

INCLUSÃO DIGITAL DE IDOSOS: NAVEGAÇÃO FACILITADA OU PERCEPÇÃO SUBJETIVA DE INCAPACIDADE?

MARIA VIANNA TERENCE¹; BEATRIZ RODRIGUES VARGAS²; MATEUS SCHMECKEL MOTA³; GIOVANA DUZZO GAMARO⁴; ADRIANA SCHULER CAVALLI⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – mariavterenzi@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - beatrizedfisica17@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas - mateusmota.ufpel@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas - giovana.gamaro@ufpel.edu.br

⁵Universidade Federal de Pelotas – adriscavalli@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O cenário tecnológico mundial está avançando de forma acelerada, trazendo diversos benefícios, mas também muitos desafios, principalmente, quando a inclusão digital é colocada em pauta. A conexão com as pessoas vêm se transformando nos últimos anos e tem sido dada não somente na forma presencial mas passando para a forma digital principalmente ao se tratar do acesso à informação, educação e também a comunicação com serviços essenciais (VALE et al. , 2022).

Durante a pandemia do COVID-19, a migração de atividades presenciais para digitais foi extrema, já que era imperativo manter o isolamento social. As instituições de saúde e bancárias são exemplos de serviços essenciais que procuraram levar as atividades para o digital para simplificar e agilizar processos. Mas é preciso refletir sobre questões da inclusão digital que surgiram nesse momento delicado da pandemia e tem se prolongado nos dias de hoje, especialmente em relação à pessoa idosa. Sendo imprescindível a adesão a tecnologia, muitos desafios surgiram revelando a necessidade de pautar a inclusão digital para a população idosa (SOUZA et al. , 2022).

As interfaces complexas e a percepção de incapacidade são alguns dos obstáculos encontrados pelos idosos, podendo levá-los à exclusão e vulnerabilidade digital, o que impacta diretamente na qualidade de vida e na socialização dessa população, limitando o acesso aos serviços, familiares e amigos reforçando a importância de interfaces digitais intuitivas e projetadas levando em consideração também as necessidades dos idosos (BANHATO et al. , 2007).

No caso específico do Design digital, o User Experience Design (UX Design) tem como objetivo criar interações digitais eficientes, intuitivas e satisfatórias para os usuários. Para tanto é preciso entender as necessidades, expectativas e o comportamento do usuário na criação de produtos e serviços. A partir de fluxos do usuário, testes e protótipos é esperado que as interações sejam prazerosas, favorecendo a usabilidade e a acessibilidade (VECHIATO; VIDOTTI, 2012).

Em contrapartida, o User Interface Design (UI Design) foca em aspectos visuais e estéticos da interação entre os usuários e os produtos digitais. Complementa o UX Design garantindo que a interface além de funcional seja também atrativa aos usuários, com atenção ao feedback visual, legibilidade e consistência, tornando imprescindível a colaboração entre essas duas vertentes do design para que o produto atenda os requisitos do usuário e do produto.

A Universidade Aberta Para Idosos - UNAPI é um Programa Estratégico da UFPel que desenvolveu diferentes atividades para os idosos antes, durante e depois da pandemia e entende que os idosos estão cada vez mais engajados nas mídias digitais (CAVALLI et al., 2022). Para melhor atender os idosos, tanto na divulgação de temas relevantes ao envelhecimento humano e das próprias atividades da UNAPI, foi adotado duas mídias sociais: o Instagram e o Facebook.

É importante mencionar que no Estatuto da Pessoa Idosa, Artigo 21, a interação do idoso com a tecnologia auxilia e favorece a autonomia, já que em um mundo digitalizado, o uso de ferramentas digitais tem sido parte do cotidiano dos idosos. Nesse sentido, reza o art. 21, §1º do Estatuto do Idoso, Lei nº 10.741-03 que “Os cursos especiais para idosos incluirão conteúdo relativo às técnicas de comunicação, computação e demais avanços tecnológicos, para sua integração à vida moderna” (ESTATUTO DA PESSOA IDOSA, 2022).

Sendo assim, o objetivo deste trabalho é compreender melhor qual o papel do design digital com o intuito de promover a usabilidade e a acessibilidade de interfaces para idosos da UNAPI e comunidade em geral.

2. METODOLOGIA

Para melhor atender os idosos foi realizada uma revisão bibliográfica para elucidar a relação entre a experiência dos usuários idosos na utilização da tecnologia digital e a percepção das suas habilidades. Para tanto foram utilizadas as palavras “inclusão digital”, “experiência do usuário”, “experiência do usuário para idosos”, “tecnologia para idosos”, “usabilidade” e “acessibilidade”. As buscas foram realizadas nas bases de dados acadêmicos, como PubMed, sites de instituições de pesquisa e de universidades. As diferentes fontes incluem artigos de revistas de divulgação científica, teses e dissertações. As fontes selecionadas foram avaliadas quanto à sua credibilidade, relevância e qualidade, garantindo a confiabilidade do material utilizado para a análise e discussão subsequente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos resultados coletados demonstrou que durante o envelhecimento muitas mudanças ocorrem, como por exemplo a perda de visão, audição, diminuição da coordenação motora fina e também de habilidades sensoriais. O desenvolvimento de sites e aplicativos precisa estar preparado para se adaptar e atender as necessidades específicas desses usuários que podem apresentar problemas de usabilidade originados de barreiras físicas, cognitivas e sociais (CHEIRAN, 2009).

De uma perspectiva mais técnica, onde estão os UX e UI Designers, existem algumas recomendações práticas que podem ser seguidas para otimizar a usabilidade e acessibilidade do idoso ao utilizar interfaces. De acordo com VECHIATO e VIDOTTI (2012), existem boas práticas que ajudam a melhorar a experiência do usuário para pessoas idosas, como por exemplo:

- Relações de Contraste Apropriadas à Idade: design deve ter alto contraste para atender às necessidades de usuários mais velhos com problemas de visão, evitando tons de cinza e mudanças sutis de cores.

- Coloração Segura: com o envelhecimento, a percepção de cores diminui devido à insensibilidade das células da retina e ao amarelecimento do cristalino. Portanto, o design deve evitar depender da diferenciação de cores semelhantes e manter uma ampla separação entre tons.

- Fontes maiores e legíveis: é essencial usar fontes relativamente grandes e legíveis, preferencialmente sem elementos decorativos (serifas). Manter a consistência no uso de fontes, evitando mais de 2 a 3 tipos diferentes, e, se necessário, usar fontes serifadas apenas em títulos e tamanhos maiores.

Neste ano de 2023, foram ativadas as contas do Instagram @unapi.ufpel e feita a sincronização com o perfil da UNAPI já existente no Facebook, para assim alcançar tanto o público que é mais adepto ao Facebook quanto os que são adeptos ao Instagram. Portanto, na elaboração das postagens nas redes sociais da UNAPI, essas boas práticas foram aplicadas da melhor forma possível para garantir que os idosos pudessem desfrutar plenamente do conteúdo direcionado a eles.



4. CONCLUSÕES

A promoção da inclusão digital dos idosos demanda não apenas um design acessível, mas também medidas educativas e de apoio que aumentem a autoconfiança e habilidades tecnológicas. Além das considerações técnicas, a discussão se expande para a esfera educacional e psicossocial. Dessa forma, é preciso desenvolver e ofertar alternativas de acesso à tecnologia para que as carências e/ou desafios específicos dos idosos sejam assentados.

Para tanto, as parcerias entre instituições públicas e privadas, organizações da sociedade civil e, também, cursos da área da computação das universidades é fundamental. O desenvolvimento de programas de formação para essa população é uma alternativa que impactará positivamente na inclusão digital desta população. E pode ser implementada até mesmo dentro da Universidade através da UNAPI em parceria com cursos da área da computação da UFPEL.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANHATO, E.F.C.; DA SILVA K. C. A.; MAGALHÃES, N.C.; DA MOTA, M. E.; GUEDES, D.; SCORALICK, N. **Inclusão digital: ferramenta de promoção para envelhecimento cognitivo, social e emocional saudável.** *Psicol. hosp.* (São Paulo) [online]. 2007, vol.5, n.2, pp. 2-20. ISSN 2175-3547.

CAVALLI, A; HENNICKA, A; COPELLO, F; REIS, MILLEN; CAVALLI, M. Inovação na “sala de aula” da universidade aberta para idosos: o uso das tecnologias digitais para acolhimento e ensino. **Expressa Extensão**, v. 27, n. 1, p. 1-9, JAN-ABR, 2022.

CHEIRAN, J. **Usabilidade para terceira idade: avaliação de usabilidade em ferramentas de correio eletrônico web (webmail)**. 2009. Tese - Curso de Ciência da Computação, UFRGS Disponível em: [//lume.ufrgs.br/handle/10183/26856](http://lume.ufrgs.br/handle/10183/26856).

ESTATUTO DA PESSOA IDOSA, Lei. 10.741. De 1 de outubro de 2003. Redação da Lei 14.423 de 2022. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10741.htm. 2022.

SOUZA, M. S.; OLIVEIRA, A. P. M.; SOUZA, T. F.; DA SILVA, M.M.R.; SILVA, R. P.; SALDANHA, A. P.S.; ARAÚJO, B. C.; ARAÚJO, P. C.; CÂNDIDO, G.S.; ANDRADE, I. G. M.; ADLER NETO, C. A. A.; SILVA, N.R.; SANTOS, I.T.; SIQUEIRA, P.M.; FREITAS, R. C. **Uso da tecnologia por idosos durante a pandemia: um aliado ao isolamento social. Revista de Casos e Consultoria**, [S. l.], v. 13, n. 1, p. e30327, 2022. Disponível em: periodicos.ufrn.br/casoseconsultoria/article/view/30327. Acesso em: 15 set. 2023.

VALE, F.; FIORIN, B.; MELO, P.; MAGALHÃES, R.; DIAS, R. Recomendações de usabilidade com foco na inclusão digital da terceira idade: estudo de caso site de cadastramento para vacinação do covid 19 em Campo Grande, MS. **Revista Latino-Americana de Estudos Científicos**, v.03, n.16, 2022.

VECHIATO, F. L.; VIDOTTI, S. A. B. G. **Recomendações de usabilidade e de acessibilidade em projetos de ambientes informacionais digitais para idosos**. Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação, v. 5, n. 1, p. 1-23, 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/114755>.