

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PARA ENSINO DE CONCEITOS INFORMÁTICA PARA A TERCEIRA IDADE

Lucas Dóro dos Santos¹; Elvio Gilberto da Silva²

¹Graduando do curso de Ciência da Computação – Universidade do Sagrado Coração – lucassdoro@hotmail.com

²Professor do curso de Ciência da Computação – Universidade do Sagrado Coração
egsilva@usc.br

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica Voluntária

Agência de fomento: Não há

Área do conhecimento: Ciências Exatas – Ciência da Computação

O aumento da expectativa de vida das pessoas com idade superior aos 60 anos (terceira idade), aliado ao acesso cada vez mais fácil aos recursos de informática, faz surgir um interesse cada vez maior em pesquisas que foquem neste público. Deste modo, surge a necessidade de *softwares* voltados para pessoas da terceira idade, e a categoria jogos de computadores tem um forte potencial para criação de interfaces atrativas a esses usuários. Se unirmos esse atrativo à possibilidade de criar jogos que propiciem o ensino de modo divertido e interativo aos idosos, oportuniza-se o uso educativo dos jogos digitais. Este projeto teve a finalidade de desenvolver uma ferramenta computacional para computadores *desktop*, especificamente um jogo, com potencial educativo e que vise auxiliar o usuário idoso na sua inclusão digital e social, tendo como conteúdo de aprendizagem a conceitos básicos de informática. O jogo foi desenvolvido utilizando ferramentas como: a) plataforma Unity 3D; b) Linux Ubuntu; c) APACHE (servidor HTTP web) em conjunto com o MYSQL (servidor de banco de dados); d) Mysql Workbench; e) NetBeans. A próxima etapa é disponibilizar o esta ferramenta aos idosos da Universidade Aberta a Terceira Idade de uma instituição de ensino superior, para que possa estar sendo testado.

Palavras-chave: Jogos. Interface. Game. Terceira idade.