







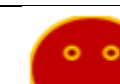




EXEMPLOS CADERNOS DE SENSIBILIDADE

Exemplo 1

SITUAÇÃO	REAÇÃO
Muitas pessoas se divertem com jogos eletrônicos, também várias dedicam-se a eles, seja jogando ou produzindo.	
Os jogos hoje em dia é fonte de renda para muitas pessoas, Através das E-esportes ou plataformas online.	
Pessoas de classe baixa conseguiram de certa forma melhorar de vida através dos jogos.	
Incluir grupos excluídos em uma rede social especifica pode proporcionar melhores relações interpessoais.	
Afastar os grupos de outras redes onde não são bem-vindos, diminui os conflitos, bullying e os discursos de ódio.	
Reunir jogadores e grupos excluídos pode dar mais valor e visibilidade, e consequentemente ampliação de tal comunidade.	
Existe preconceito na comunidade gamer por jogadores que jogam games mais tecnológicos que outros.	
Jogadores e jogos menos desenvolvidos sofrem piadas e exclusões na comunidade.	
Através desse bullying ocorre desistência do jogo ou reações negativas emocionalmente.	
Não há muitas manifestações nas redes sociais daqueles que jogam os games que são "atacados", as vezes por vergonha ou receio.	
Muitas vezes ocorrem conflitos entre essas comunidades, o que não promove um ambiente saudável nas redes sócias e fóruns.	

Fonte: TCC FTALK: Plataforma de Comunicação entre Jogadores

Exemplo 2











Caderno de Sensibilidade	
Sedentarismo devido às horas que a criança passa na frente de uma tela	😞
Crianças com menos de 12 anos tendo acesso a internet sem limites e/ou acompanhamento	😞
Distúrbios alimentares	😞
A tecnologia ajuda os pais a distraírem as crianças nos momentos em que eles estão ocupados	😄/😞
Estresse causado por jogos	😞
Problemas de visão	😞
Irregularidades no sono	😞
Influência sobre as crianças positivas e negativas	😄/😞

Caderno de Sensibilidade	
Socialização entre crianças de uma mesma família	😄
Acesso a conteúdos educativos	😄
Baixa autoestima	😞
Cyberbullying	😞
Atividades lúdicas	😄
Interação com os responsáveis	😄
Monitoramento de atividades	😄
Estímulo por meio de recompensas	😄

Fonte: TCC - HI KIDS









Plataforma online com brincadeiras e atividades para crianças

Exemplo 3

Gastou dinheiro com algo que não precisava	
Não conseguiu comprar uma necessidade por falta de dinheiro	
Estourei o limite do cartão de crédito	
Tive que fazer empréstimos para pagar dívidas	
O salário só cobre as contas que já foram feitas	
Consigo fazer viagens sem gerar dívidas para mim	
Ter dinheiro guardado traz segurança para períodos de crise	
Consigo comprar as coisas que gosto à vista ou em poucas parcelas	
Passo menos estresses com dívidas pois gerencio bem minhas despesas	
Comprar à vista dá ao usuário uma sensação agradável	











Fonte: TCC: **Beesiness – Educação Financeira**

Exemplo 4

CADERNO DE SENSIBILIDADE	
A população tem o hábito de reciclar?	
Jogos eletrônicos e outros aplicativos são utilizados para incentivar a reciclagem?	
É bom utilizar o meio digital no incentivo de atos sustentáveis?	
É fácil encontrar centros de coleta?	
Atualmente aplicativos de celular são bastante utilizados?	
Centros de coleta utilizam a tecnologia como meio de divulgação?	
É interessante ensinar sobre reciclagem através de formas lúdicas?	
O desperdício é um grande fator que influencia a poluição?	






Fonte: TCC Cottroca – Troca de lixo por pontos





Exemplo 5

O planeta está em apuros pois geramos muito lixo que não é reciclado.	
Em um dia de trabalho, as pessoas não conseguem voltar para casa por decorrência de um alagamento causado pelo acúmulo de lixo nos bueiros.	
Um odor muito forte de lixo toma os bairros pois não há quem limpe.	
Jovens já possuem limitações físicas por conta da sedentariedade.	
Pessoas passam os finais de semana inteiros fazendo atividades que são prejudiciais à saúde.	
Não há interesse da população em reciclar.	
Ajudar o planeta e ganhar prêmios.	
Participar de campeonatos amigáveis.	
Ter um final de semana se divertindo com amigos e familiares em atividades saudáveis.	
Aprender a importância da reciclagem.	
Cidades tornam-se mais limpas.	
Começar a reciclar por meio de incentivos.	

Fonte: TCC – Victus – reciclar para participar de atividades físicas

Exemplo 6

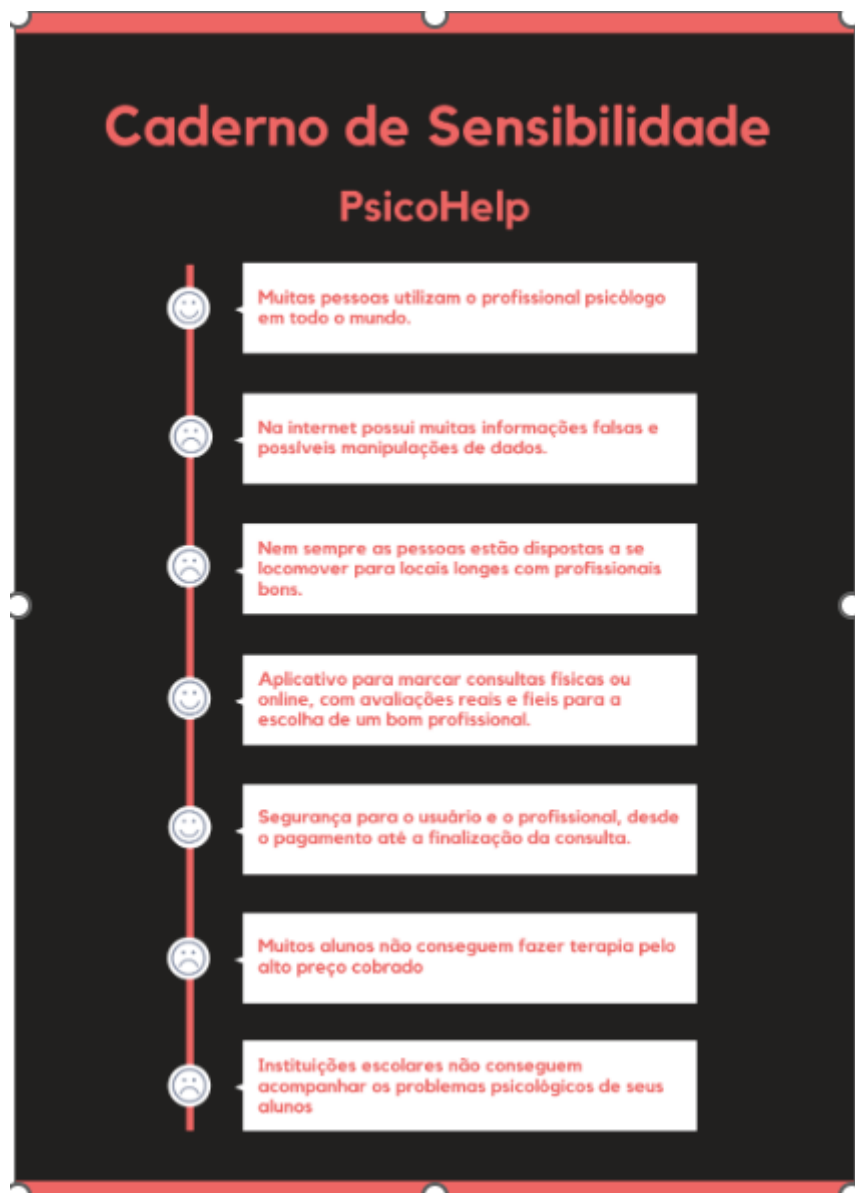
Situação	Reação
Profissionais autônomos e informais possuem visibilidade no mercado de trabalho?	
O comércio local é desenvolvido e a população é estimulada a consumi-lo?	
Os trabalhadores autônomos fazem divulgações na internet?	
Facilidade em encontrar novos clientes ou ampliar seu público?	
Dificuldade em encontrar profissionais da área desejada na região em que o cliente vive?	

Alcançou a meta de vendas mensal com a público que possui?	
Uma plataforma de divulgação facilita a busca por pessoas que trabalham em diversas áreas?	
A divulgação de trabalhos anteriores e o feedback atrairá novos clientes?	
São possíveis parcerias entre os trabalhadores autônomos?	

Fonte: Antunes et al., 2024

Fonte: Jobei: plataforma para encontrar trabalhadores autônomos

Exemplo 7



Fonte: PsicoHelp - Criar um aplicativo que permita que o paciente encontre profissionais bons na sua localidade