

GAMIFICAÇÃO

GROW



EQUIPE

 Amanda Maria Felipe Severo

 Caroline Oliveira Neves

 Edna dos Santos Martins

 Fernanda Cunha Silva

 Naiara Andrade Rodrigues de Oliveira

 Rodrigo Andrade da Silva





INTRODUÇÃO

A infância e adolescência são períodos essenciais para o desenvolvimento. O excesso de tecnologia pode afastar os jovens de hábitos saudáveis. O projeto propõe uma solução gamificada para estimular atividades benéficas, unindo aprendizado e diversão.

Play

PROBLEMA

- ♥ O uso descontrolado de dispositivos eletrônicos por crianças e adolescentes tem causado muitos impactos negativos no desenvolvimento infantil.
- ♥ Os pais não sabem como equilibrar o uso saudável da tecnologia com a introdução de hábitos positivos.
- ♥ Os métodos tradicionais de incentivo costumam ser pouco atraentes para os jovens, tornando-se ineficazes.





JUSTIFICATIVA

“As crianças devem ter um limite diário de exposição às telas e um tempo mínimo de atividade física para um desenvolvimento saudável.”

(Sociedade Brasileira de Pediatria, 2020).

“ As soluções gamificadas vêm ganhando espaço na educação e desenvolvimento infantil, pois combinam motivação, desafios e recompensas, tornando a aprendizagem e a construção de hábitos saudáveis mais atraentes ”

(L. Santos, 2014)

OBJETIVOS

01

Criar um sistema de pontuação e conquistas que utilize gamificação para estimular crianças e adolescentes a desenvolverem hábitos saudáveis.

02

Implementar para o pai um sistema de gestão de atividades, metas, objetivos e prêmios.

03

Desenvolver para o filho uma interface de autogerenciamento dos seus afazeres, conquistas e desafios.



PÚBLICO ALVO

01

Crianças e adolescentes (6 a 14 anos):
Motivados por desafios e recompensas,
precisam de estímulos para desenvolver
hábitos saudáveis.

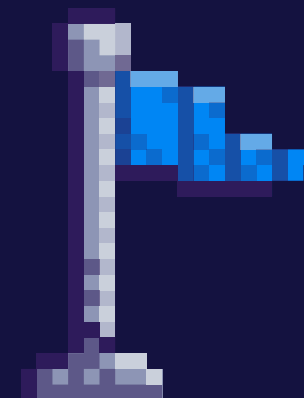
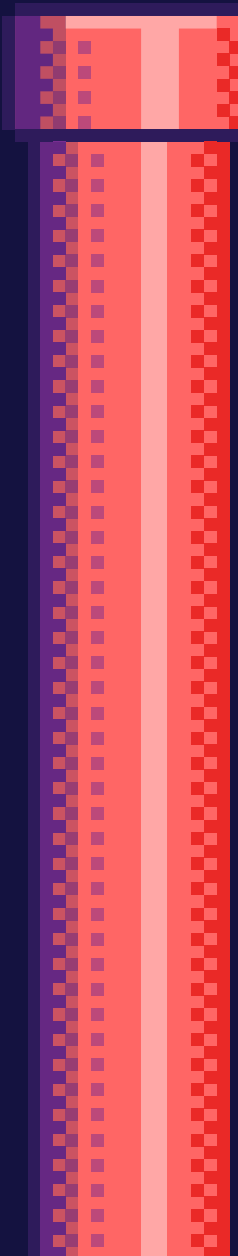
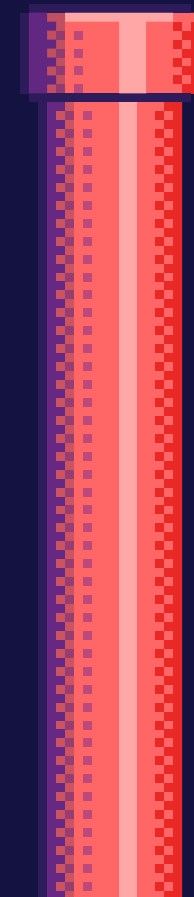
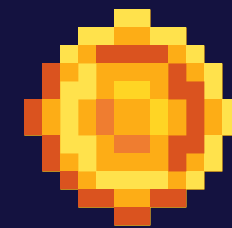
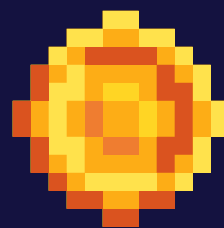
02

Pais e responsáveis: Buscam equilibrar
o uso da tecnologia e incentivar boas
práticas de forma lúdica e envolvente.



REQUISITOS FUNCIONAIS

- A aplicação deve permitir ao usuário fazer o **login da sua conta**.
- A aplicação deve permitir que o pai/responsável **cadastre sua conta e a de seus filhos** para associar à sua conta
- A aplicação deve permitir que pais ou responsáveis **cadastrem atividades**.
- A aplicação deve permitir que pais ou responsáveis **cadastrem metas e estipulem prazos**.
- A aplicação deve possibilitar que os pais **definam bonificações para cada estágio alcançado**.
- A aplicação deve permitir que **as atividades finalizadas sejam exibidas** para aprovação dos pais.
- A aplicação deve permitir o **cadastro e contabilização de penalidades**.
- A aplicação deve **disponibilizar um checklist** para gerenciar tarefas e metas, permitindo marcar itens como concluídos ou não concluídos.
- A aplicação deve disponibilizar uma tela de **visualização de trajetória, com nível, XP, barra de progresso e moedas**.
- A aplicação deve **contabilizar moedas e/ou experiência (XP)** ao completar uma tarefa.
- A aplicação deve permitir que o filho **utilize suas moedas para trocar por prêmios**.
- Possibilitar a **escolha de um avatar**.





FUNCIONALIDADES



01

Cadastrar contas para pais e filhos

02

Fazer login e gerenciar perfis

03

Cadastrar e acompanhar atividades e metas



04

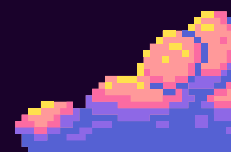
Definir recompensas e penalidades

05

Monitorar o progresso dos filhos

06

Interface gamificada com pontuação e conquistas

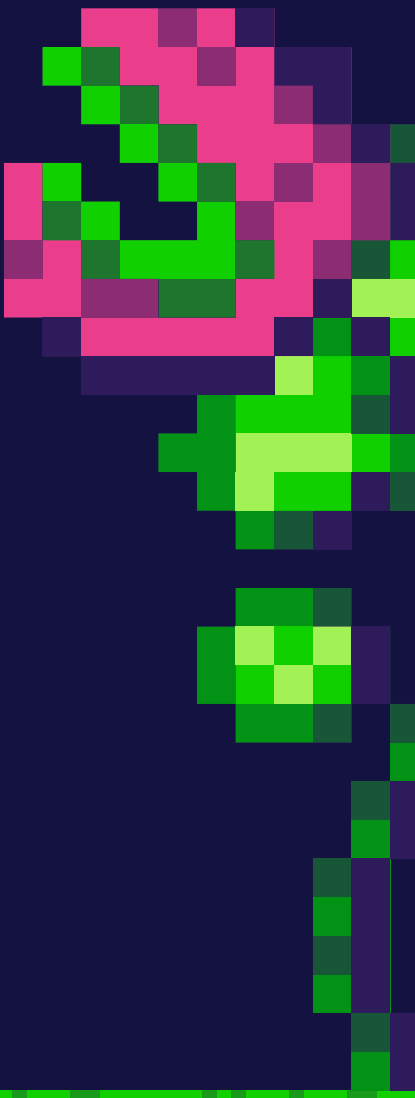


NEW GAME



CONCLUSÃO

- ◆ Grow é uma solução inovadora que transforma a rotina infantil em uma experiência gamificada, incentivando hábitos saudáveis.
- ◆ A plataforma proporciona um equilíbrio entre tecnologia e desenvolvimento pessoal, promovendo maior interação entre pais e filhos.
- ◆ Com desafios, recompensas e acompanhamento, o sistema torna o aprendizado e a responsabilidade mais atrativos e eficazes.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRONE, E. A.; DAHL, R. E. Understanding adolescence as a period of social-affective engagement and goal flexibility. Nature Reviews Neuroscience, v. 21, 4, p. 205-218, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1038/s41583-020-0285-3>. Acesso em: 26 fev. 2025.

EISENSTEIN, E. et al. Dependência virtual: um problema que cresce. Sociedade Brasileira Pediatria, 22 maio 2020. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/22496c-MO_-_DepVirtual__MenosVideios__MaisSaude.pdf. Acesso em: 26 fev. 2025.

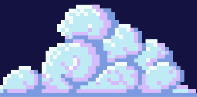
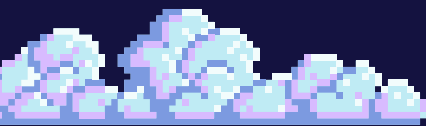
SANTOS, L. Lógica dos games ganha espaço em escolas de vários países. Revista Educação, 08 jul. 2014. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2014/07/08/logica-dos-games-ganha-espaco-em-escolas-de-varios-paises/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. SBP faz alerta sobre o uso saudável da tecnologia durante pandemia e possível aumento da “dependência virtual” em crianças e adolescentes. Sociedade Brasileira de Pediatria, 03 jun. 2020. 9 Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/sbp-faz-alerta-sobre-o-uso-saudavel-da-tecnologia-durante-pandemia-e-possivel-aumento-da-dependencia-virtual-em-criancas-e-adolescentes/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

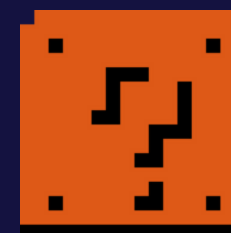
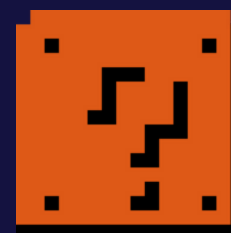
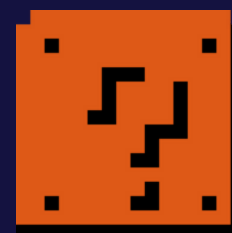
MATOS, T. Gamificação no ensino infantil: um exemplo de aplicação. Revistas Unilasalle, 2022. Disponível em: https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/9927/pdf. Acesso em: 26 fev. 2025.

SAILER, M.; HOMNER, L. The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, v. 32, n. 1, p. 77-112, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1038/s41583-020-0285-3>. Acesso em: 26 fev. 2025.

GAME OVER



ALGUMA DÚVIDA OU COMENTÁRIO?



OBRIGADO!

