



OBJETO VIRTUAL PEDAGÓGICO COMO RECURSO MEDIADOR DE NOVAS TECNOLOGIAS VOLTADAS À IDOSOS

PREVEDELLO, João David Gonçalves¹; OLIVEIRA, Leonam Cordeiro de²;
CHICON, Patricia Mariotto Mozzaquatro³; CASSENOTE; Mariane Regina Sponchiado⁴;
ANTONIAZZI, Rodrigo Luiz⁵

Palavras-Chave: Preferências individuais. Educação. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Este trabalho faz parte de uma pesquisa relacionada a um projeto de extensão que visa a inclusão digital do usuário idoso. No primeiro semestre de 2015 foram capacitados cinquenta usuários e, em agosto deste ano, ingressaram mais duas turmas. Este resumo irá apresentar a aplicação de um objeto de aprendizagem construído com a finalidade de ensinar os matriculados a utilizarem o pacote Microsoft Office, ou seja, trabalhou-se o objeto virtual de aprendizagem como um recurso pedagógico mediador da inserção de novas tecnologias na vida do idoso.

Nas seções a seguir serão descritos o embasamento teórico, metodologia, construção do objeto de aprendizagem e validação. Para finalizar, são apresentadas as considerações finais e as referências.

O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

O aumento da população idosa se dá a partir de diversos fatores, tais como a crescente expectativa de vida, diminuição das taxas de mortalidade infantil, aumento dos cuidados sócio sanitários e diminuição abrupta da fecundidade.

Nos estudos de Kachar (2003), são fortes os argumentos que salientam a presença potencial de constante aprendizagem em pessoas idosas e conseqüente inclusão digital. Isso também é observado nos trabalhos de pesquisa elaborados pelo Núcleo de Estudos Interdisciplinares sobre Concepção de Envelhecimento do Programa de Pós-Graduação em

¹ Acadêmico do Curso de Ciência da Computação. Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX

² Acadêmico do Curso de Ciência da Computação. Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX

³ Professora do Curso de Ciência da Computação. Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX

⁴ Acadêmica do Curso de Ciência da Computação. Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX

⁵ Professor do Curso de Ciência da Computação. Programa Institucional de Bolsas de Extensão - PIBEX



Gerontologia Biomédica do Instituto de Geriatria e Gerontologia, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. O autor Kachar (2003) conclui que:

A tecnologia da informação é a representação da era da modernidade e o idoso, ao “adentrar” nesse meio, vence apenas mais um dos elementos de exclusão, em termos sociais.

Para que se atinja os objetivos pedagógicos é fundamental proporcionar competências básicas para saber também a lidar com a dinamicidade das informações e utilização das ferramentas tecnológicas digitais. Ou seja, é saber também como utilizar, de forma consistente, motivadora e pedagógica as tecnologias com os mais velhos. Um dos recursos de fundamental importância são os Objetos de Aprendizagem (OA).

A autora Paula (2004) comenta que um OA pode ser produzido para permitir uma aprendizagem mais eficiente por meio da interação e da prática dos conceitos de um conteúdo. O uso de OA remete a um novo tipo de aprendizagem apoiada na tecnologia, no qual o professor abandona o papel de transmissor de informação para desempenhar um papel de mediador da aprendizagem favorecendo, assim, o processo de ensino e aprendizagem (MAURI, ONRUBIA, 2010; PAULA, 2004).

METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida classifica-se como qualitativa, ou seja, busca coletar informações sobre a utilização de um objeto de aprendizagem como apoio ao ensino do pacote Microsoft Office. As etapas da pesquisa foram as seguintes: estudo sobre a construção de objetos de aprendizagem; análise do pacote Microsoft Office⁶; modelagem da aplicação; definição do tipo de tarefas e formato; construção do objeto de aprendizagem com auxílio do software *hot potatoes*⁷; hospedagem web; aplicação do OA ao público idoso que faz parte do projeto “Inclusão Digital na Terceira Idade”; avaliação da aprendizagem e pesquisa de satisfação. A seção a seguir irá apresentar o software construído e sua validação.

RESULTADOS

O objeto de aprendizagem⁸ foi construído com auxílio do software *hot potatoes* na linguagem de marcação HTML. Foram trabalhadas questões de múltipla escolha ilustradas na

⁶ Refere-se ao Microsoft Word, Power Point, Excel e Internet

⁷ Software educacional canadense utilizado para criação exercícios sob a forma de objetos digitais para publicação na *World Wide Web*

⁸ <http://ead.unicruz.edu.br/arquivo/jogo/Capa.html>



Figura 1. O usuário teve acesso a atividade e logo após teve que optar por uma das alternativas. A partir disso, o aplicativo responde se está correto e qual a pontuação obtida. Em seguida o usuário pode passar para a próxima atividade.

Figura 1. Interface do objeto de aprendizagem



A validação do objeto de aprendizagem aconteceu de duas maneiras: aplicação de questionário e observação direta. Ao longo da aplicação, o professor realizou uma observação, verificando as dificuldades encontradas durante a interação e o total de acertos de cada usuário. A última etapa integrou as respostas do questionário. Foi indagado se o objeto de aprendizagem dispõe de todas as funções necessárias para sua execução. 94,7% dos entrevistados constatou que sim e apenas 2,6% respondeu que não. A próxima questão pergunta se os botões de navegação fazem o que o usuário seleciona. 78,9% responderam sim, 15,8% são indecisos e 5,3% não concordam. A assertiva subsequente questionou se objeto de aprendizagem apresenta informações na tela que ajuda na sua navegação. As respostas foram as seguintes: 90% concordam e 10% são indecisos. Em relação ao tamanho da fonte, imagens e cores apresentadas e se facilitam a leitura, 100% respondeu que sim. Também foi questionado se o objeto é de fácil utilização, 90% respondeu que sim e apenas 10% ficaram indecisos.

A fim de complementar a pesquisa foi inserido um campo para comentários. Uma delas é descrita a seguir: “O sistema nos ajudou a acompanhar a velocidade que o mundo corre. E nos deu oportunidades para não parar, devido a nossa idade. Adorei esta iniciativa. Parabéns”.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se que o objeto de aprendizagem desenvolvido foi válido e viável para o objetivo da presente pesquisa. Infere-se que o mesmo pode ser considerado como um recurso adicional ao processo de ensino aprendizagem, possibilitando que o usuário idoso aprenda de forma interativa e prazerosa. Com a aplicação desenvolvida, além de auxiliar na aprendizagem do idoso, ainda se promove o desenvolvimento das habilidades motoras.

Até o momento trabalhou-se com questões de múltipla escolha. Pretende-se, até o final do projeto, trabalhar com respostas no formato texto, palavras cruzadas, verdadeiro e falso e *quiz*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KACHAR, Vitória. **Terceira Idade & Informática: Aprender revelando potencialidades**. São Paulo: Cortez, 2003.

MAURI, T.; ONRUBIA, J. **O professor em ambientes virtuais: perfil, condições e competências**. In: COLL; C.; MONEREO, C. (Org.). *Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010.

PAULA, K.C. et al. **Elementos para a implantação de cursos à distância**. *Revista Colabor@*, v.2, n.7. 2004.