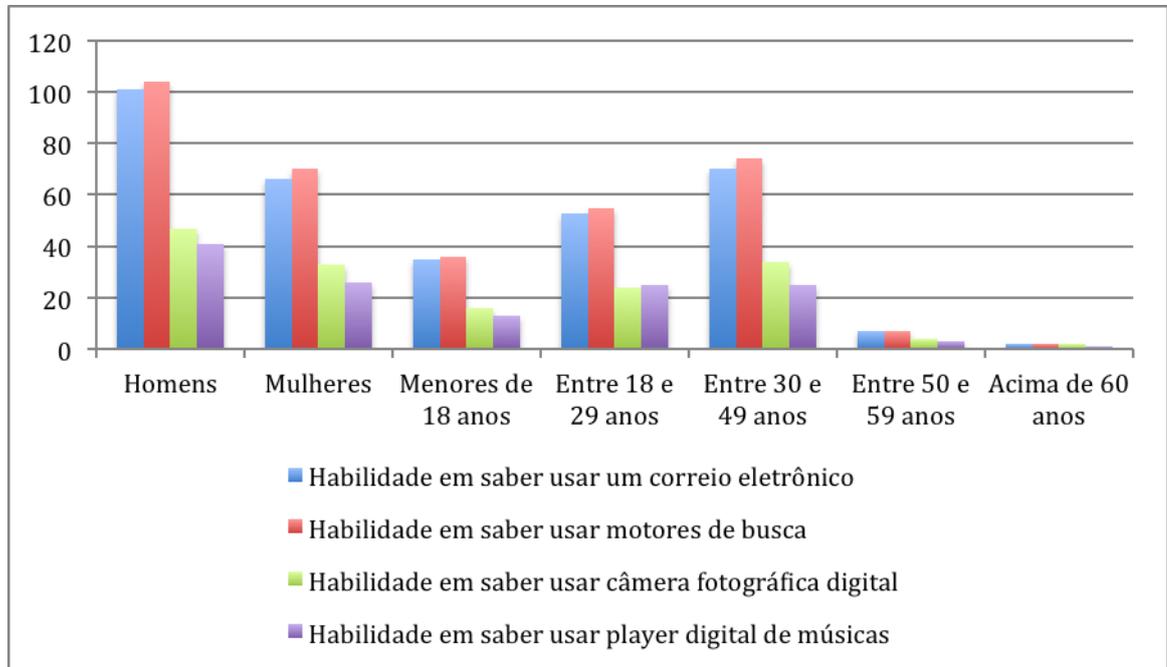


Figura 1: Gráfico relacionando o perfil dos participantes e as habilidades votadas

Verificando o gráfico apresentado na Figura 1, observa-se que houve uma certa proximidade nos resultados entre gêneros. A habilidade em saber usar motores de busca foi a mais votada para 96,29% dos participantes do gênero masculino e 97,22% dos participantes do gênero feminino. A habilidade em saber usar correio eletrônico foi a segunda mais votada para 93,51% dos participantes do gênero masculino e 91,66% dos participantes do gênero feminino. A habilidade em saber usar câmeras fotográficas digitais foi a terceira mais votada para 43,51% dos participantes do gênero masculino e 45,83% dos participantes do gênero feminino. A habilidade em saber usar player de música foi a quarta mais votada para 37,96% dos participantes do gênero masculino e 36,11% dos participantes do gênero feminino.

A relação entre as faixas etárias e as habilidades votadas houve pequena variação. A faixa etária dos participantes menores de 18 anos e os participantes entre 30 e 49 anos manteve a mesma ordem, sendo: habilidade em saber usar motor de busca 92,30% para menores de 18 anos e 100% para participantes entre

30 e 49 anos; habilidade em saber usar correio eletrônico 89,74% para menores de 18 anos e 94,59% para participantes entre 30 e 49 anos; habilidade em saber usar câmeras fotográficas digitais 41,02% para menores de 18 anos e 45,94% para participantes entre 30 e 49 anos; habilidade em saber usar player de música 33,33% para menores de 18 anos e 33,78% para participantes entre 30 e 49 anos. A faixa etária entre 50 e 59 anos e a faixa etária acima dos 60 anos apresentou igualdade de votos na ordem das habilidades, sendo 100% dos participantes entre 50 e 59 anos votaram nas habilidades de uso do correio eletrônico e uso de motores de busca; 66,66% dos participantes acima de 60 anos também votaram dessa forma. A habilidade de uso de câmeras fotográficas digitais, obteve 57,14% dos votos de participantes entre 50 e 59 anos e 66,66% dos votos de participantes acima de 60 anos. Já a habilidade de uso de player de música obteve 42,85% dos votos de participantes entre 50 e 59 anos e 33,33% dos votos de participantes acima de 60 anos.

A ordem de habilidades votadas teve uma pequena variação entre a faixa etária entre 18 e 29 anos. Para essa faixa, a habilidade de uso de player de música foi considerada, pela maioria, mais importante que a habilidade de uso de máquinas fotográficas digitais. Já a ordem de votação das habilidades de uso do correio eletrônico e motores de busca não teve alteração. Os números dessa faixa são: 96,49% dos votos para habilidade de uso de motores de busca, 92,98% dos votos para habilidade de uso de correio eletrônico, 43,85% dos votos para o uso de player de músicas e 42,10% dos votos para o uso de câmeras fotográficas digitais.

CONCLUSÕES

Diante dos resultados coletados na pesquisa de opinião pública e apresentados neste artigo, concluímos que duas das quatro habilidades listadas na pesquisa tiveram votações expressivas. A habilidade em saber usar um correio eletrônico foi votada por 92,77% dos participantes, enquanto a habilidade em saber usar motores de busca recebeu 96,66% dos votos. Esses números mostram qual é a tendência necessária para pessoas estarem incluídas digitalmente. O cotidiano delas, atualmente, está cercado por interações com produtos e serviços tecnológicos. Por essa amostragem apresentada neste artigo, entende-se que elas precisam adquirir essas habilidades. Essas habilidades têm em comum a necessidade de conexão com a Internet. Tanto para utilizar um correio eletrônico

quanto para utilizar um site com motor de busca é necessário que a pessoa compreenda o que é a Internet e de que maneira se obtém ou conecta-se a ela. Entende-se que a pessoa precisa ter outras habilidades que sirvam de pré-requisitos para as habilidades de uso de correio eletrônico e uso de motores de busca. Os resultados apresentados neste artigo podem servir de subsídios para Nossa pesquisa irá dar sequência com os resultados apresentados neste artigo. Temos o propósito de investigar quais são essas habilidades consideradas, desta forma, como pré-requisitos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUARTE, A.B. S.; *Inclusão Digital e Competência Informacional: Estudo de Usuários da Informação Digital*. X Enancib: Responsabilidade Social da Ciência da Informação. João Pessoa. Editora Universitária. 2009.

DUDZIAK, E. A.; *Information Literacy: Princípios, Filosofia e Prática*. *Ciência da Informação*. Brasília, v.32, n.1; p.23-35, jan/abr. 2003.

FREITAS, M.T.; *Letramento Digital e Formação de Professores*. *Educação em Revista*. Belo Horizonte. V.26, n.03, p.335-352. 2010.

HELSPER, Ellen; *Digital Inclusion: an Analysis of Social Disadvantage and the Information Society*. Department for Communities and Local Government. London. UK. 2008.

SILVA, H.; *Inclusão Digital e Educação para a Competência Informacional: uma Questão de Ética e Cidadania*. *Ciência da Informação*. Brasília, v.34, n.1; p.28-36, jan/abr. 2005.