Gamificação para promover maior interação do idoso no ensino superior/modalidade EAD

Autor(res)

Andreia De Andrade Mancio Da Mota
Daniele Ribeiro Da Silva Oliveira
Serly Terres
Diego Fabricio Cruz Duailibi
Alessandro Gonçalves Da Silva

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

Até 2050 a proporção de pessoas com mais de 60 anos no mundo será de 1 a cada 6 pessoas. A velhice apresenta desafios únicos para os idosos como: baixa visão, dificuldades de locomoção, dificuldades motoras e de processamento, entre outras.Ao passo que a tecnologia avança trazendo muitas facilidades para as pessoas, também pode trazer exclusão para o público idoso que encontra dificuldades na compreensão e no uso das tecnologias, até mesmo para realizar tarefas simples em um telefone celular (LANDIM e DE OLIVEIRA, 2023).Outro desafio que os idosos podem enfrentar é a sensação de estar sozinho causada pela falta de socialização que o ensino EAD pode trazer (LONGHI et al., 2021). Entretanto, a gamificação pode proporcionar uma maior interação para o público idoso, através do uso de plataformas como MOODLE e ROODA, uma vez que segundo Machado, Behar e Doll (2011),possibilitam a readequação do ambiente virtual de aprendizagem (AVA) melhorando e facilitando o processo de aprendizagem.

Objetivo

Este trabalho tem como objetivo apresentar como o uso da gamificação pode auxiliar na interação nos ambientes de aprendizagem virtual pelo público idoso inserido no ensino superior/modalidade EAD

Material e Métodos

A pesquisa foi realizada no Google Acadêmico, considerando artigos científicos publicados no período de 2018 a 2023 e, em língua portuguesa, por meio do uso dos seguintes descritores: Gamificação, Idosos, Inclusão, Ensino, superior, EaD. Para esses descritores e no referido período, o Google Acadêmico forneceu 416 resultados. A partir desses resultados, realizou-se uma análise dos títulos dos artigos, seguida de uma análise dos resumos dos artigos. A partir desta etapa, selecionou-se 4 artigos, pois apresentavam maior pertinência com o objetivo da pesquisa. Os dados desta pesquisa foram coletados de 11/04/2023 a 07/05/2023.

Resultados e Discussão

Pessoas idosas podem se sentir solitárias, ficar deprimidas e a interação é muito importante, algo que pode não ocorrer no ensino superior modalidade EAD. De acordo com Longhi et al. (2021) é necessário que os idosos recebam uma orientação prévia e suporte constante a fim de que possam conhecer o planejamento do curso e as ferramentas que serão utilizadas e saibam a quem recorrer em caso de dúvidas ou dificuldades. Neste estudo, verificou-se que a gamificação em um contexto de jogos instrutivos, pode engajar, causar interação por parte dos idosos, motivar e treinar. De tal forma que, plataformas como MOODLE e ROODA, podem auxiliar nesses processos, facilitando o acesso do usuário idoso, e possibilitando a diminuição da evasão desse público no ensino superior/modalidade EAD.

Conclusão

Neste estudo, conclui-se que o número de idosos aumentará exponencialmente ao longo dos anos, o que também elevará o número da procura desse público por instituições de ensino na modalidade EAD. Portanto, se faz necessário que as instituições pensem em inovações voltadas especificamente para o público idoso, sendo a gamificação uma proposta viável, pois propõe o envolvimento, engajamento e a interação do idoso, possibilitando a diminuição da evasão por parte deste público.

Referências

LANDIM, Marcos Jonaty Rodrigues; DE OLIVEIRA, Evandro Nogueira. Promoção da qualidade de vida para idosos por meio da inclusão digital: Projeto EnvelheSer. Research, Society and Development, v. 12, n. 3, p. e11812340593-e11812340593, 2023.

LONGHI, Magalí Teresinha et al. Aspectos socioafetivos na educação a distância: um olhar sobre o engajamento e a evasão. 2021.

MACHADO, Leticia Rocha; BEHAR, Patricia Alejandra; DOLL, Johannes. O uso de um ambiente virtual de aprendizagem por idosos: considerações e discussões. Nuevas Ideas en informática Educativa, 2011.