

# Relatório – Projeto de Impacto Social: Educação Digital Inclusiva

## Introdução

Este relatório detalha um projeto de impacto social focado em **reduzir a desigualdade digital** através de uma solução tecnológica acessível e inclusiva. O objetivo é fornecer educação digital de qualidade mesmo para comunidades com baixo acesso à internet e dispositivos antigos.

## Canvas de Projeto de Impacto Social

Seção	Detalhamento
O Problema	Falta de acesso a recursos digitais e educação de qualidade em comunidades de baixa renda. Afeta principalmente crianças e jovens em áreas rurais ou periféricas, gerando exclusão educacional e social.
A Solução Proposta	App educativo offline-first com cursos de alfabetização digital, matemática, ciências e habilidades para o trabalho. Funciona offline, em aparelhos antigos e com materiais em áudio, vídeo e texto.
Público-alvo	Crianças, jovens e adultos em comunidades vulneráveis, afetados pela divisão digital. O app é projetado para ser leve, simples e acessível a todos.
Benefício Principal	Aumenta o acesso à educação digital e habilidades fundamentais, melhorando oportunidades educacionais e de trabalho. Melhor que alternativas existentes por ser offline, gratuito e acessível.
Inclusão e Acessibilidade	Seguindo diretrizes WCAG: interface simples, cores e contraste adequados, navegação intuitiva. Funciona offline e em dispositivos

antigos. Conteúdos em áudio para baixa literacia.

<b>Impacto Social Esperado</b>	Redução da desigualdade digital, aumento da alfabetização digital. Medido por número de usuários, cursos concluídos e melhoria de indicadores de aprendizado.
<b>Sustentabilidade do Projeto</b>	Projeto social/ONG com parcerias de empresas e open-source. App leve e energeticamente eficiente. Atualizações regulares e envolvimento da comunidade para manutenção a longo prazo.

## Detalhamento Adicional por Seção

### O Problema

- Desigualdade de acesso à educação digital reforça exclusão social.
- Impactos: dificuldade de aprendizado, menor inserção no mercado de trabalho, baixo letramento digital.

### A Solução Proposta

- Tecnologia: **app educativo offline-first**.
- Funcionalidades: cursos multimídia, quiz interativo, conteúdo leve e otimizado para aparelhos antigos.

### Público-alvo

- Crianças e jovens em áreas periféricas e rurais.
- Adultos que buscam educação digital básica.
- Necessidade: acesso a materiais educativos mesmo com baixa conectividade.

### Benefício Principal

- Expande oportunidades educacionais.
- Promove inclusão digital.
- Diferencial: gratuito, offline, compatível com dispositivos simples, conteúdos adaptados a diferentes níveis de alfabetização.

## Inclusão e Acessibilidade

- Segue **WCAG 2.1**: contraste de cores, navegação simples, texto legível.
- Funciona offline, com opção de baixar materiais.
- Conteúdo multimídia para alfabetização inclusiva (áudio, vídeo e texto).

## Impacto Social Esperado

- Redução da desigualdade digital e aumento da alfabetização digital.
- Indicadores de sucesso:
  - Número de downloads e usuários ativos.
  - Cursos concluídos e desempenho em quizzes.
  - Pesquisa de satisfação e feedback das comunidades atendidas.

## Sustentabilidade do Projeto

- Modelo: projeto social ou ONG com parcerias e possibilidade de open-source.
- Eficiência energética: app leve, baixo consumo de dados e energia.
- Manutenção: atualizações regulares, envolvimento da comunidade e voluntariado.