



Evento	Salão UFRGS 2018: XIV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2018
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	InComputer: a realidade aumentada como apoio à inclusão digital de idosos
Autores	GUSTAVO SIDNEY ARAUJO BORGES LETICIA ROCHA MACHADO PATRICIA ALEJANDRA BEHAR
Orientador	JOHANNES DOLL

RESUMO: O objetivo desta pesquisa é apresentar o planejamento e desenvolvimento do material educacional digital (MED) InComputer – Imersão no Computador: a realidade aumentada como apoio à inclusão digital de idosos. Este MED tem o intuito de oportunizar às pessoas mais velhas o conhecimento e aprofundamento do hardware e periféricos do computador (desktop). Para tanto, o material utilizará uma tecnologia denominada realidade aumentada (RA) a fim de possibilitar aos idosos uma imersão no conhecimento das funcionalidades dos componentes do computador. A proposta irá contribuir para que os idosos tenham um apoio para utilizar tais recursos no seu dia-a-dia, em seus lares, podendo ainda ser aplicada como material complementar a cursos de inclusão digital ofertados na Universidade e em outras instituições educacionais. A cada ano aumenta ao número de idosos com acesso a um smartphone com câmera. Paralelo a este novo contexto, observa-se também uma crescente dificuldade dos mais velhos em utilizar o computador e seus recursos. Esta realidade é traduzida em um novo perfil de idosos analfabetos digitais, no qual sabem utilizar apenas tecnologias touchscreen. A partir de muitas experiências de cursos de inclusão digital de idosos ofertados desde 2009 na UFRGS, observam-se mudanças que têm afetado a autonomia dos idosos no uso de computadores de mesa (desktop). Assim, é importante cada vez mais desenvolver conteúdos que possam propiciar aos idosos uma independência no uso das tecnologias digitais. Desta forma, a metodologia adotada nesta pesquisa foi a ConstruMED, que possui as seguintes etapas: ETAPA 1 – Preparação: definição da equipe e das características básicas do tema/usuários; ETAPA 2 – Planejamento: elaboração do conteúdo; ETAPA 3 – Implementação; ETAPA 4 – Avaliação: análise do funcionamento do MED e da adequação aos objetivos técnicos, gráficos e pedagógicos; ETAPA 5 - Distribuição: armazenamento e disponibilização do MED. Ele será disposto online, para uso liberado, na página do grupo de pesquisa e no repositório LUME da UFRGS. O objeto de ensino consistirá em um aplicativo desenvolvido utilizando o software Unity, no qual será estruturada uma interface que obedeça a critérios como os de Carneiro e Ishitani (2014) e orientações do World Wide Web Consortium (2018) visando à eficácia, eficiência e satisfação do seu público-alvo. O MED terá uma marca visual desenhada visando à memorabilidade e significância perante os usuários, e será validado com 45 idosos que participarão de um curso de inclusão digital na Universidade. Este trata-se de curso de extensão oferecido pela Universidade, o qual faz parte de um projeto de pesquisa de Mestrado e de Doutorado. A validação e avaliação do referido MED serão realizadas a partir de observações durante o curso e o preenchimento de um questionário após o término do mesmo. O questionário abordará questões referentes à interface (acessibilidade e usabilidade) e à educação (didática, conteúdo, atividade etc.). Após a validação e avaliação, o bolsista realizará ajustes no material, a fim de adequá-lo às expectativas do público-alvo e objetivos da proposta. Nessa perspectiva, acredita-se que o InComputer irá beneficiar tanto a comunidade acadêmica, a partir das pesquisas que serão desenvolvidas, assim como a comunidade em geral, possibilitando que o usuário-idoso possa utilizar tal material no seu cotidiano, como fonte de aprendizado e consulta para que seja possível utilizar o computador com maior autonomia.

Palavras-chave: idosos, material educacional digital, aplicativo, realidade aumentada.