



CONEPE 2017

IV CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO



Conhecimento, escolhas
e transformação

INSTITUTO
FEDERAL
Fluminense
Campus
Campos Guarus

ISSN 2525-975X

Inclusão por Jogos: uma alternativa descontraída de ensinar informática à terceira idade

MATHEUS GONÇALVES VIEIRA ROCHA, MICHELLE MARIA FREITAS NETO, MARIA CLARA ANDRADE MAZORQUE e WALTER AUGUSTO CURVELO NETO

Este trabalho apresenta três jogos desenvolvidos para auxiliar o processo de inclusão digital voltado para a terceira idade. A proposta dos jogos é ajudar os idosos em seus primeiros contatos, trocando as exposições convencionais de informática básica por ensino e aprendizagem de forma lúdica. Os jogos têm o objetivo de ajudar o idoso a utilizar as funções do mouse e introduzir o uso do teclado de forma sutil e divertida. O primeiro deles chama-se “Clique Certo” e sua dinâmica é bem simples: o usuário clica em duas imagens semelhantes e, quando acerta, o jogo apresenta estímulos sonoros e visuais para valorizar o aprendizado. Após o treinamento com um clique simples, o participante utiliza o segundo jogo chamado “Sorriso” que foi desenvolvido para a prática do duplo clique apresentando uma tela com diversos emojis “tristes” ou “com raiva”. O objetivo do jogador é dar o duplo clique para que a interface do jogo apresente apenas emojis “felizes”. Por fim, para iniciar o uso do teclado e exercitar o uso do mouse recém-apresentado foi desenvolvido um bingo digital. Com o jogo, o participante precisa montar sua cartela personalizada digitando seu nome e selecionando com o uso do mouse seis animais que compõem um cartão virtual. Com a cartela montada, o jogo é iniciado com o uso de um sorteador eletrônico que simula um bingo convencional onde os participantes marcam cada animal sorteado treinando o clique do mouse. Ao ter todos os animais sorteados na cartela, deve anunciar o “bingo”. A primeira experiência realizada com a utilização dos jogos se deu Instituto Federal Fluminense Campus Campos Guarus, com o apoio do projeto Vitalidade e por meio de uma oficina ministrada por voluntários do projeto “ELO – Estimulando Links de Oportunidades: uma rede social de colaboração em favor do desenvolvimento local”, implantado recentemente no Campus Itaperuna. Na oficina foi observado um grande interesse dos participantes pelos jogos, bem como o início do aprendizado no uso do mouse e teclado de forma descontraída. Também foram identificados pontos de melhoria para os softwares como o uso de imagens mais nítidas. Futuramente, pretendem-se criar novas fases para o Clique Certo e o Sorriso incluindo tempo para cumprir as etapas, bem como melhorar as imagens utilizadas no bingo digital.

Palavras-chave: Inclusão. Jogos. Terceira Idade.