



Evento	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Edu-InterGera - Educação Intergeracional: o desenvolvimento das relações sociais entre jovens e idosos
Autores	JÚLIA DA SILVA MORESCO PATRICIA ALEJANDRA BEHAR LETICIA ROCHA MACHADO ANDERSON BIER SALDANHA
Orientador	JOHANNES DOLL

Resumo: Este trabalho tem por objetivo apresentar o planejamento e construção do objeto de aprendizagem (OA) Edu-InterGera - Educação Intergeracional: o desenvolvimento das relações sociais entre jovens e idosos. O referido objeto tem por objetivo possibilitar aos jovens uma reflexão sobre o que é ser idoso e quais são suas implicações nas relações sociais. Para isso, serão abordadas as necessidades, interesses, expectativas, habilidades e dificuldades do público mais velho, sobretudo no que diz respeito ao uso das tecnologias digitais. O OA busca incentivar uma maior interação social entre essas duas gerações, a partir de uma educação intergeracional. Tal necessidade se deve ao distanciamento entre jovens e idosos, o que pode provocar conflitos relacionados ao desconhecimento dos aspectos biopsicossociais do envelhecer. O referido objeto está sendo desenvolvido em forma de jogo de RPG (Role-playing game) virtual, possibilitando uma maior interatividade do usuário com o conteúdo do OA. O RPG pode ser entendido como um jogo no qual os jogadores se assumem como protagonistas de uma história. Este objeto é composto por 3 cenários, onde o jovem terá a oportunidade de explorar cada temática assumindo o papel de um personagem com mais de 60 anos (idoso). O personagem percorrerá um trajeto onde será apresentado uma série de obstáculos, relacionados aos aspectos biopsicossociais do envelhecimento, devendo o jogador (jovem) escolher a melhor forma de resolvê-los. Os cenários consistem em: 1. Adaptando-se ao corpo: haverá situações-problema referentes aos aspectos biofisiológicos, onde o personagem enfrentará as mesmas dificuldades físicas, visuais e auditivas que os idosos sofrem ao utilizar as tecnologias digitais, propiciando uma reflexão sobre os problemas advindos da velhice; 2. Conhecendo sua mente: tratará de situações-problema com foco nos aspectos cognitivos, nos quais o jogador terá a oportunidade de simular as dificuldades de memória e esquecimento, aspectos típicos do envelhecimento, buscando possíveis soluções para estes obstáculos, principalmente relacionado ao uso das tecnologias digitais (senhas, logins etc.) e; 3. Missão final: se comunicar: neste o jogador enfrentará situações de conflito com pessoas mais jovens, que não estão dispostas a ensinar como usa as tecnologias digitais, sendo necessário decidir qual seria a abordagem mais indicada para dialogar com o jovem e tentar obter a ajuda necessária. O RPG será embasado na teoria dos *Serius Games* unindo, em sua proposta, elementos de gamificação. Já o conceito dos *Serius Games* se refere a jogos que tem um objetivo de aprendizagem indo, portanto, para além do entretenimento. Ao utilizar elementos de gamificação, tais como o conceito de obstáculos e desafios, o objeto se aproxima da realidade dos jovens, consumidores frequentes desses recursos. Deste modo, o jovem irá perceber, aprender e “sentir” como é a rotina de um idoso, o que possibilitará uma maior aproximação destas gerações.