



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Segurldade Virtual: Desenvolvimento do pensamento crítico no uso seguro dos recursos da internet
Autores	ANDERSON BIER SALDANHA PATRICIA ALEJANDRA BEHAR LETICIA ROCHA MACHADO
Orientador	JOHANNES DOLL

RESUMO: Este trabalho tem o intuito apresentar o planejamento, desenvolvimento e implementação da interface do objeto de aprendizagem (OA) *SegurIdade Virtual*. O referido objeto tem como objetivo desenvolver o pensamento crítico do público idoso para o uso seguro da Internet. O mesmo é composto por quatro tópicos: I) privacidade; II) *spams*; III) vírus; IV) compras *online*. Diferentemente de outros OA em Educação a Distância, cujas propostas baseiam-se apenas em vídeos e textos, o *SegurIdade Virtual* consistirá em um jogo *online* sem excluir o material de apoio textual. A metodologia adotada para a construção do objeto foi composta por 5 etapas que culminaram na sua implementação. Para tanto, foi utilizado a metodologia ConstruMED que é composta pelas seguintes etapas: Preparação: definição da equipe das características básicas; Planejamento: elaboração do conteúdo; Implementação: construção digital; Avaliação: análise do funcionamento do OA e adequação aos objetivos técnicos/gráficos e pedagógicos; Distribuição: armazenamento e disponibilização. Desta forma, foram realizadas reuniões com a equipe pedagógica para discutir e estabelecer as questões do jogo, situações problemas, modo no qual o texto seria apresentado e uma análise das necessidades do público-alvo. Com estes pontos finalizados, buscou-se na internet os tipos de jogos educativos *onlines* que poderiam ser desenvolvidos para *tablets* e *smartphones*, considerando para isso as características dos idosos (biopsicossocial) A sua lógica gráfica foi pensada a partir de jogos de tabuleiro, onde o jogador avança conforme acerta as questões propostas, em contrapartida deve recuar quando as erra. A proposta do tabuleiro foi escolhida após discussões com a equipe pedagógicas que é composta por pedagogas e gerontólogos, onde foi possível planejar um jogo acessível ao público-alvo, porém sem infantilizar ou subestimar sua capacidade. Doravante, as perguntas contidas no OA (casas do tabuleiro) são reflexivas, com a finalidade de fazer o idoso desenvolver a criticidade a cerca da situação apresentada, e não apenas “acertar ou errar”. Portanto, as situações problemas do jogo são as mesmas com a qual o idoso poderá se deparar no uso dos recursos da Internet. Por conseguinte, as cores utilizadas foram neutras, em tons pastéis, para evitar qualquer desconforto visual ou confusão no decorrer da partida que poderá ser jogada em *smartphones* e *tablets*. Também serão implementados elementos que podem ajudar o jogador, como um avatar que o idoso pode se identificar, bem como botões de ajuda e materiais de apoio para realizar o jogo. Assim, o OA atende aos requisitos básicos de um jogo educativo, adaptado para o público-alvo em questão e, aborda, satisfatoriamente, o conteúdo pré estabelecido para o mesmo.