



DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO (SERIOUS GAME) PARA O ENSINO DE CONCEITOS DE INFORMÁTICA E SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO PARA A TERCEIRA IDADE

Gabriel Massao Kimura da Silva¹; Elvio Gilberto da Silva².

¹Estudantes do Curso de Ciência da Computação – UNISAGRADO - Centro Universitário Sagrado Coração
gabrielkimura7@gmail.com

²Orientador e Professor da Disciplina Extensionista “Desenvolvimento de Software” do Curso de Ciência da
Computação – UNISAGRADO - Centro Universitário Sagrado Coração
egsilva@unisagrado.edu.br

Tipo de Trabalho: Iniciação Científica

Linha Temática: Ciência, tecnologia e inovação para a inclusão social

A tecnologia da informação está se tornando cada vez mais presente no cotidiano das pessoas em geral, uma vez que oferece muitas maneiras de auxiliar diversas áreas da sociedade. O aumento da expectativa de vida das pessoas com mais de 60 anos, conhecida como terceira idade, juntamente com o acesso cada vez mais fácil aos recursos de informática, tem despertado um crescente interesse em pesquisas voltadas para esse público. Nesse contexto, surge a necessidade de desenvolver softwares direcionados para a terceira idade. A categoria de jogos sérios (*serious games*) possui um forte potencial para criar interfaces atraentes para esses usuários. Ao combinar essa atratividade com a capacidade de oferecer educação de forma divertida e interativa aos idosos, abre-se a possibilidade de usar os jogos digitais para fins educativos. O objetivo do projeto foi desenvolver uma ferramenta computacional, mais precisamente um jogo, com um forte potencial educativo. Esta ferramenta tem como alvo principal os usuários idosos, visando não apenas o enriquecimento de suas habilidades de informática, mas também sua inclusão digital e social. O conteúdo de aprendizagem do jogo abrange conceitos fundamentais de informática e segurança da informação, proporcionando aos idosos um ambiente lúdico e interativo para adquirir essas competências essenciais. Além disso, a inclusão social é um aspecto crucial do projeto, pois visa conectar os idosos ao mundo digital e permitir que eles participem ativamente da sociedade cada vez mais tecnológica.

Palavras-chave: Inclusão Digital. Terceira Idade. Jogos. Interface. Game.