

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ALEXANDER LOPES MIRANDA

**SISTEMA WEB EDUCATIVO PARA INCLUSÃO DIGITAL DE
IDOSOS**

VIÇOSA - MINAS GERAIS
DEZEMBRO - 2019

ALEXANDER LOPES MIRANDA

SISTEMA WEB EDUCATIVO PARA INCLUSÃO DIGITAL DE
IDOSOS

Monografia apresentada à Universidade Federal
de Viçosa como parte das exigências para a
aprovação na disciplina Projeto Final de Curso I

Orientador: Mauro Nacif Rocha

Coorientador: Pedro de Almeida Sacramento

VIÇOSA - MINAS GERAIS

DEZEMBRO - 2019

Resumo

Palavras-chaves: TCC, inclusão digital, idoso, terceira idade, UFV.

A motivação deste projeto veio após uma monitoria realizada no NEAD (Núcleo de Educação de Jovens e Adultos), onde foi possível conduzir duas turmas com, em média, 10 alunos (entre jovens e adultos) à inclusão digital. Nesse período, foram observados vários problemas que um sistema de informação poderia ajudar a contornar.

Partindo-se das observações em sala de aula, foram obtidos alguns dados para respaldar a possibilidade de uma aplicação web para inclusão digital de idosos.

Nesta primeira etapa do projeto, foi realizado um estudo de caso para decidir as formas de abordagem. Foi feita também a especificação do projeto e, ainda, a concepção do mesmo através do levantamento dos módulos e requisitos. Foram definidas as tecnologias usadas na implementação e, também, a direção a ser tomada na próxima fase do projeto.

Sumário

1 Introdução	4
1.1 Objetivo Geral	5
1.2 Objetivos Específicos	5
2 Trabalhos Relacionados	7
3 Metodologia e Cronograma	8
3.1 Módulos	8
3.2 Tecnologias	10
3.3 Requisitos	10
3.4 Cronograma e Trabalhos futuros	16
4 Resultados Esperados	18
Referências	19

1 Introdução

Muitos idosos possuem um computador ou têm condições para adquirir um. Uma pesquisa do Datafolha informa que quase metade (45%) dos entrevistados - paulistanos com mais de 60 anos - declara ter um computador em casa (DATAFOLHA, 2007).

Outro ponto importante é que os idosos possuem o desejo de aprender, mas falta quem os ensine da forma correta. A população idosa, em sua maioria, aceita as novas tecnologias (RAYMUNDO, 2013).

Além disso, existe um grande crescimento da população idosa no Brasil. “Em 2039 o número de idosos com mais de 65 anos superará o de crianças de até 14 anos.” (G1, 2018). Porém, muitos destes ainda são excluídos digitais. As longas filas em bancos são um exemplo deste fato observável. Em sua esmagadora maioria, são idosos que possuem pouco ou nenhum conhecimento sobre internet banking e outros meios digitais.

Outrossim, são muitos os benefícios da inclusão digital na vida do idoso. O uso regular da internet reduz significativamente os índices de solidão e depressão na velhice, ainda auxilia na prevenção do envelhecimento cerebral, mantendo o cérebro cognitivamente ativo e dinâmico (MIRANDA; FARIAS, 2009). “Um estudo mostrou que, em um período de oito anos, homens que utilizavam frequentemente o computador apresentaram menor risco de serem diagnosticados com demência.” (VEJA, 2012).

Outros dois grandes benefícios que a inclusão digital traz para o idoso são a melhoria do bem-estar, já que os idosos com acesso aos meios digitais são mais bem informados e estão mais aptos a tomarem decisões sobre sua saúde e, também, as expressões de lazer, pois grande parte do tempo em que os usuários passam na internet pode ser considerada de lazer, uma forma de passatempo, indiferentemente da atividade realizada (MIRANDA; FARIAS, 2009).

Portanto, pode-se concluir que existe uma grande e crescente necessidade dos idosos por inclusão digital.

1.1 Objetivo Geral

Este projeto visa ensinar, através de um sistema web, idosos a utilizarem o computador. O nome definido para o sistema é “Interneto” (neologismo baseado nas palavras “inclusão”, “terceira idade” e “neto”). A ideia por trás deste termo é que seja ser uma palavra fácil e crie uma empatia com o público alvo.

1.2 Objetivos Específicos

Os maiores focos serão o uso da internet e a segurança do usuário na navegação. A implementação levará em conta a forma de aprendizado desse grupo, que é diferente da convencional, já que os usuários nesta faixa etária possuem dificuldades naturais de memorização e motivação, além de ser comum a desistência no meio do aprendizado.

“De forma similar à observada nas crianças, os indivíduos idosos costumam digitar, diretamente na ferramenta de navegação, o site a visitar, explorando pouco o formato intertextual da internet, ou seja, sem fazer o uso de âncoras.” (SLONE, 2003).

Outro fator que afasta muitos idosos do aprendizado é o medo. Medo de serem enganados, estragar ou quebrar o aparelho ou, ainda, de errarem alguma coisa e quais serão as consequências deste erro, dentre outros. Nada que um bom aprendizado não possa contornar. “Os resultados da pesquisa mostraram que, apesar das dificuldades encontradas, os membros do grupo avaliado relataram que superaram o medo após frequentarem cursos de inclusão digital.” (RAYMUNDO, 2013).

Levando-se em conta todas essas barreiras de aprendizado, o sistema contará com o uso de *gamificação* e a repetição leve de conteúdos. Além de oferecer constantes dicas de segurança, desde o início do processo, para quebrar os receios do usuário e evitar prejuízos, como uma perda de conta ou acesso a sites maliciosos, por exemplo.

Quanto a motivação no processo do aprendizado, o que mais influencia esse público a prosseguir com os cursos de inclusão (ou quaisquer outros) são os relacionamentos criados, já que a solidão é algo muito comum na terceira idade. Como o sistema web não é presencial, as formas de trazer relacionamentos para os

usuários serão: implementação de um chat simples no sistema, onde os alunos poderão interagir entre eles; um ranking na página inicial, com possibilidade de acessar os perfis dos usuários e, para criar momentos de interação pessoal, será implementada a dependência de um “monitor” para auxiliar o usuário no decorrer do curso. Este monitor poderá ser qualquer pessoa com conhecimentos básicos de computador e internet, um neto, por exemplo e será apenas um apoio ao idoso.

Para concluir, o objetivo deste TCC não é implementar, necessariamente, todos os módulos levantados. O essencial, aqui, é criar um sistema que alcance resultados comprovados. Essa comprovação será feita por meio de testes com idosos e os resultados obtidos norteará a continuidade deste projeto.

2 Trabalhos Relacionados

Após algumas pesquisas na web, foi encontrado um projeto de TCC muito semelhante, cujo título é “Sistema para ensino de informática aos idosos” (FREITAS; SALGADO JUNIOR, 2015). Apesar de se mostrar útil em alguns aspectos, pouco será aproveitado, já que o sistema não está disponível na internet.

Além disso, a forma de abordagem, pelo que se pode ler na monografia, não foi focada em segurança e internet, antes, foi feita uma abordagem generalizada de informática.

Portanto, levando-se em conta esses fatores, a única utilização deste trabalho relacionado será a confirmação de conclusões sobre o contexto e auxílio com referências já estudadas anteriormente.

O projeto “*Interneto*”, também terá como base principal para sua implementação a IHC (Interação Humano-Computador) e a UX (Experiência de Usuário), termos que não são encontrados no trabalho do Freitas, apesar de existirem alguns conceitos, ligeiramente abordados.

Reiterando, não é possível encontrar o sistema na web e, assim, essas conclusões foram feitas com base no material escrito. Nenhum outro projeto semelhante foi encontrado.

3 Metodologia e Cronograma

Os dois principais pontos para se estabelecer as formas de abordagem e a especificação do projeto, foram o levantamento dos módulos, ou disciplinas, que os usuários terão de fazer para o aprendizado e os requisitos do sistema, levando-se em conta todo o escopo previamente estudado.

Quanto às tecnologias usadas na implementação, a escolha foi baseada na experiência própria de uso das ferramentas e na necessidade, ante os módulos, requisitos e particularidades do projeto.

3.1 Módulos

Para levantamento dos módulos, foram consultados os módulos utilizados pelo NEAD nas aulas de Inclusão Digital, o artigo “Processo de aprendizagem e inclusão digital na terceira idade”, exibido na Revista Tecnologia e Sociedade, Curitiba, v. 7, n. 13, jul./dez. 2011, e, também, na leitura de outras fontes ou mesmo através da observação dos alunos durante o processo de aprendizagem no período de monitoria.

Foram levantados, então, os quatro seguintes módulos: **Introdução à informática**, **Sistema Operacional**, **Internet** e **Segurança**. Após completá-los, o usuário do *Interneto* deverá estar apto para utilizar todas as funções básicas de um computador podendo, a partir daí, aprender outras coisas com independência e navegar de forma segura na internet.

Como já foi mencionado anteriormente, este TCC não tem por objetivo implementar todos os módulos levantados. Mas, para trabalhos futuros, eles serão úteis e poderão ser utilizados ou complementados.

Dentro desses módulos, alguns sub-módulos serão abordados com o fim de abranger todo conteúdo necessário ao aprendizado. A divisão de cada módulo em seus respectivos sub-módulos é apresentada a seguir:

- **Introdução à informática:**

- Desmistificando o uso: Funcionamento básico de um computador // Benefícios do uso // Facilidade de aprendizado.
- O computador: Peças (teclado, mouse, monitor, gabinete e notebook) // Programas (sistema operacional, exemplos e utilidade).
- Uso correto: Ligar, desligar e reiniciar.

- **Sistema Operacional:**

- O que é: Funcionamento básico.
- Elementos básicos: Área de trabalho // Barra de tarefas // Menu // Lixeira.
- Ícones e pastas: Abrir, fechar e minimizar // Copiar, colar e deletar.

- **Internet:**

- O que é: Origem e funcionamento básico // Desmistificando a internet.
- Navegar na internet: Navegador // Principais vantagens // Principais sites (exemplos como, busca no *Google*, vídeos no *Youtube*).
- Interação com pessoas: e-mail e redes sociais // Criação de contas // Login e logout.

- **Segurança:**

- Perigos no computador: Sites falsos // Cuidado com as senhas // Identificando golpes.
- Boas práticas: Sair de contas // Observe as URLs // Dados sigilosos.
- Vírus e Antivírus: O que são os vírus // Antivírus // Protegendo-se da infecção.

Esses módulos são tidos como básicos e essenciais para a inclusão digital e, portanto, não cabe ao projeto abordar com maior abrangência o conteúdo de informática. Trabalhos futuros poderão tratar de outros tópicos.

Para o ensino de cada módulo, o sistema contará com textos explicativos, animações para simular o que o usuário deve reproduzir, exercícios e games para aplicação do que foi aprendido e perguntas dirigidas ao monitor a fim de estimular o idoso a ter alguém para auxiliá-lo no processo.

3.2 Tecnologias

Para a implementação do escopo levantado, várias ferramentas são necessárias e compõem o background das tecnologias utilizadas no desenvolvimento do projeto. São elas:

- O framework *Asp.Net Boilerplate* para implementar o sistema em SPA - *Single Page Application*.
- As linguagens: C#, AngularJS, Javascript, CSS e HTML (com o *Bootstrap*).
- O banco de dados *SQLServer* para fazer o armazenamento das imagens, vídeos e áudios, além de dados simples do usuário.
- Softwares de apoio: Photoshop, Sony Vegas e Audacity

3.3 Requisitos

Nesta etapa foram levantados os requisitos do sistema, levando-se em conta todas as variáveis anteriormente citadas. Todos eles estão destrinchados abaixo:

RF1 Cadastro de usuários	
Descrição: O sistema irá conter a opção de cadastro para o usuário, onde ele pode informar seus dados pessoais e se cadastrar.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF1.1	Dados são nome de usuário, nome e sobrenome, e-mail, data de nascimento e senha.
RNF1.2	A senha de cadastro deve ser composta de no mínimo 06 dígitos, podendo conter letras e números.
RNF1.3	O e-mail deve ser validado por meio do envio de um link de validação.

RNF1.4	O cadastro no sistema também poderá ser realizado via Gmail ou Facebook.
--------	--

RF2 Login	
Descrição: O usuário irá informar o e-mail / nome de usuário e a senha para entrar no sistema.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF2.1	Não há limite para o número de tentativas de acesso possíveis. Caso ocorra 3 ou mais tentativas sem sucesso, o sistema deve sugerir a enviar um link para redefinir a senha de acesso.

RF3 Recuperação do acesso ao sistema	
Descrição: Permite o usuário recuperar o acesso ao sistema.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF3.1	A opção de recuperar acesso se encontrará ao lado do botão de login, sendo descrito como "Recuperar acesso"
RNF3.2	Para recuperar o acesso, o usuário deverá informar o e-mail cadastrado no sistema. Assim, um e-mail automático será enviado para ele com as instruções para a recuperação.

RF4 Suporte	
Descrição: Conjunto de práticas utilizadas com o intuito de facilitar a utilização do sistema e eventuais modificações no mesmo.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF4.1	O sistema permitirá que qualquer usuário entre em contato com os administradores do site, enviando sugestões, dúvidas, reclamações e melhorias.
RNF4.2	O usuário deverá estar logado no sistema.
RNF4.3	Ícones e cards informativos para cada funcionalidade do sistema.

RF5 Módulos	
Descrição: Página com os módulos e histórico de desempenho do usuário.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF5.1	Os módulos serão divididos em 4: “Introdução à informática”, “Sistema Operacional”, “Internet” e “Segurança”.
RNF5.2	Cada módulo é dividido em submódulos.
RNF5.3	O usuário precisa estar logado.
RNF5.4	Se ficar mais de 3 dias sem utilizar o sistema, o usuário terá sua última pontuação diminuída.

RF6 Sub-módulos	
Descrição: Exibir página com os módulos e histórico de desempenho do usuário.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF6.1	Cada submódulo possui algumas aulas e exercícios para treino.
RNF6.2	Cada submódulo possui um resumo onde são abordados, de forma mais direta, os conceitos aprendidos e um exercício para treino.

RF7 Aulas	
Descrição: Página em tela cheia com o conteúdo abordado e exercícios.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF7.1	Utilização de textos em letra de forma com o conteúdo e áudio do texto.
RNF7.2	Poderá ter vídeos ou gifs explicativos.
RNF7.3	Ao final de cada aula haverá um exercício para treinamento e a pontuação estará sendo colhida enquanto o usuário o faz
RNF7.4	Caso o usuário tente fechar a tela no momento da aula, um pop-up deverá requerer a confirmação do encerramento da aula. Caso confirme, o desempenho na aula será perdido.

RF8 Pontuação	
Descrição: Método de avaliar desempenho do usuário nos módulos.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF8.1	A pontuação em cada módulo e submódulo varia de 0 a 10.
RNF8.2	O usuário só avança os submódulos se obter pontuação maior ou igual à 6.
RNF8.3	Se o usuário tiver uma pontuação entre 4 e 6, ele poderá avançar de submódulo, para isto, porém, passará pelo resumo do submódulo a fim de obter a pontuação requerida.
RNF8.4	Se o usuário receber uma pontuação abaixo de 4 na avaliação do submódulo, deverá refazê-lo.
RNF8.5	A pontuação do módulo é a média aritmética obtida nos seus respectivos submódulos.

RF9 Ranking	
Descrição: O sistema exibirá em sua tela inicial um ranking com os 10 alunos com melhor pontuação.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF9.1	Visualizar o perfil básico destes usuários.

RF10 Perfil básico	
Descrição: Exibido quando um usuário visualizar o perfil de outro.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF10.1	As informações exibidas serão: nome de usuário, nome e sobrenome, foto, pontuação, data de nascimento.
RNF10.2	Haverá também um chat público em cada perfil básico onde as pessoas poderão deixar recados e o dono do perfil poderá responder ou excluí-las.

RF11 Pesquisa de usuários	
Descrição: O sistema exibirá em sua página inicial uma barra de pesquisa de usuários.	
Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF11.1	A busca será feita pelo nome de usuário ou pelo nome da pessoa.

RF12 Minha conta	
Descrição: Página onde o usuário poderá visualizar sua pontuação e desempenho, selecionar os módulos disponíveis para ele, gerenciar mensagens no chat e fazer alterações nos seus dados.	

Requisitos não funcionais	
Nome	Restrição
RNF12.1	Avisos de segurança deverão ser emitidos caso o usuário tente alterar sua senha, deletar mensagens ou excluir sua conta.
RNF12.2	Ao encerrar a sessão, o usuário deverá confirmar por meio de um pop-up.

3.4 Cronograma e Trabalhos futuros

Abaixo é mostrado o cronograma planejado para a execução desta primeira etapa do projeto:

Etapas	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro
Definição do Tema	X				
Escolha das tecnologias		X	X		
Levantamento dos Módulos		X	X		
Análise de Requisitos			X	X	
Desenvolvimento			X	X	X
Testes					X

Em verde são as etapas cumpridas, em amarelo é a etapa de desenvolvimento que está em execução e em vermelho são as etapas que tiveram algum problema.

Devido às dificuldades em organização de tempo, mediante as outras atividades realizadas em âmbito acadêmico durante o período, houve um atraso no início do desenvolvimento. Apesar disso, em novembro foi possível instalar todas as ferramentas necessárias e iniciar o desenvolvimento, que terá sequência durante as férias.

Outro problema foi a impossibilidade de fazer testes. Os motivos da não realização são: o atraso no início do desenvolvimento e a falta de alunos já que em Dezembro as turmas do NEAD estão encerrando as atividades. Mas assim que o primeiro módulo for implementado, ele será submetido aos testes. O plano é que seja feito no início do próximo ano na abertura das novas turmas do NEAD.

Portanto, os próximos passos no projeto são:

- Implementar os requisitos e módulos;
- Apresentar o projeto ao NEAD a fim de testá-lo com os alunos de lá;
- Continuar com as pesquisas de UX e IHC;
- Redigir a monografia.

4 Resultados Esperados

Além do aprendizado e aplicação de conceitos aprendidos durante o curso de Ciência da Computação na UFV, o resultado esperado deste TCC é a fase inicial de um sistema comprovadamente funcional e que possa ser útil para a vida dos idosos que ainda não são incluídos digitalmente.

Referências

- Site do projeto: <https://github.com/alexanderlmir/TCC>.
- MIRANDA, Leticia Miranda de; FARIAS, Sidney Ferreira. As contribuições da internet para o idoso: uma revisão de literatura. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, [s.l.], v. 13, n. 29, p.383-394, jun. 2009. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832009000200011>. Acesso em: 9 set. 2019.
- **USAR computador faz bem à saúde mental dos idosos**. Veja, 2012. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/saude/usar-computador-faz-bem-a-saude-mental-dos-idosos/>>. Acesso em: 9 set. 2019.
- **1 em cada 4 brasileiros terá mais de 65 anos em 2060, aponta IBGE**. G1, 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/noticia/2018/07/25/1-em-cada-4-brasileiros-tera-mais-de-65-anos-em-2060-aponta-ibge.ghtml>>. Acesso em: 9 set. 2019.
- RAYMUNDO, T. M. **Aceitação de tecnologias por idosos**. 2013. 89 f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Engenharia de São Carlos/Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto/Instituto de Química de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- FREITAS, SALGADO JUNIOR. **Sistema para ensino de informática aos idosos**. 2015. São Sebastião do Paraíso, v. 5, n.1, dez. 2015.
- M. M. da Silveira, D. A. Kümpel, J. P. Rocha, A. Pasqualotti, E. L. Colussi. **Processo de aprendizagem e inclusão digital na terceira idade**.
- Kachar, V. **A terceira idade e a exploração do espaço virtual da internet**. In: Envelhecimento e Velhice: um guia para a vida. Côrte, B.; Mercadante, E. F. & Arcuri, I. G. (Orgs.). São Paulo: Vetor; 2006.