

INCLUSÃO E EDUCAÇÃO DIGITAL DOS IDOSOS – PROJETO ELDERLY

Luiz Filipe Neuwirth

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. lfneuwirth@gmail.com

João Otávio C. de Carvalho

Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA. joaootavioc.21@gmail.com

Gabriel Reis Costa

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. gabrielrcpride@gmail.com

Vitor Hugo Santos Ribeiro

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA vitorgamingbr@gmail.com.

Guilherme de Moura Santos

Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA. rekneh7@gmail.com

Resumo

Nos dias de hoje, apenas 34% dos idosos têm acesso às redes e aos meios cibernéticos, os dados são resultado da nova pesquisa do TIC Domicílios, do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.Br) o que vem a causar diversos efeitos negativos, não só pessoais, como sociais, considerando-se no dias de hoje por exemplo: a disseminação de Fake News, os golpes cibernéticos, hacking, a falta de fonte de informações confiáveis e verificáveis e muitos outros fatos. O objetivo deste trabalho é reduzir esses danos e incluir digitalmente a terceira idade de forma segura e consciente. Mediante tal problemática, este projeto visa desenvolver um aplicativo assistente para navegadores e smartphones que facilite o acesso a ferramentas básicas de configurações e navegação que proponha uma educação ativa sobre o uso consciente dos principais meios de comunicação, informação, acesso e necessidades rotineiras, a proposta de um aplicativo funcional, simples, de uso fácil e intuitivo que agrega positivamente em prol da inclusão digital da terceira idade, e da redução dos danos como foi citado na introdução, a fim de tornar o meio digital mais seguro e rico informacional e culturalmente. Para a concepção deste projeto, foi acordado entre as matérias de Prática Interdisciplinar, Engenharia de Software e Requisitos e Sociedade em Rede, um projeto multidisciplinar que propusesse o desenvolvimento de uma ferramenta tecnológica que solucionasse ou amenizasse um problema social recorrente percebido nos dias de hoje, diante tal acordo e organização, foi separado cada processo do desenvolvimento sob a ótica de sua disciplina relacionada. Diante a construção e desenvolvimento técnico, assim como a análise de requisitos e arquitetura do projeto foi direcionado ao desenvolvimento junto a disciplina de Engenharia de Software e Requisitos. Diante a abordagem da problemática e a ótica humanitária assim como as metodologias e respostas para a conceitualização foi direcionado a disciplina de Sociedade em Rede Diante a união das informações, metodologias, processos e técnicas de desenvolvimento assim como suporte para desenvolvimento do processo e conceito foi direcionado o trabalho junto a disciplina de Prática Interdisciplinar, onde o projeto é relatado, debatido e atualizado mediante orientação e novas conclusões. Os resultados esperados perante o desfecho do projeto, é o aprendizado e o desenvolvimento da perspectiva do trabalho em equipe e da metodologia de trabalho dentro do âmbito do desenvolvimento de softwares, assim como um amadurecimento visionário da abordagem dos problemas sociais e suas possíveis soluções junto ao mundo tecnológico.

Palavras-Chave: Idosos; Aplicativo Assistente, Inclusão Digital, Acessibilidade.

1. Introdução

Todo ser humano tem direito à liberdade de opinião e expressão; este direito inclui a liberdade de, sem interferência, ter opiniões e de procurar, receber e transmitir informações e idéias por quaisquer meios e independentemente de fronteiras.

Artigo 19º da Declaração Universal dos Direitos Humanos

Direitos humanos são direitos básicos a todo e qualquer ser humano, não importando raça, religião, cultura, profissão, classe social, idade ou qualquer outra diversidade que diferencia os seres humanos. Considerando a citação acima, conclui-se que envelhecer nos dias atuais, direta ou indiretamente, significa exclusão digital e isolamento social. A revolução da informática transformou radicalmente os modos de produção do saber e as formas de comunicação, e diante desses avanços tecnológicos, entende-se que a terceira idade foi marginalizada do ambiente digital.

2. Problema

Segundo pesquisa realizada pelo IBGE em 2019, apenas 31,1% dos idosos têm acesso às redes e aos meios digitais, e quando seu uso se faz necessário, não há educação e/ou informação direcionada e tratada para tal público, que em sua maioria leigos, acabam por sofrer diversas consequências, sendo elas não só pessoais, como sociais, e até financeiras, considerando-se por exemplo: a disseminação de Fake News, os golpes cibernéticos, o isolamento social e distanciamento familiar, e muitos outros fatores gerados pela falta de educação e inclusão digital num mundo modernizado e tecnológico. Outro fator que implica nessa dificuldade de uso da tecnologia é simplesmente que essas tecnologias não existiam até pouco tempo atrás, as tecnologias surgiram na vida dos idosos de hoje, quando estes já eram adultos ou até mesmo idosos, e isso influencia diretamente nas dificuldades do uso destes dispositivos em seu cotidiano.

2.1. Solução Tecnológica

Mediante tal problemática, este projeto visa desenvolver um aplicativo assistente para navegadores e smartphones que facilite o acesso a ferramentas básicas de configurações e navegação que proponha uma educação ativa sobre o uso consciente dos principais meios de comunicação, informação, acesso e necessidades rotineiras como por exemplo: menus do sistema operacional de PCs, notebooks e smartphones, configurações de resolução, tamanho de letras e ícones, configurações de exibição, brilho e imagem, criação de novas pastas e outras interações adicionais que facilitem e enriqueçam a experiência e o interesse do usuário. A proposta, tem como meta um aplicativo funcional, simples, de uso fácil e intuitivo que agregue positivamente em prol da inclusão digital da terceira idade, e da redução dos danos como foi citado na introdução, a fim de tornar o meio digital mais seguro e rico informacional e culturalmente. É importante ressaltar como objetivo, tornar menos inocente o uso da rede e dos meios digitais, e perante essa atribuição, esse projeto será concretizado e estará disponível de forma gratuita, sem fins lucrativos e de fácil acesso, simplificado, para que possa alcançar de fato toda e qualquer pessoa interessada no aprendizado e inclusão. A proposta também propõe tutoriais interativos para que se oriente passo-a-passo como acessar e fazer o uso seguro de: sites bancários, como realizar pagamentos e compras online, como certificar-se em relação a URLS duvidosas, identificação de sites espelho, alertar em relação a engenharia social usada para hacking e assuntos relacionados que eduquem, previnam e reduzam os danos do mal uso das redes e tecnologias de acesso. Conclui-se também, que a inclusão do público-alvo, hoje ainda escasso nos meios virtuais, não só tem a oportunidade de trazer acessibilidade e qualidade de vida aos usuários adeptos, como também tem

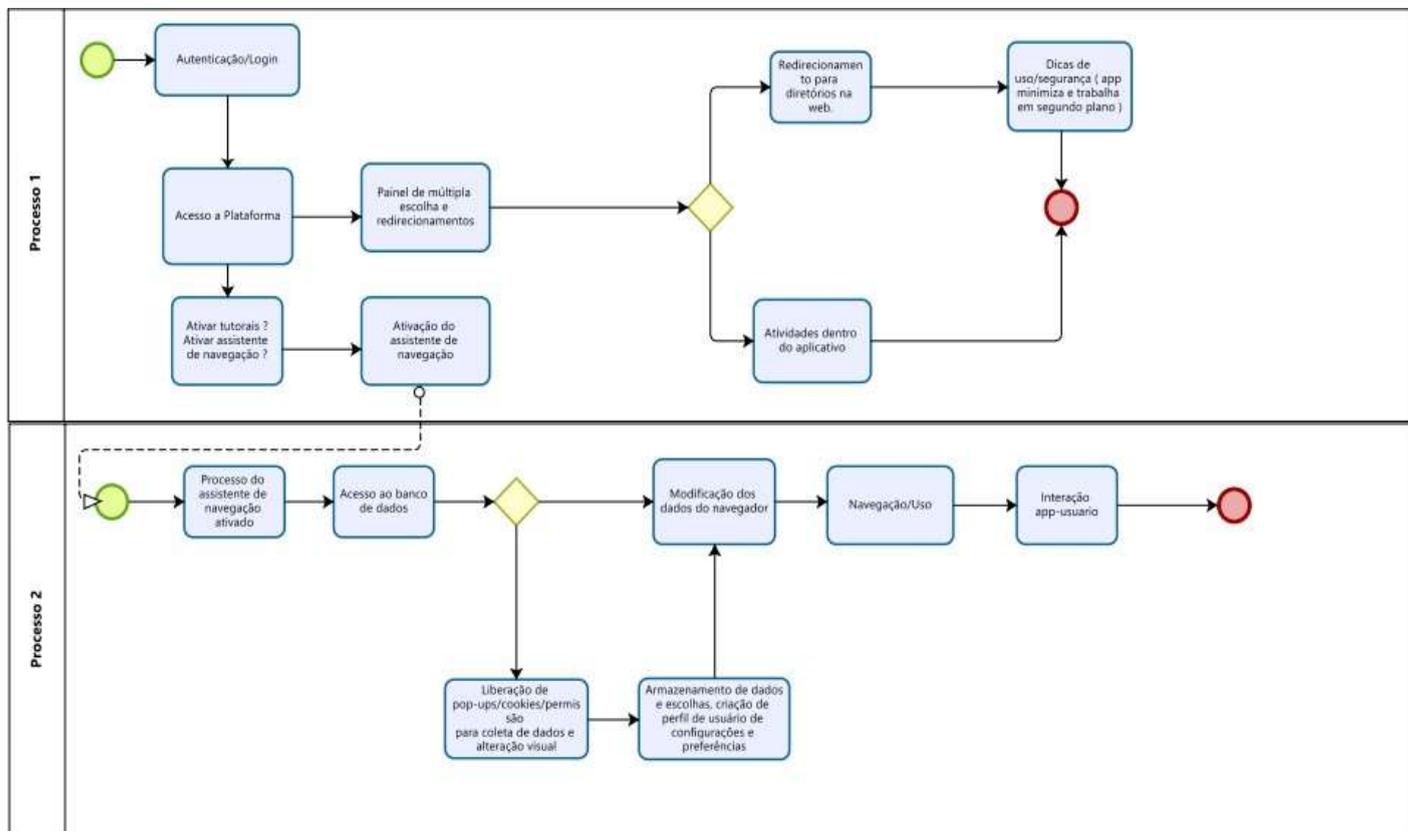
como consequência, uma nova onda de dados que poderá enriquecer infinitamente as informações, debates, culturas e perspectivas dentro das redes de informação e interação.

3. Metodologia

3.1. Tabelas de requisitos funcionais e não funcionais:

Requisitos Funcionais	Requisitos não funcionais
<ol style="list-style-type: none">1. O aplicativo precisa ter espaços de busca rápida associado ao buscador de preferência e corretor de palavras;2. O aplicativo contará com um botão S.O.S que terá como função enviar um alerta com localização em tempo real para os contatos pré-selecionados no primeiro uso do botão (primeiro uso servirá para configuração);3. O aplicativo intermediará o acesso do usuário com atalhos rápidos que redirecionam o usuário a domínios de serviços públicos de forma segura, como SUS, INSS, E-TÍTULO e consulta de rotas e horários de transportes públicos;4. O aplicativo terá jogos e desafios que estimulem a mente, podendo estes serem links externos ou não;5. O aplicativo contará com tutoriais interativos, para auxiliar o usuário a navegar de forma eficiente e segura no uso de ferramentas em meios digitais.	<ol style="list-style-type: none">1. A interface minimalista com ícones e suas respectivas funções descritas, os ícones precisam ter escalas grandes para facilitar a visualização;2. Opção de ativação de respostas sonoras mediante interação do usuário;3. O usuário pode modificar a interface de usuário com temas para descanso da visão e versões para uso de daltônicos e epiléticos;4. O aplicativo deverá se certificar de que todos os atalhos rápidos que levam a diretórios externos na internet sejam seguros e validados;5. O aplicativo deverá contar com uma ferramenta de verificação de fontes confiáveis sinalizado por ícone ao lado dos diretórios dos sites no navegador.

3.2 Diagrama de Fluxo de Processos:



3.3 Regra de Negócios:

O desenvolvimento do aplicativo tem como regra, o fato de que o público alvo é prioritariamente a terceira idade; e não tem fins lucrativos.

4. Considerações Finais

O propósito final desse projeto, que teve como início o interesse no aprendizado relacionado ao desenvolvimento de softwares e trabalho em equipe dentro do universo tecnológico, assim como, conceitualizar, propor e trabalhar em algo que traga liberdade, dignidade, acesso, qualidade de vida, educação e inclusão para aqueles que eventualmente, são esquecidos durante a corrida das inovações, que conseqüentemente, se vêem excluídos do novo meio de convivência humana, onde a grande maioria das informações é debatida e compartilhada. A sociedade moderna está sempre em busca da automação, agilidade, e eficácia, contudo, o desenvolvimento e aplicação desses processos só de fato atingirá esses objetivos, uma vez que considerar que junto com a distribuição, desenvolvimento e acesso, se faz necessário a orientação e a inclusão para que de fato, seja consolidado e democratizado o objetivo dessas ferramentas. O grupo em conjunto acordou com a continuação do projeto no decorrer do curso, e visa concluir de fato todo o desenvolvimento do software proposto como projeto educativo e social, para que possamos contribuir

simultaneamente com o nosso desenvolvimento pessoal, assim como usar o nosso aprendizado para contribuir socialmente com a problemática abordada neste.

5. Referências

1. FERREIRA, Anderson Jackle. **Inclusão digital de idosos: a descoberta de um novo mundo**. EDIPUCRS, 2008.
2. SILVEIRA, M. M. et al. **Educação e inclusão digital para idosos**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 8, n. 2, 2010.
3. SANTOS, Bruna Oliveira Rodrigues; DE OLIVEIRA, Janaina. **BENEFÍCIOS DA TECNOLOGIA NA VIDA DE IDOSOS**. 2017
4. TAVARES, Marília Matias Kesting; DE SOUZA, Samara Tomé Correa. **Os idosos e as barreiras de acesso às novas tecnologias da informação e comunicação**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 10, n. 1, 2012.
5. ULBRICHT, V. R. et al. **Adaptando a tecnologia da informação e comunicação ao estilo do idoso para proporcionar um maior conhecimento através de sua representação cognitiva**. 2008.
6. IEIRA, Maristela Compagnoni; SANTAROSA, Lucila Maria Costi. **O uso do computador e da Internet e a participação em cursos de informática por idosos: meios digitais, finalidades sociais**. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2009.