**Proposta de Trabalho Prático - TechAid**

**1. Descrição do Problema e Por Que é um Problema**

O uso de tecnologias de informação e comunicação tem se tornado cada vez mais essencial no cotidiano das pessoas, incluindo as redes sociais, que facilitam a comunicação, o acesso à informação e a integração social. No entanto, muitas pessoas idosas enfrentam dificuldades ao interagir com essas tecnologias. A falta de familiaridade com interfaces digitais, a sobrecarga de informações e a complexidade das ferramentas disponíveis podem resultar em frustração, exclusão digital e, em alguns casos, até mesmo no isolamento social.

Esse cenário configura um problema importante, pois impede que os idosos usufruam plenamente dos benefícios da conectividade e da interação digital, limitando suas oportunidades de socialização, aprendizado e acesso a serviços essenciais. Portanto, há uma necessidade crescente de soluções que ajudem a superar essas barreiras, oferecendo uma forma intuitiva e acessível de aprender e usar as tecnologias de forma eficaz.

**2. Possíveis Alternativas de Soluções**

Existem várias abordagens que podem ser adotadas para auxiliar os idosos a se familiarizarem com as tecnologias:

* **Cursos presenciais ou online com tutoriais passo a passo:** Embora seja uma alternativa válida, cursos tradicionais podem ser difíceis de seguir para os idosos devido à falta de paciência ou à falta de uma abordagem personalizada.
* **Aplicativos de ensino com interface simplificada:** Existem alguns aplicativos focados em idosos que buscam simplificar o uso das tecnologias, mas muitos deles ainda não utilizam metodologias dinâmicas ou que sejam realmente envolventes.
* **Atividades presenciais e oficinas com o apoio de voluntários ou familiares:** Oferecer treinamentos presenciais pode ser eficaz, mas essa solução não é escalável e pode não ser uma opção viável para todos os idosos.
* **Gamificação e uso de jogos educativos:** Uma abordagem inovadora que utiliza jogos para ensinar, criando um ambiente interativo, divertido e motivador para o aprendizado. Isso pode ser extremamente eficaz para manter o interesse e melhorar a retenção de conhecimento.

A solução proposta neste projeto será a criação de um site, **TechAid**, que utiliza **gamificação** como método de ensino para ensinar os idosos a usar as redes sociais de forma segura e eficiente. A gamificação torna o aprendizado mais divertido e menos intimidador, com uma progressão de desafios e recompensas que incentivam o engajamento.

**3. Como a Solução Será Avaliada**

A avaliação do **TechAid** será baseada em uma combinação de métricas qualitativas e quantitativas, incluindo:

* **Acessibilidade e Usabilidade:** O site será avaliado quanto à facilidade de navegação e à clareza de suas instruções. Testes com idosos serão realizados para garantir que a interface seja intuitiva e acessível, considerando características como tamanho da fonte, contraste, e simplicidade no layout.
* **Engajamento e Motivação:** A eficácia da gamificação será medida pela capacidade de manter os usuários envolvidos com as atividades do site. Isso será analisado por meio de métricas de tempo de uso, progresso nas missões e feedbacks dos usuários.
* **Aprendizado e Retenção:** A avaliação do aprendizado será feita por meio de testes antes e depois de cada módulo de ensino. A retenção de conhecimento será analisada a partir do desempenho contínuo nas atividades, além da aplicação prática do conteúdo em redes sociais reais.
* **Satisfação do Usuário:** Pesquisa de satisfação para medir a percepção dos idosos sobre a eficácia do aplicativo, a relevância do conteúdo e a experiência de aprendizado geral. Isso incluirá perguntas sobre o quão confortável eles se sentem ao usar as redes sociais após a experiência com o TechAid.

Integrantes:

Enzo R. L. D. Ribas  
Nicolas Garcia  
Ryan Mark  
Carlos Ferreira