

O PROCESSO INCLUSIVO DIGITAL DA TERCEIRA IDADE COM AUXÍLIO DO SOFTWARE EDUCACIONAL: APRENDENDO INFORMÁTICA

Jônatha Lisboa Galvão do Nascimento (1); Mychelline Souto Henrique (2).

*Universidade Estadual da Paraíba, jonatha-lisboa@hotmail.com(1); Universidade Estadual da Paraíba,
mychelline@gmail.com (2).*

Resumo:

Com o avanço da tecnologia, vários setores da sociedade estão se adaptando a uma nova realidade, e como consequência disso, as gerações de pessoas passaram a ter um contato maior com a tecnologia. Porém, sabe-se que as pessoas da terceira idade possuem uma resistência ou sentem dificuldade em se adaptar ao mundo tecnológico. Diante desta problemática, este trabalho surgiu na disciplina de software educacional, ofertada pela UEPB, no qual um protótipo de um jogo educacional (Aprendendo Informática) foi desenvolvido, cujo público alvo são pessoas da terceira idade. O jogo deverá ser utilizado em conjunto com o professor, desta forma será possível criar um ambiente lúdico de aprendizagem, o tornando mais didático e interativo. Desta forma, se faz possível tornar o mais aprendido significativo e, principalmente, mais inclusivo para as pessoas da terceira idade.

Palavras-Chave: Inclusão digital, informática, terceira idade.

1. INTRODUÇÃO

Vários setores da sociedade estão se adaptando ao mundo tecnológico, essa é uma realidade que não pode ser mais adiada. O setor da educação foi durante muitos anos marcado pela presença do giz, quadro negro e do livro didático. Atualmente os ambientes escolares estão sendo bastante influenciados pelos recursos tecnológicos, mudando o paradigma da educação, no qual o aluno passa a ter autônomo e constrói próprio conhecimento. Tais recursos facilitam a atuação do professor e beneficiam os alunos, pois elas trazem consigo diversas possibilidades de trabalhar os conteúdos.

Portanto, percebe-se que as pessoas não aprendem mais da mesma forma, com a facilidade da informação trazidas pela tecnologia, procurar, acessar e compartilhar informações sobre os mais diversos assuntos se tornou simples e rápido, só se faz necessário ter Internet. Os recursos digitais possibilitam ao indivíduo se integrar a uma sociedade virtual, inserindo-o em contato com amigos e parentes, num local de troca de informações. Essas atividades deixam ainda mais fortes as expectativas de um futuro com qualidade de vida e acesso rápido a qualquer tipo de informação.

Em uma sociedade tecnológica, é indispensável o domínio das TIC¹, pois ela proporciona a manipulação e o acesso a informação. Atualmente grande parte das atividades do cotidiano é realizada de forma virtual. Dessa forma, o acesso à informação se confunde com a utilização das tecnologias, sobretudo o acesso digital por meio da Internet.

Nesse contexto, este trabalho tem o conseqüente problema de análise: O jogo educacional é um recurso eficaz para auxiliar o processo de ensino/aprendizagem? Este artigo tem como objetivo apresentar apenas o protótipo do jogo educacional “Aprendendo informática”, ele foi elaborado para atender o público da terceira idade. A relevância deste trabalho consiste em apresentar um recurso que poderá facilitar o aprendizado de informática para as pessoas de terceira idade. Além disso, ele se torna relevante porque aborda uma temática inclusiva, que beneficiará o público da terceira idade. Observa-se que a inclusão digital para as pessoas da terceira idade, além de ser um aparelho de melhoria social, colabora para a qualificação de vida, potencializando o raciocínio e a autoestima de tais pessoas.

¹ Tecnologia da Informação e Comunicação

2. METODOLOGIA

Este estudo adota um enfoque metodológico de caráter bibliográfico e exploratório. Além de apresentar o protótipo de um jogo educacional, ele foi desenvolvido na disciplina Software Educacional, ofertada pela UEPB.

Para o desenvolvimento do protótipo do jogo “Aprendendo Informática”, foi utilizado o software Construct 2², essa é uma ferramenta utilizada no desenvolvimento de jogos 2D, criado pela Scirra Ltda. O Construct 2 é adequado para elaboração rápida de jogos e não exige muito conhecimento em linguagem de programação, o estilo *drag-and-drop*³ permite que o usuário insira imagens e as mova de maneira rápida e simples, para isso utiliza-se o editor visual.

O jogo poderá ser exportado para funcionar em diversas plataformas, como: *web mobile*, *Android* e *IOs*, dentre outros. Vale salientar que a versão gratuita utilizada para desenvolver o protótipo do jogo possui limitações, isso significa que o jogo só pode ser exportado para a versão web.

Para construir a base teórica do jogo, utilizou-se algumas referências bibliográficas relacionadas à inclusão digital na terceira idade, e sobre os benefícios trazidos pelos jogos educacionais no processo de ensino/aprendizagem.

3. REFERÊNCIAL TEÓRICO

Este capítulo irá apresentar o embasamento teórico do tema abordado por esse trabalho. Os assuntos seguintes apresentam uma reflexão sobre a temática discutida, eles serviram de embasamento para desenvolver o protótipo do jogo educacional “Aprendendo Informática”.

De acordo com Castells (2003), as TIC são de fundamental importância para a organização das coisas em modo geral. Entre os inúmeros recursos que compõem a TIC, a Internet é o mais utilizado, pois ela entrega a informação e proporciona conhecimento ao usuário, promove a interconexão entre várias pessoas, suprimindo as dificuldades dos antigos meios de comunicação, como por exemplo: televisão, rádio e a imprensa.

O autor também foca a importância da socialização para contextualizar o mundo virtual. Nesse contexto, Goulart (2007, p. 119) informa que a inclusão digital é a possibilidade de acesso à informação. Tal prática acontece por intermédio de redes

² <https://www.scirra.com/>

³ Função de arrastar e soltar

virtuais da internet em que os dados passam a ser de domínio público, salvo exceções. No contexto dos idosos, agencia-se a chamada convivência digital, ou seja, possibilita a colaboração efetiva do indivíduo num mundo cuja inclusão digital é a mais perfeita forma de inclusão, efetividade e integração.

Silveira (2010) afirma que a Tecnologia informatizada surgiu como princípio de colaboração na diminuição do isolamento, na motivação mental e, por fim, no bem estar da pessoa incluída no processo, podendo também deixar mais fácil o desenvolvimento de comunicação com amigos ou parentes, acentuando, desta forma, as afinidades interpessoais ou proporcionando encontros entre os mesmos na internet. Tem-se enxergado uma grande facilidade no acesso e na utilização por idosos, ao interagirem com as TIC, o que os leva a um notório estado de independência e autonomia, como resultado a motivação e, especialmente, levando-os a uma inclusão no mundo virtual.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Como visto, é importante inserir a tecnologia na vida das pessoas de terceira idade. Um jogo educacional está sendo desenvolvido para auxiliar esse público a se familiarizar com os conceitos que norteiam o mundo tecnológico. As falas dos personagens trazem consigo termos específicos da informática.

A Figura 1 apresenta a tela inicial do jogo “Aprendendo informática”. As imagens utilizadas na interface do jogo fazem parte do contexto do público alvo, que são pessoas da terceira idade. Vale enfatizar que o jogo foi criado para dois perfis (homem e mulher), que são representados pelo Sr. João e Sra. Marta.





Observando a Figura 1 percebe-se que a tela inicial apresenta os botões: iniciar e créditos. O “iniciar” direciona o usuário para a primeira fase do jogo, e o “créditos” apresenta as informações sobre os desenvolvedores. Ao clicar no botão “iniciar”, o usuário é direcionado a uma loja virtual, ela é apresentada na Figura 2. Além disso, vale salientar que o perfil indicado na figura é do home, representado pelo personagem Sr. João.



Para interagir com a loja virtual (ver Figura 2) o usuário deverá clicar na seta verde, que está localizada acima da loja. Grande parte do cenário possui elementos relacionados com a informática, possibilitando a familiarização por parte dos usuários.

A tela posterior apresenta o interior da loja virtual (ver Figura 3). Quando o Sr. João entra na loja, ele se depara com um vendedor mais novo (um menor aprendiz), ele ajudará o Sr. João a entender mais sobre informática. O usuário poderá obter mais informações (clique no mouse) sobre os periféricos existentes no cenário. Observando a Figura 3 percebe-se que a impressora possui um quadrado verde, isso ocorrerá nos objetos que possuem interação com o usuário. Além disso, as falas do personagem trarão uma reflexão a respeito das distintas gerações e sobre o conhecimento de informática.



Figura 3- Tela do usuário início do jogo

O processo de inclusão digital, a partir do momento que foi desenvolvido, até os dias atuais é um tema relevante. De acordo com Castells (2003), as TIC são de fundamental importância para a organização das ideias, voltadas tanto para área educacional quanto para o cotidiano das pessoas.

Se faz necessário que o usuário da terceira idade seja estimulado a fazer uso de aplicações virtuais, desta forma ele poderá exercitar habilidades como: o raciocínio lógico. Nesse parâmetro, Goulart (2007, p. 118) enfoca que a inclusão digital consistir em “o acesso à informação. Tal acesso ocorre por meio da internet, cuja informação passa a ser de domínio público, ou seja, está disponível a todos. Acessar uma enorme quantidade de dados proporciona às pessoas a adquirir conhecimentos sobre os mais inúmeros contextos. No contexto dos idosos, agencia-se a chamada cidadania digital, que possibilita a colaboração efetiva da pessoa num mundo cuja inclusão digital é a mais perfeita maneira de integração, efetividade e interação. No entanto, a inclusão digital, por intermédio do potencial que a Internet possibilita, faz insurgir o problema de acessibilidade a todos. A proposta é que uma boa parte das pessoas, primordialmente as de baixa renda, consigam ter acesso a informações, fazer buscas na internet, enviar e-mails e também promover em termos de facilidade sua própria vida realizando uso da tecnologia. Em relato Pachievitch (2012), indaga que em todo o país há uma intensa tendência a deixar disponível cada vez mais serviços ou atividades através da internet. Por isso, uma pessoa inserida no processo de aprendizado digital, tende a ter ganhado em qualidade de vida, de acordo em que ganha tempo fazendo uso dos aparatos tecnológicos.

E com o software, aprendendo informática, os usuários por intermédio de um docente no curso básico de informática, poderá ter aptidão em identificar quais são os periféricos de entrada e de saída, com isso, tendo um conhecimento nos equipamentos, quebrando a barreira do medo, e com isso, faz com que o aluno busque outras informações sem receio de danificar o equipamento, uma vez que através do jogo já pôde conhecer as ferramentas externas.

De acordo com Pacievitch (2012), a palavra inclusão digital deve ser acatada como a tentativa de gerar garantia que todas as pessoas possuam acesso às TIC, e que esse processo teve início no final do século XX por conta da vivência de um movimento

mundial: o adição na sociedade da informação. E Silva (2005, p. 32), completa “houve uma corrida para a construção de políticas nacionais, cujas propostas foram formuladas, em cada país, em vastos e abrangentes documentos governamentais”. O nosso país também empreendeu esse valor de discussão, gerado pelo MCT⁴, que englobou os quatro setores da sociedade – privado, governamental, acadêmico, e o terceiro setor, além de seres vinculados a outras organizações e países. Isto se fundamentou em verdadeiro desafio, em sentido da declaração do conteúdo e da obrigação de abarcamento de toda população, no processo construtivo de diretrizes para a afirmação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo educacional é um facilitador no processo de ensino/aprendizagem, a proposta apresentada por este trabalho ainda se encontra e fase inicial, no qual um protótipo de um jogo educacional foi desenvolvido, não foi realizada nenhum tipo de validação com o público alvo. Pode afirmar que utilizar jogos educacionais na sala de aula mudará o paradigmas tradicionais de educação, em que os alunos são submetidos a conceitos e devem seguir um passo a passo determinado pelo professor. Além disso, o jogo educacional possibilita a interação humano computador, trazendo a ideia que o usuário poderá intervir na construção do seu próprio conhecimento, pois ele não terá que seguir ações pré-determinadas pelo professor, sendo essa uma característica do estilo de aprendizagem construtivista.

O relacionamento professor-aluno sob a visão da facilitação da aprendizagem pode ser centrada no discente. Um clima que gere facilidade a aprendizagem ocorre a partir de competências de comportamento, tanto do docente orientador quanto do aluno. Essas qualificações possibilitam que o docente fuja de um formalismo educacional. Proporciona também, que seja um mediador autêntico e, ao mesmo momento, aceite o discente como sujeito real, carregador de sentimentos, empecilhos e muitas potencialidades.

E, indagando no processo de ensino-aprendizagem inclusivo, é bastante importante atenção, cuidando na forma de se comunicar e de como aplicar determinadas atividades e sempre frisar que o processo de virtualização deve ser gradativo, sendo

⁴ Ministério da Ciência e Tecnologia

assim, tendo observações à frente de que é importante que tudo seja adequado de acordo com a realidade de cada aluno participante.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Silveira, Michele Marinho da. (2010) **“Educação e inclusão digital para idosos”**. CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação. 8, jul., 2010.

GOULART, Denise. Inclusão Digital na Terceira Idade. **A virtualidade como objeto e encantamento da aprendizagem**. Porto Seguro, 2007. p. 119.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

Goulart, D. **Inclusão digital na terceira idade: a virtualidade como objeto e reencantamento da aprendizagem**. Porto Alegre, 2007.

KACHAR, Vitória. **Terceira Idade & Informática: aprender revelando potencialidades**. São Paulo: Cortez, 2003.

ALVAREZ, Ângela Maria. **Informática para a 3ª Idade**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda, 2009.