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
Alessandro Gonçalves Da Silva
Serly Terres
Diego Fabricio Cruz Duailibi

Categoria do Trabalho

2

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.