

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC Prof.^a MARIA CRISTINA MEDEIROS
Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio

Kaio José Viera de Carvalho
Laura de Andrade Castilho
Louie Silva de Jesus
Matheus Amarante Batista dos Santos
Mileny da Silva Passos
Vitor Almeida Novaes Pimenta

HI KIDS
Plataforma online com brincadeiras e atividades para crianças

Ribeirão Pires
2021

**Kaio José Vieira de Carvalho
Laura de Andrade Castilho
Louie Silva de Jesus
Matheus Amarante Batista dos Santos
Mileny da Silva Passos
Vitor Almeida Novaes Pimenta**

HI KIDS
Plataforma online com brincadeiras e atividades para crianças

Trabalho de conclusão de curso, projeto Hi Klds apresentado na ETEC Prof. Maria Cristina Medeiros, no curso Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio, como requisito parcial para obtenção do título Técnico em Informática orientado pela Prof. Cíntia Maria de Araújo Pinho.

**Ribeirão Pires
2021**

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Centro Paula Souza e à ETEC Professora Maria Cristina Medeiros, pelo apoio e por ter nos oferecido todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento do projeto.

Agradecemos também a todo o corpo docente que nos orientou ao longo do ano e confiou em nosso potencial.

Este longo processo nos trouxe, além de muito conhecimento, grandes experiências que levaremos para a vida.

Muito obrigado!

DEDICATÓRIA

Dedicamos o nosso projeto aos nossos amigos e familiares, que nos motivaram e apoiaram em todos os momentos. Finalizamos mais uma etapa de nossas vidas com muita alegria de termos conseguido chegar até aqui.

RESUMO

Grande parte das crianças que estão na fase de desenvolvimento sofrem com o excesso de tecnologia. Macedo (2014) usa a expressão “desconectados do mundo”, para se referir a essa nova era. Infelizmente desde muitos pequenos os seres humanos estão aprendendo a se tornar dependentes dos aparelhos eletrônicos. Essa dependência por sua vez, pode acarretar inúmeros problemas como a falta de empatia e do autocontrole fazendo com que se perca a afeição pelas pessoas, preferindo a companhia de um aparelho a de uma pessoa real. Além de problemas psicológicos, que afetam centenas de pessoas no mundo todo como baixa autoestima e ansiedade, isso sem alegar a limitação criativa, a dificuldade de concentração, os distúrbios alimentares, o sedentarismo e inúmeros outros. Tendo em vista tudo o que foi citado anteriormente, surgiu a plataforma “Hi, Kids!”, que tem como objetivo ajudar e conscientizar os pequenos para que eles não passem tanto tempo na frente de um aparelho eletrônico mostrando-os que é possível se divertir através de atividades interativas e divertidas. Proporcionando também aos responsáveis um monitoramento para que eles acompanhem todo o desenvolvimento de seu pequeno, mesmo que não possua muito tempo para isso devido ao trabalho. Essa solução prática ainda contará com premiações. Conforme o usuário for cumprindo suas tarefas, ele receberá uma determinada pontuação que poderá ser convertida em algum prêmio, esse sistema servirá como um incentivo às crianças. A tecnologia pode ser uma ótima aliada, se utilizada de maneira correta, caso contrário ela pode se sair uma ótima vilã.

Palavras Chaves: Crianças; Tecnologia; Problemas psicológicos.

ABSTRACT

Most children who are in the development stage suffer from an excess of technology. Macedo (2014) uses the expression “disconnected from the world” to refer to this new era. Unfortunately, since childhood the human beings are learning to become dependent on electronic devices. This dependence may lead to numerous problems such as lack of empathy and self-control, causing a lack of affection, preferring the company of a device to a real person. In addition to psychological problems, which affect hundreds of people around the world, such as low self-esteem and anxiety, not to mention creative limitations, difficulty concentrating, eating disorders, sedentary lifestyles and countless others. In view of the above, the Hi, Kids! platform was created, which aims to help and raise awareness so that they do not spend so much time in front of an electronic device showing them that it is possible to have fun through interactive and fun activities. Also providing for those responsible the capacity of monitoring the development of their little ones, even if they don't have much time for that because of work. This practical solution will still have awards, as the customer fulfills his tasks, he will receive a certain score that can be converted into some award, this system will serve as an incentive to children. Technology can be a great ally, if used correctly, otherwise it can turn out to be a great villain.

Keywords: Children; Technology; Psychological problems.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Problemas de Socialização	10
Figura 2: Crianças viciadas em tecnologia	13
Figura 3: Caderno de Sensibilidade (Parte 1)	18
Figura 4: Caderno de Sensibilidade (Parte 2)	19
Figura 5: Na sua residência há crianças?	20
Figura 6: Qual faixa etária da criança?	20
Figura 7: Contato com a tecnologia.....	21
Figura 8: Tempo na frente da tela	21
Figura 9: Problemas alimentares e dificuldades para dormir	22
Figura 10: Usabilidade do jogo.....	22
Figura 11: Uso de outras plataformas	23
Figura 12: Mapa de Empatia	29
Figura 13: Mapa de Atores.....	32
Figura 14: Golden Circle	32
Figura 15: Canvas (parte 1).....	34
Figura 16: Canvas (parte 3).....	35
Figura 17: Instagram	36
Figura 18: Twitter	37
Figura 19: Youtube.....	37
Figura 20: Página Inicial	38
Figura 21: Planos	39
Figura 22: Quadro comparativo.....	41
Figura 23: Modelagem Conceitual do Banco de Dados	43
Figura 24: Modelagem Lógica do Banco de Dados.....	44
Figura 25: Diagrama de caso de uso - pais.....	45
Figura 26: Diagrama de caso de uso - crianças	46
Figura 27: Home.....	47
Figura 28: Benefícios	48
Figura 29: Atividades.....	48

Figura 30: Login (Crianças)	49
Figura 31: Níveis	49
Figura 32: Cadastro (Crianças)	50
Figura 33: Login (Responsáveis).....	51
Figura 34: Monitoramento	51
Figura 35: Cadastro (Responsáveis).....	52
Figura 36: Meus Dados	52

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Cardápio de Ideias	33
Tabela 2: Jornada de Usuário	30

QUADROS

Quadro 1: Diagrama de Afinidades	25
Quadro 2: Entrevistas.....	26

GRÁFICOS

Gráfico 1: Investimentos.....	39
Gráfico 2: Custos.....	41

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	Problemática	11
1.2	Justificativa	13
1.3	Objetivos Gerais	15
1.4	Objetivos Específicos	15
1.5	Metodologia	15
1.6	Resultados esperados	16
2	IMERSÃO	17
2.1	Caderno de Sensibilidade	17
2.2	Pesquisa de Campo	19
2.3	Conclusão da Pesquisa de Campo	23
2.4	Análise e Síntese	24
2.5	Persona	24
2.6	Diagrama de Afinidades	25
2.7	Entrevistas	26
2.8	Mapa de Empatia	28
2.9	Jornada do Usuário	29
2.10	Problema central do Projeto	30
4	IDEAÇÃO	31
4.1	Brainstorming	31
4.2	Mapa de Atores	31
4.3	Golden Circle	32
4.4	Cardápio de Ideias	33
4.5	Critérios para Desenvolvimento do Projeto	33
5	ASPECTOS ESTRATÉGICOS	34

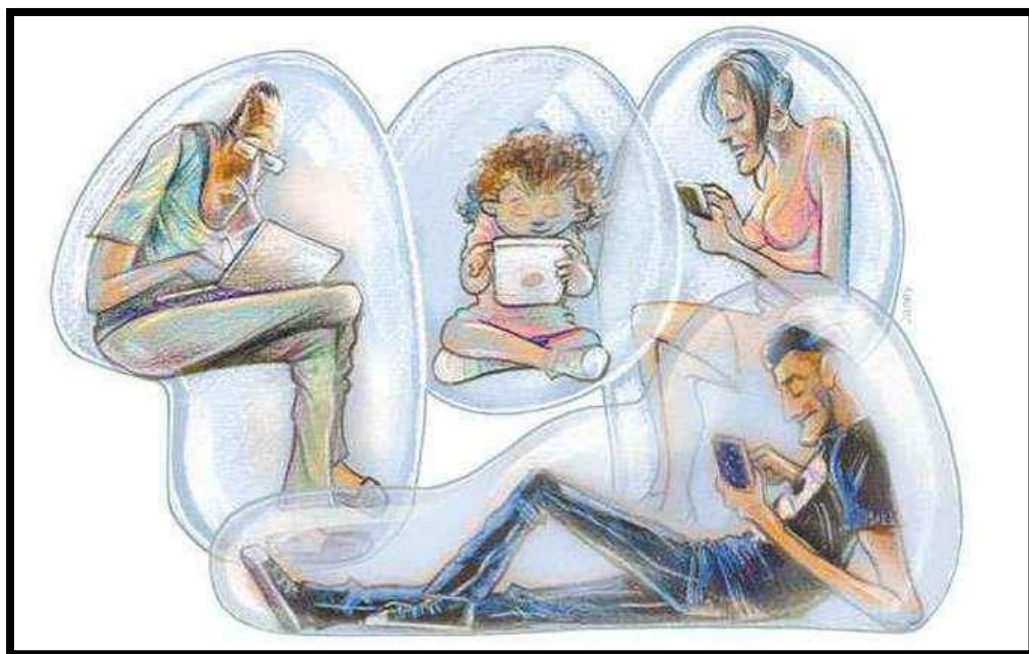
5.1	Canvas	34
5.2	Público Alvo	35
5.3	Propostas de Valor	35
5.4	Canais de Comunicação	36
6	PROTÓTIPOS	42
6.1	Materiais e recursos necessários para o projeto	42
6.2	Modelagem do Banco de Dados	42
6.2.1	Modelo Conceitual	42
6.2.2	Modelo Lógico	44
6.3	Caso de Uso	45
6.4	Telas do protótipo do site	47
7	CONCLUSÃO	53

1 INTRODUÇÃO

Como proposta de um trabalho de conclusão de curso (TCC), ainda mais embasado tecnologicamente, o argumento de que, propor um desenvolvimento de um conceito voltado a revolução social ou, simplesmente a uma sólida ideia de mudança, levou a idealização de uma abordagem relacionada a problemática infantil, e a modernidade tecnológica. E como a colisão desses dois fatores, acaba por gerar uma cadeia de explosões destrutivas na formação do indivíduo. Segundo Silva (2016) atualmente, a dependência de jogos analógicos e eletrônicos no cotidiano das novas gerações, vem se fazendo mais presente, tendo em vista que são de fácil acesso e que podem ser encontrados em celulares, computadores e até em televisores.

O contato diário com esses jogos, impacta diretamente na personalidade do usuário, em seu humor, emocional e principalmente na comunicação e, interação, seja com outros membros de sua idade ou simplesmente com outras pessoas em seu meio. Macedo (2014), usa a expressão “desconectados do mundo”, para se referir as pessoas nascidas na era digital, isto é, depois dos anos 80.

Figura 1: Problemas de Socialização



Fonte: Portal Arte EM, 2014.

A ideia de problemática deixou claro e fez questão de centralizar as “crianças” como público-alvo do projeto. Contudo, com a ambientação pandêmica atual, o conceito de uso indisciplinar de aparelhos eletrônicos foi conduzido a um estado criticamente mais acentuado. Antes, esse hábito, muitas vezes inconsciente, já possuía lá suas sérias preocupações. Assim, com o passar de uma tratativa voltada a normalidade da situação ao decorrer do tempo, novos jogos e programas surgiram na promessa de distrair os pequenos do vício nessas plataformas, oferecendo interações com intuito de trabalhar o raciocínio e a imaginação. A proposta do projeto é estimular a interação com o mundo físico a partir de um ambiente virtual. Assim adaptando uma rotina equilibrada entre o consumo de aparelhos eletrônicos e brincadeiras no “mundo real”.

A plataforma, em formato de jogo, promete oferecer atividades e conteúdos interativos, níveis e prêmios a cada atividade concluída. Ajudando as crianças usuárias a desenvolverem a criatividade, raciocínio, e uma boa saúde física e psicológica. Para isso, a participação e supervisão dos pais e familiares é imprescindível. Já que serão eles que estarão diariamente supervisionando e participando de cada uma de suas atividades. Estimulando as crianças desde suas atividades escolares à momentos de lazeres. Pensando também na importância de ter futuro saudável para a geração desses pequenos indivíduos.

1.1 Problemática

Que a tecnologia chegou para revolucionar e para ajudar em diversos aspectos não é segredo para ninguém, mas assim como tudo na vida, ela também possui seus pontos negativos. Para os adultos o excesso na frente de uma tela já pode ser muito prejudicial e para uma criança é ainda mais nocivo, afinal ela ainda está passando por um processo de desenvolvimento e de constante mudança, segundo Carvalho, Silva e Bento (2016) esse excesso pode até prejudicar o desenvolvimento e rendimento escolar da criança em questão. Pinheiro (2018) cita o alerta da neuropediatra Liubiana Arantes Regazoni: “Essa é uma questão de saúde pública, uma vez que as crianças estão cada vez mais expostas às telas. E isso em um momento crucial para o desenvolvimento de habilidades que serão importantes por toda a vida”.

Ainda é um tema de grande discussão entre os especialistas com qual idade as crianças podem começar a ter contato com o mundo digital, as idades variam de 18 meses a 3 anos e as opiniões são ainda mais divergentes quando se trata de redes sociais. A Equipe Maza (2018), por exemplo, diz que o mais correto seria que essa imersão ocorresse após a criança completar 2 anos, já pesquisas realizadas por Fernandes, Eisenstein e Silva (2021), concluem que o mais apropriado é que a criança passe a ter esse contato a partir dos seus 3 anos.

Segundo Pinheiro (2018), o excesso de tecnologia pode acarretar diversos problemas psicológicos como ansiedade, baixa autoestima, dificuldade de concentração e limitação na criatividade e imaginação da criança. A criança também pode se tornar uma pessoa antissocial, tendo em vista que grande parte do tempo, ela passa sozinha com uma tela. E ainda cita o que neuropediatra do Hospital Israelita Albert Einstein, Erasmo Casella, diz: “Ele dificulta o desenvolvimento da empatia e do autocontrole e a capacidade de lidar com relacionamentos”. O pequeno ainda pode se tornar agressivo quando os pais ameaçarem tirar seu aparelho, uma vez que esse é seu único companheiro e seu modo de distração e/ou lazer.

Ocasionalmente a tecnologia pode causar distúrbios alimentares e até mesmo comprometer o sono, já que a luz emitida pelos eletrônicos retarda a produção de um hormônio chamado melatonina, que é um grande aliado do sono, sem esse hormônio, a criança pode ter problemas para dormir e até acordar várias vezes durante a madrugada. Pinheiro (2018)

Além de problemas psicológicos, podem ser ocasionados problemas físicos como, por exemplo, o sedentarismo que pode levar a criança à obesidade, já que ela não se exercita e não se alimenta corretamente. Em uma pesquisa realizada com 21 voluntários de idades entre 8 e 12 anos, 14 deles disseram que não praticam nenhum tipo de atividade física. Ana Lúcia Meneghel, a autora da pesquisa ainda disse sobre seu trabalho: “Quando perguntamos o que gostavam de fazer no final de semana, a maioria respondeu brincar com jogos eletrônicos, o que já acontecia nos outros dias”. Pinheiro (2018)

A tecnologia pode ser uma grande aliada se utilizada da maneira correta, caso contrário ela pode se sair uma ótima vilã.

Figura 2: Crianças viciadas em tecnologia



Fonte: Portal Aleteia, 2021.

1.2 Justificativa

A infância é uma fase crucial na formação de um indivíduo, visto que a criatividade das crianças influencia muito na sua identidade pessoal (WINNICOTT, 2021). A fase infantil precisa receber incentivos para que a criatividade possa ser desenvolvida e aperfeiçoada, deste modo, a criança conseguirá melhorar todos os seus sentidos, o que irá possibilitar a criação de soluções para diversas situações e o enriquecimento da sua função cognitiva (OLIVEIRA, 2021). Para o mercado de trabalho a capacidade de criar é um diferencial nos profissionais, por causa da facilidade em lidar com os problemas de maneira inovadora. A imaginação ensina as pessoas a se sentirem mais seguras para tomar suas decisões, sem medo de se arriscar para encontrar respostas criativas. (FURLAN, 2021; MALUF, 2021)

Para que a criatividade das crianças se desenvolva, constantemente, é importante que os seus responsáveis tenham tempo para estimular os pequenos com jogos e brincadeiras lúdicas (MALUF, 2021). O projeto é focado em desenvolver essa classe de atividade, melhorando a criatividade e a saúde infantil. Essas práticas podem envolver a participação dos responsáveis ou a criança poderá brincar por conta própria, sendo um meio de distração e diversão. (AUGUSTO, 2021)

O site irá instigar atividades manuais, onde não será necessário permanecer por muito tempo em meios eletrônicos. Com isso, poderá haver melhoria na qualidade do sono. Pesquisadores do King's College, de Londres, entrevistaram cerca de 125.198 crianças e adolescentes de diferentes países, as pesquisas apontam que uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode causar má qualidade no sono, depressão e obesidade infantil. (BBC News, 2018)

Além desse problema, o projeto ajudará no estímulo social da criança, que poderá interagir com outras crianças por meio das pontuações do aplicativo. E apesar da pandemia, ela poderá ter um melhor contato com a natureza ao seu redor como, por exemplo, observar as nuvens no céu, e se divertir com suas formas, é inquestionavelmente mais saudável do que ficar horas no celular. (BAECHLER, 1995; CURY, 2014).

Apesar de parecer inofensivo, o excesso de equipamentos eletrônicos na vida de uma criança, pode gerar futuramente problemas sociais, dificuldades motoras como, dificuldades na escrita (Portal RFI, 2019), e o mais preocupante é que algumas crianças podem desenvolver comportamentos inapropriados, como, por exemplo, no caso das que têm acesso a jogos violentos, ou conteúdos inapropriados a sua idade. Sendo assim, é importante que a criança desenvolva tarefas seguras que a façam interagir com outros objetos, e não somente os eletrônicos. Em uma entrevista para a revista Veja no ano de 2011, a psicóloga Turkle diz: "Quando desempenhamos um papel na realidade contamos com o tom da nossa voz, com a tensão de nossos músculos e com o movimento do nosso corpo para nos comunicar. Aprendemos a interpretar esses sinais. Isso não é irrelevante e não pode ser substituído por linhas postadas no mural do Facebook."

Dentre essas atividades interativas que o projeto propõe, uma em específico pode ajudar em problemas com a alimentação. Apesar de a cozinha ser um lugar perigoso para as crianças, com o acompanhamento de um adulto ela se torna segura. O projeto irá trazer receitas fáceis, divertidas e deliciosas, para que os pequenos possam ver esse momento gastronômico como aprendizado e uma maneira de melhorar o relacionamento entre as crianças e os responsáveis. (PINHEIRO, 2019)

Além dessa atividade, o projeto fará a criança se movimentar, brincar, sorrir e se expressar. Essa junção de comportamentos futuramente ajudará na formação de

um bom senso crítico, raciocínio, desenvolvimento criativo e lúdico, além de diminuir as oportunidades de problemas psicológicos e físicos. (BATISTA, 2021; Portal BBC News, 2018).

1.3 Objetivos Gerais

O site pretende conscientizar as crianças por meio do aprendizado e jogos, ensinando os malefícios de ficar muitas horas em frente ao computador, tablet, videogame, entre outros. Se a pessoa concluir a tarefa ela ganhará pontos, que podem ser usados para pegar algumas recompensas.

1.4 Objetivos Específicos

- Fazer com que as crianças diminuam o tempo de uso nas tecnologias;
- Diminuir o índice de obesidade e sedentarismo, incentivando exercícios físicos;
- Incentivar as crianças a estudarem;
- Divertir os pequenos enquanto aprendem;
- Alcançar um número alto de aprovações do site;
- Expandir o nosso alcance, através dos meios de comunicação e divulgação;
- Conseguir recompensas que façam as crianças quererem ir atrás;
- Aumentar o acesso ao Prime para que as crianças mexam menos o site e consigam mais rápido as recompensas;
- Fazer os pais serem mais próximos e presentes na vida dos filhos;
- Incentivar o raciocínio lógico e o divertimento.

1.5 Metodologia

A equipe utilizando-se de pesquisas e sites específicos para produzir as atividades do site, criou um conteúdo onde as crianças podem aprender matemática básica e português; e até se divertir fazendo com experimentos científicos envolvendo física e química com auxílio dos pais.

Além disso, fizeram-se necessárias, pesquisas de campo para constatar a viabilidade do projeto, para isso foi aberto um formulário ao público.

O grupo utilizou a metodologia Scrum, para desenvolver o projeto e dividir as tarefas, assim como para a documentação e o conteúdo do site.

1.6 Resultados esperados

Nos primeiros meses em que o site estiver no ar, a equipe por trás do projeto espera atingir muitos pais e crianças na região do ABC, com o uso do aplicativo pretende-se que as crianças, depois de alguns meses de uso, aprendam coisas novas, comecem a se alimentar corretamente, melhorem sua autoestima e se divirtam com o auxílio dos pais que ajudarão para o aprendizado.

Com o tempo, é provável que atinja todas as regiões do Brasil, sendo assim os números do acesso prime mudaria e com certeza seria notável um aumento significativo na saúde e bem-estar das crianças.

2 IMERSÃO

“A Imersão é a primeira fase do processo de Design Thinking, e é nela que devemos nos aprofundar sobre o problema e se aproximar do contexto em que ele está inserido”. (Paredes, 2020).

Neste capítulo, o grupo buscou entender um pouco mais sobre as necessidades do público alvo por meio de pesquisas, como o próprio nome sugere, agora acontecerá uma imersão, isto é uma busca profunda para se constatar a viabilidade do trabalho.











A imersão é um dos capítulos mais importantes, já que é o primeiro contato da equipe com os futuros usuários.

2.1 Caderno de Sensibilidade

Segundo MJV Team (2016), os cadernos de sensibilidade ou sensibilização são um meio de chegar até o cliente e entender melhor como funciona seu dia a dia, essa modalidade ajuda a coletar dados sem interferir a rotina do usuário, totalmente ao contrário do que a aproximação de observação direta e presencial, o caderno de sensibilidade permite que o próprio "entrevistado" conte sobre si mesmo. Essas informações são muito úteis na imersão, já que gera um conhecimento sobre o cliente, desde seus sonhos até seus medos, sem um contato direto.

Para compreender os possíveis usuários do “Hi, Kids!”, foi realizado um caderno de sensibilidade com o objetivo de entender os sentimentos das famílias em relação à tecnologia. À esquerda do caderno de sensibilidade foram colocadas diversas situações envolvendo crianças, pais e a tecnologia, já à direita, representados por caras felizes ou tristes, as situações foram classificadas entre positivas e negativas.

Figura 3: Caderno de Sensibilidade (Parte 1)

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	 

Fonte: Própria Autoria, 2021.

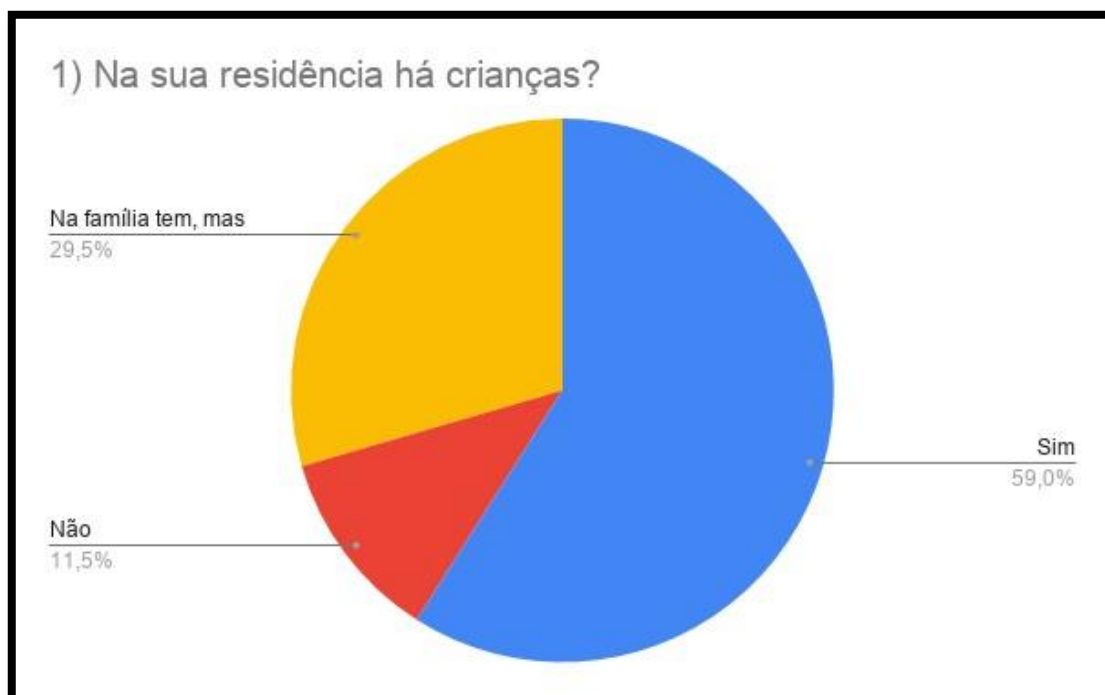
Figura 4: Caderno de Sensibilidade (Parte 2)

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	😊

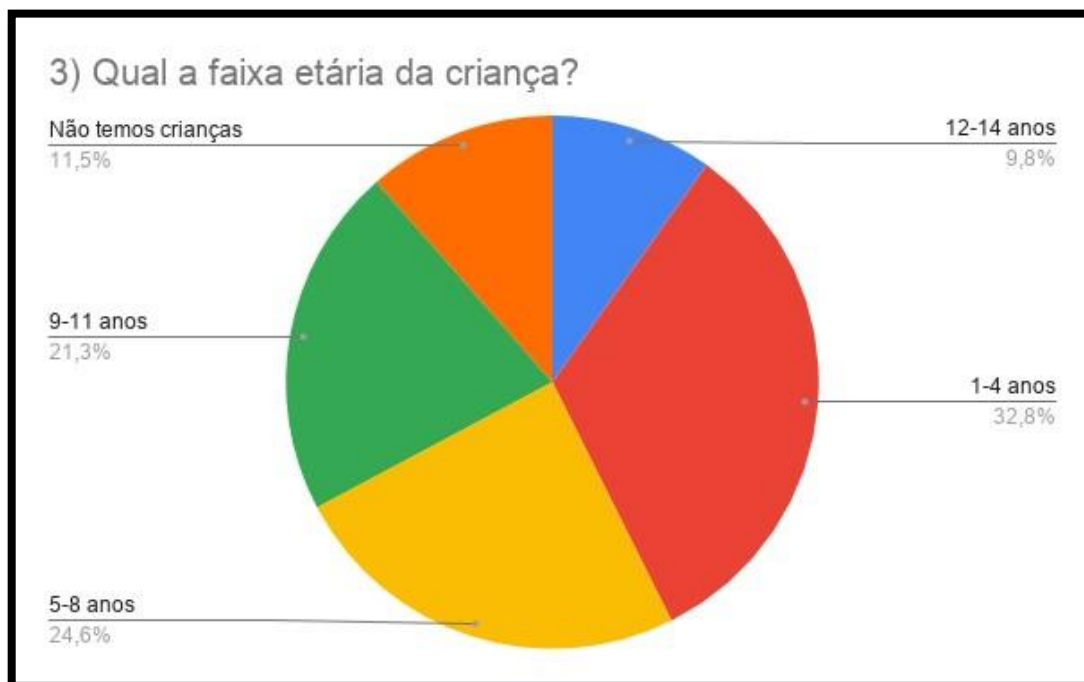
Fonte: Própria Autoria, 2021.

2.2 Pesquisa de Campo

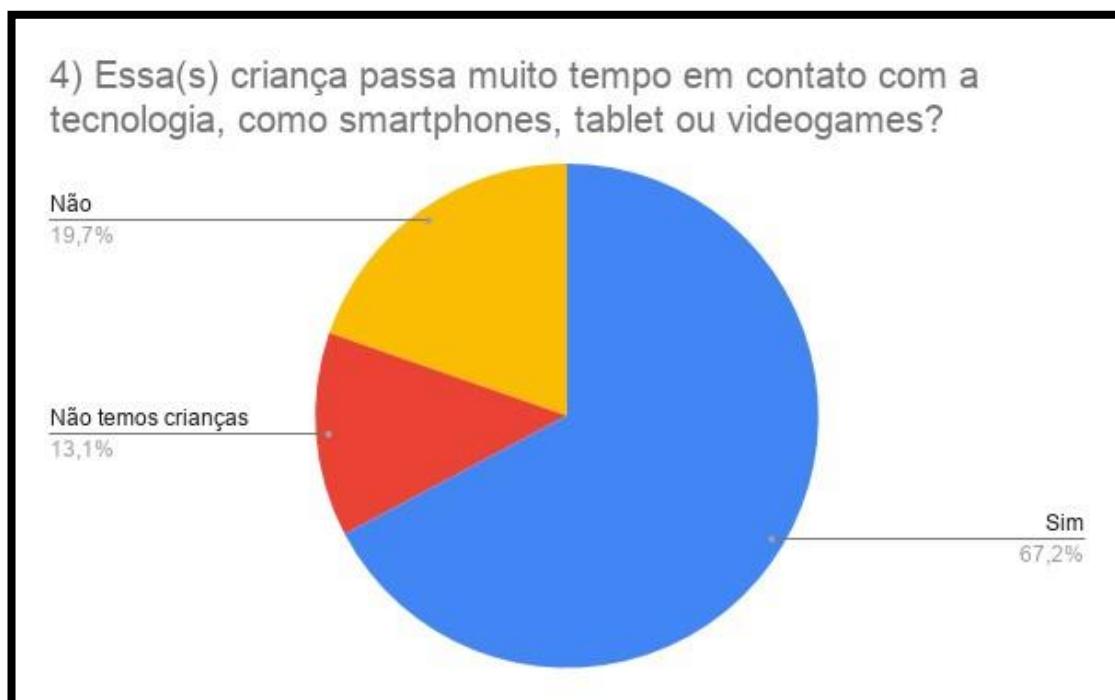
Ao aplicar a pesquisa de campo foram recolhidas 63 respostas. A pesquisa foi realizada através de um formulário no Google Forms para identificar as características do público-alvo. Abaixo estão os dados da pesquisa.

Figura 5: Na sua residência há crianças?

Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 6: Qual faixa etária da criança?

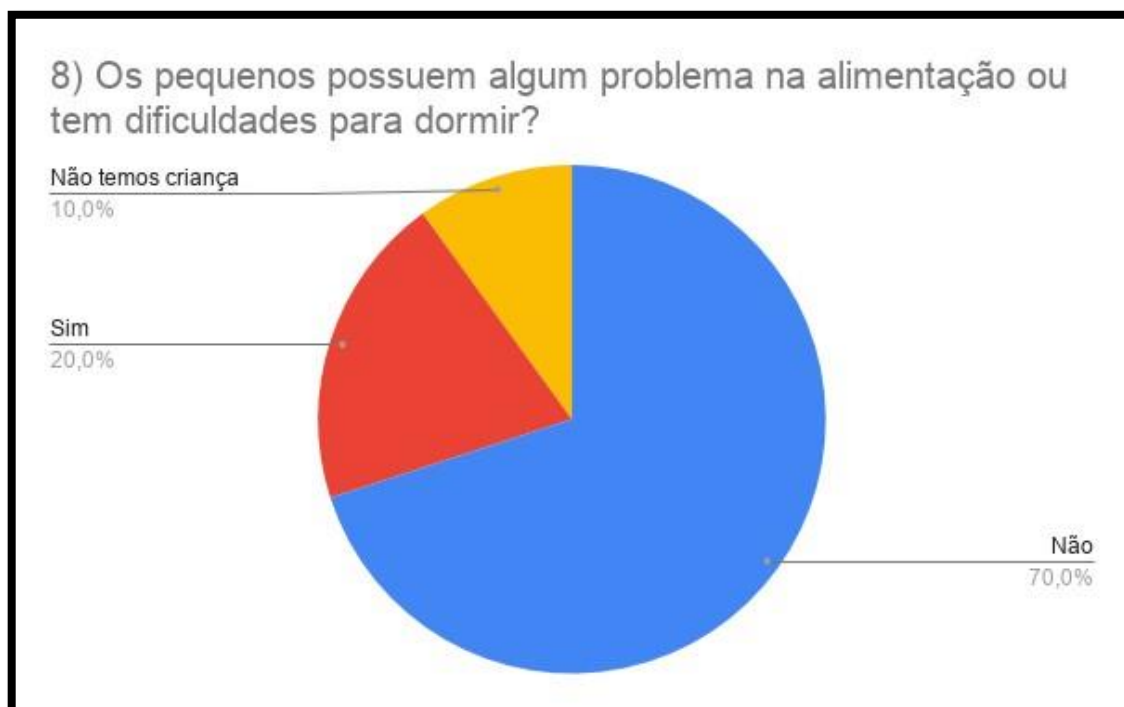
Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 7: Contato com a tecnologia

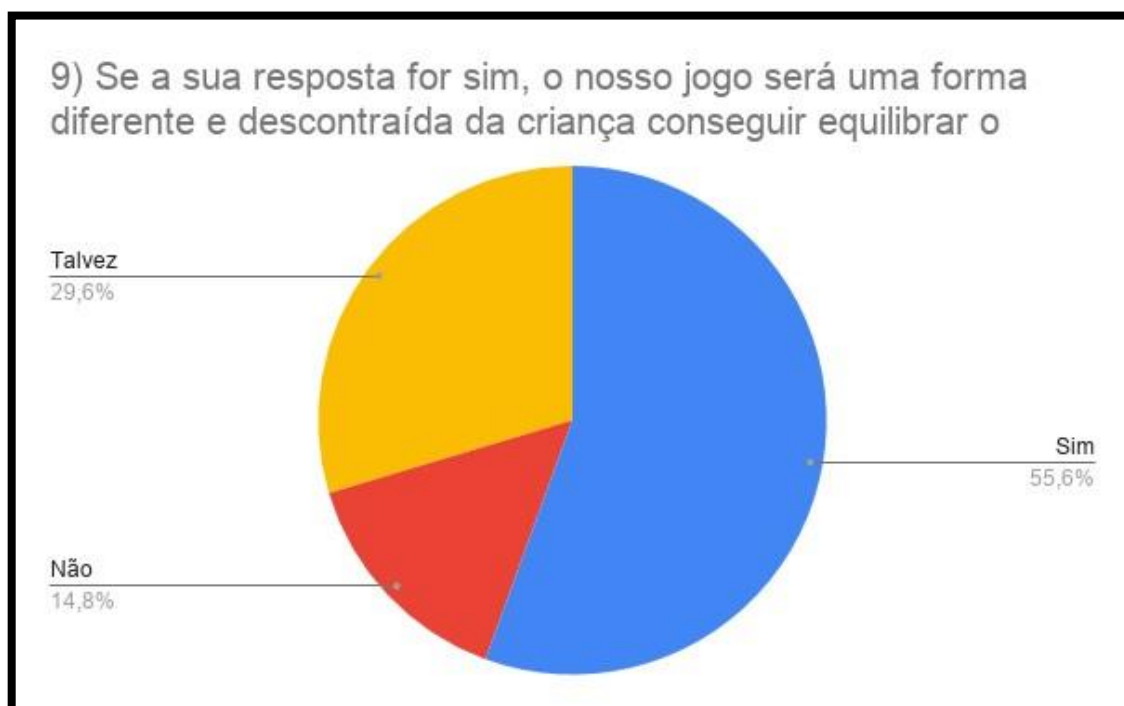
Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 8: Tempo na frente da tela

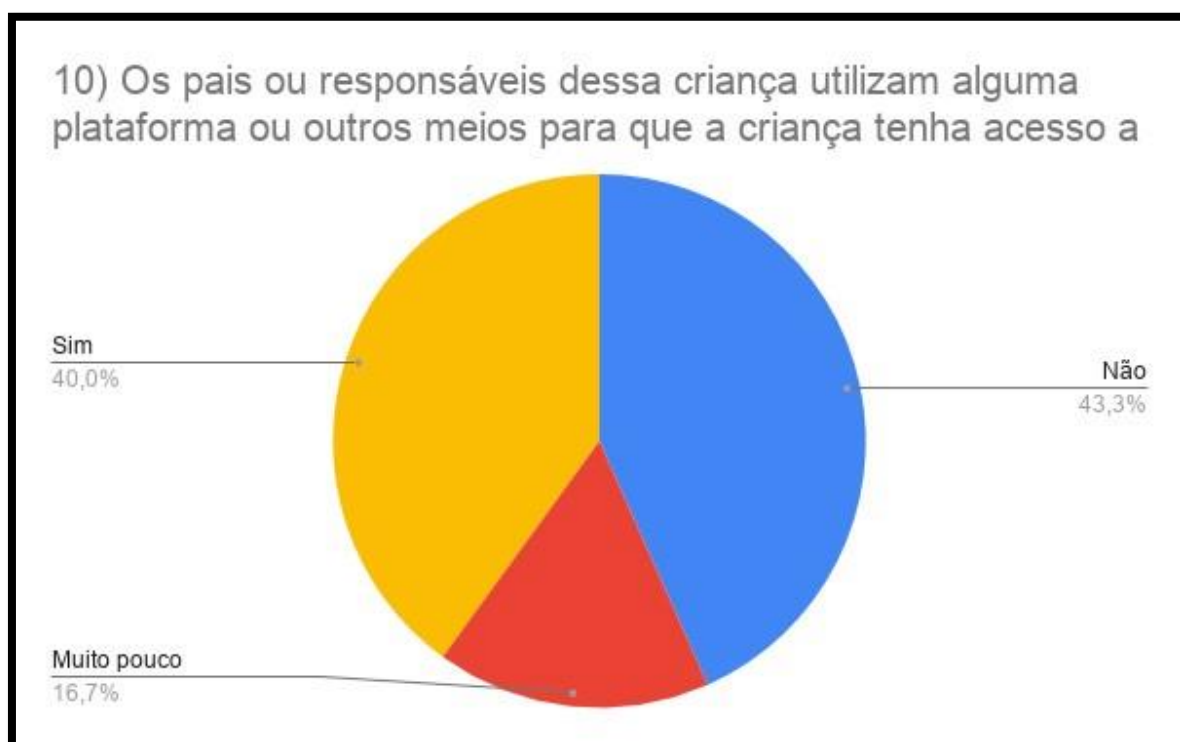
Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 9: Problemas alimentares e dificuldades para dormir

Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 10: Usabilidade do jogo

Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 11: Uso de outras plataformas

Fonte: Própria Autoria, 2021.

2.3 Conclusão da Pesquisa de Campo

Ao final da pesquisa de campo, o grupo pode chegar as conclusões que o site Hi, Kids!, será de grande ajuda para muitos pais que tem crianças pequenas, uma vez que muitas passam um tempo excessivo na frente de um aparelho eletrônico, devido a grande correria dos pais que não conseguem ter um tempo de qualidade com os filhos.

2.4 Análise e Síntese

Segundo PAREDES (2017), o volume de informações geradas pela etapa de imersão é grande, por isso a etapa de análise e síntese é necessária, pois, ela organiza as ideias e informações com o intuito de obter padrões.

Assim, entendido o que foi dito, a equipe HiKids, fez pesquisas nos navegadores de internet e foi feita a imersão de acordo com o resultado das pesquisas feitas com um total aproximado de 70 pessoas.

2.5 Persona

O Portal MJV (2016) afirma que a criação da persona é uma grande aliada para que os clientes sejam compreendidos. Por meio de personagens fictícios, todas as necessidades, expectativas, medos, motivações e desejos são apresentados.

Partindo desse pensamento, foi possível traçar o seguinte perfil de usuário:

Sarah tem 28 anos e é mãe solteira; por não ter com quem deixar seu pequeno de apenas 6 anos, ela trabalha em Home Office. Todos os dias, pela manhã, ela levava seu filho para a escola, porém com a chegada inesperada da pandemia, a mãe se viu diante da seguinte situação: ter que entreter seu filho para conseguir trabalhar.

A mãe se pergunta "e agora? O que faço?", a saída mais rápida e prática para esse problema, seria deixar Mário com a "babá eletrônica", o celular, durante todo o tempo em que ela estiver ocupada, que por sua vez poderia acarretar outros problemas, como um vício em aparelhos eletrônicos.

Sarah acredita que a melhor saída seria ter alguma atividade extra para seu filho, porém com o salário que ganha e com a pandemia, isso não seria possível.

Lembrando que esta é uma situação fictícia, porém é a realidade de muitos pais ao redor do mundo.

2.6 Diagrama de Afinidades

Essa ferramenta permite a organização das ideias, fazendo um agrupamento. Além disso, o diagrama é utilizado para a fase de planejamento.

O objetivo é sistematizar um grande número de ideias, informações ou insights para entender qual é a essência, o que está por trás daquele conteúdo. (FREITAS, 2021).

Baseando-se em pesquisas de campo, a equipe do projeto elaborou um diagrama de afinidades que apresenta o problema e a incidência em que os colaboradores, neste caso os pais, concordam.

Quadro 1: Diagrama de Afinidades

Problema	Necessidades
50,8% dos entrevistados, afirmaram que a falta de tempo dos responsáveis pode impedir que essa criança faça outras atividades, além de ficar na frente do computador, tablet ou tv.	67,2% sentem falta de atividades e/ou brincadeiras diferentes para que as crianças não passem tanto tempo na frente de uma telinha e que dê para elas realizarem sozinhas.
21% dos pequenos possuem algum problema na alimentação ou tem dificuldades para dormir	40% tem a necessidade de atividades que descarreguem as energias, para que as crianças sintam sono ou necessidade de se alimentar.
43,5% dos pais ou responsáveis não utilizam alguma plataforma ou outros meios para que a criança tenha acesso a menos tecnologia.	55,6% gostariam de uma saída prática para diminuir o excesso de tecnologia.

Fonte: Própria Autoria, 2021.

2.7 Entrevistas

Através de uma pesquisa realizada no “Google Forms”, os integrantes do projeto elaboram perguntas para os responsáveis dos pequenos. O formulário tem o objetivo de descobrir como as crianças estão vivendo durante essa a pandemia. A pesquisa não considerou idade, identidade de gênero e quantidade de crianças por casa, pois o foco principal é saber se elas estão conseguindo ter uma infância equilibrada. Vinte e cinco responsáveis ajudaram o projeto a compreender as situações que ocorrem no dia a dia das crianças.

Foram constatados que: grande parte dos responsáveis não deixam as suas crianças sem supervisão de um adulto (76%). 44% das crianças são sozinhas (filhos únicos) e não possuem nenhuma outra criança para brincar. A maioria dos responsáveis chama a atenção dos pequenos devido ao excesso de tempo em eletrônicos (72%). 40% das crianças conseguem cumprir com suas obrigações escolares e 36% demoram um pouco para realizá-las. 52% dos responsáveis dizem que a sua relação com a criança continua a mesma, mesmo depois da quarentena e 48% têm tempo para brincadeiras. 88% dos responsáveis estariam dispostos a aceitar o projeto “Hi, Kids!” e 84% iriam acompanhar o progresso da criança no site.

Quadro 2: Entrevistas

O que você faz para a criança equilibrar a vida virtual com a real?
<p>Respostas dos responsáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jogo da velha, massa de modelar, cordas e pinturas com lápis de cor; • Peço para ler histórias para mim ou assistir filmes juntos; • Incentivo brincadeiras como pintura e leitura; • Controlando os horários; • Leitura de gibis da Mônica e brincar ao ar livre; • Não dou o celular na mão dele para ver nada; • Brincamos com ele quando possível. Sempre aproveitamos o tempo juntos; • Converso com ele sobre as diferenças e que no mundo virtual nem sempre tudo é verdade; • Brincar de correr, pular e esconde-esconde; • Eu estipulo horários para fazer as lições e para as brincadeiras; • Estimulamos a leitura, assistimos filmes juntos, deixamos brincar com frequência no parquinho próximo de casa e caminhamos todos juntos sempre que possível.
Quais brincadeiras você faz com a criança em casa? E fora de casa?
<p>Resposta dos responsáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pular corda, brinquedos, cozinhar, etc;

<ul style="list-style-type: none"> • Nenhuma; • Pega-pegas, esconde-esconde, “skate” e bicicleta; • Jogos de tabuleiro e quebra cabeça; • Em casa: brinca no tapete com bolinhas e brinquedos apropriados para idade. Fora: anda de motoca; • Jogos em família, cobra-cega, badminton e cabana; • Cantar musiquinhas, bola, fazer comidinha, andar de motinha, ver animais na roça e imitar os sons; • Brinca de boneca, casinha, massa de modelar, pintura e bicicleta; • Em casa jogos: memória, pizza maluca, palavras-cruzadas, etc. Fora de casa: levamos para fazer trilha, tomar banho em um lago próximo, bicicleta e pega-pegas com os colegas; • Em casa não temos muito o que fazer, é mais diálogo; • Ênfase muito o quanto é essencial fazer atividades físicas. 	
Você usa alguns métodos tecnológicos para distrair a criança? Quais são eles?	
Resposta dos responsáveis: <ul style="list-style-type: none"> • YouTube; • Celular; • Desenhos animados; • Jogos educativos; • Vídeos educativos; • TV; • Não uso; • Filmes; • Computador; • Alfabetos, números e desenhos. 	
Durante a quarentena como a criança se distraiu? Diga os métodos bons e ruins que ela praticou.	
BONS	RUINS
Resposta dos responsáveis: <ul style="list-style-type: none"> • Leitura; • Brincou com coisas diversas, fez receitas e ajudou em pequenas tarefas; • Descobrimo novas atividades; • Jogos e séries; • Brincando com amigas de várias brincadeiras utilizando chamada de vídeo; • Brincando com o pet. Andando de patins no quintal e vendo filmes; • Brincadeiras antigas; • Brincadeiras em família: mímica; • Ficamos mais unidos em família; • Conseguiu expressar melhor suas 	Resposta dos responsáveis: <ul style="list-style-type: none"> • Jogou no celular por um tempo maior que o de costume; • Infelizmente boa parte do tempo apenas tecnologia; • Muito tempo no computador; • Ficou mais viciado no celular, devido a todas as restrições.

vontades e sentimentos; <ul style="list-style-type: none"> • Jogos manuais, andar de bicicleta e caminhadas; • Brincamos, praticamos a culinária juntas e assistimos filmes; • Fez amizade com um menino e às vezes brinca com ele; • Ela aprendeu a assistir desenhos em inglês, para melhorar o aprendizado na língua estrangeira. 	
---	--

Fonte: Própria Autoria, 2021.

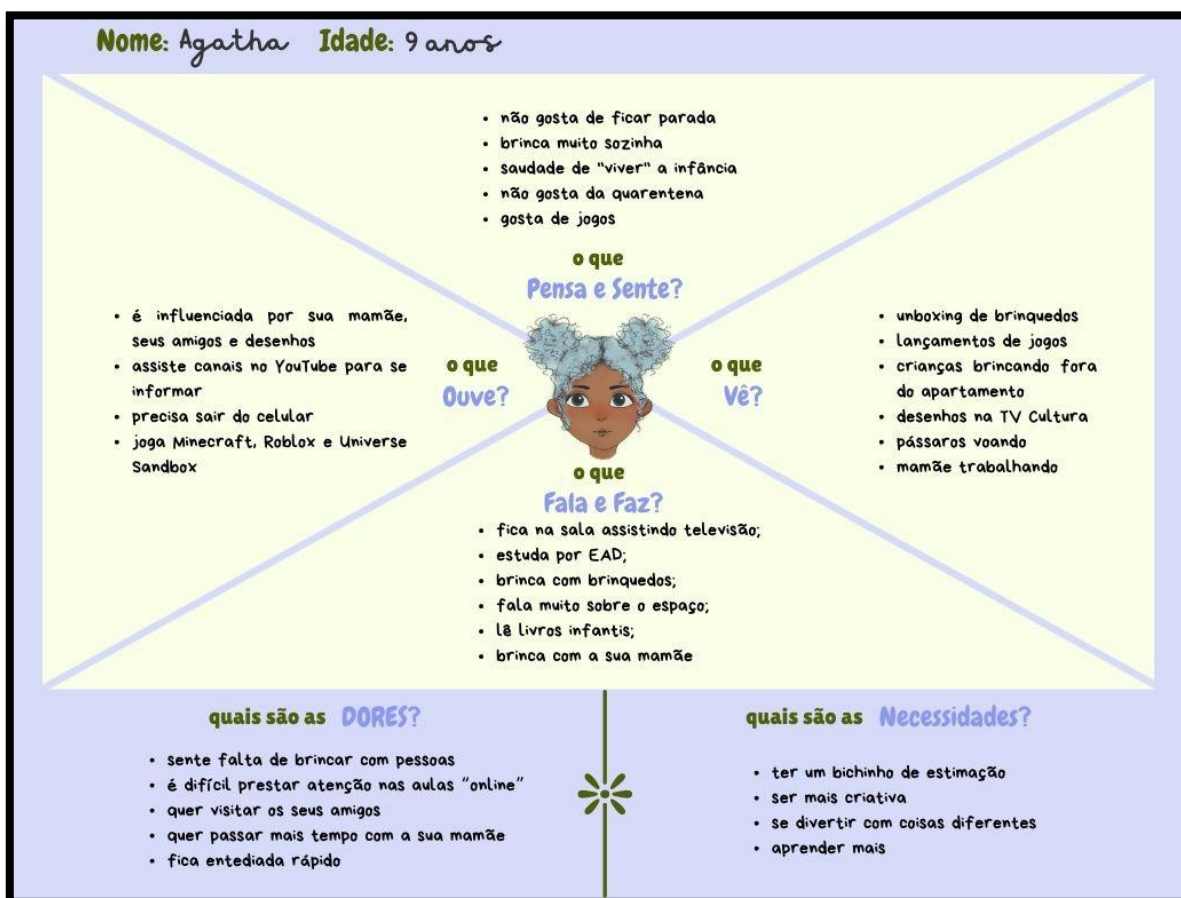
2.8 Mapa de Empatia

O Mapa de empatia é uma ferramenta simples e visual, criada pela consultoria de Design Thinking Xplane. A proposta desse mapa é devolver pesquisas sobre os futuros usuários de um negócio.

Essa ferramenta auxilia no entendimento dos clientes por diferentes aspectos, a palavra “empatia” faz alusão a esses aspectos, pois ter empatia é compreender emocionalmente e o comportamento de um indivíduo. (Portal Inovação Sebrae).

O mapa de empatia das crianças foi presumido das pesquisas de campo elaboradas pelo projeto. Tendo o enfoque nos sentimentos e no comportamento de uma criança, buscando compreender melhor a necessidade de ter uma infância saudável e equilibrada.

Figura 12: Mapa de Empatia



Fonte: Própria Autoria, 2021.

2.9 Jornada do Usuário

A análise da jornada do usuário permite entender as suas interações e enxergar formas de melhorá-las. Para mapear a jornada do usuário é necessário considerar os resultados da pesquisa de campo e os feedbacks do protótipo, para assim fazer um levantamento das possíveis ações que o usuário realizará na plataforma.

Segundo os preceitos de System Thinking de Donald Norman, um produto é um conjunto integrado de experiências coesas, sendo assim, a experiência do usuário é de crucial importância no desenvolvimento de um projeto.

Tabela 1: Jornada de Usuário

Evidências físicas	Ações do Usuário	Ações de bastidores	Sistema de Apoio
Sedentarismo devido ao uso excessivo de tecnologia	Acessar na plataforma	Parcerias com projetos, desenhos animados, músicos e artistas que tenham influência na área infantil	
Irregularidades no sono da criança devido aos estímulos luminosos	Cadastrar-se ou fazer login	Divulgação em redes sociais	Redes Sociais
Problemas de visão devido à luz azul emitida pelos tablets e celulares		Divulgação em escolas	Redes Sociais
Obesidade devido ao sedentarismo		Atualizações e melhorias no site	
Distúrbios alimentares		Parceria com profissionais da educação	
Estresse		Divulgação em projetos relacionados à área infantil	

Fonte: Própria Autoria, 2021.

2.10 Problema central do Projeto

Após todas essas análises pode-se concluir que o projeto é viável, os problemas apresentados ao começo são a realidade do público alvo. Infelizmente muitos pais não conseguem passar o tempo que desejavam com seus filhos, esses pais precisam prover o sustento para sua família e cada vez mais as crianças estão sofrendo as consequências por isso.

4 IDEIAÇÃO

De acordo com o que é apresentado pelo portal Liga Insight (2021), esta é mais uma fase do Design Thinking que é marcada por um brainstorming do projeto e por propostas para solucionar os problemas apresentados nos capítulos anteriores.

O objetivo desta etapa é analisar as possibilidades em união com as necessidades do público alvo para que as ideias se tornem mais claras e o projeto seja mais bem desenvolvido a partir desta linha de raciocínio. Para a compreensão, a equipe do projeto utilizou alguns diagramas que serão apresentados a seguir.

4.1 Brainstorming

“No brainstorming, a equipe se reúne para a “tempestade cerebral”. O objetivo é juntar o maior número possível de ideias”. (MJV Team, 2014)

Essa etapa da ideação tem como alvo fazer a equipe por trás de cada projeto pensar no maior número de ideias para o trabalho em questão.

A equipe do Hi, Kids! optou por fazer essa junção por meio de reuniões e conforme elas iam aparecendo eram anotadas para não serem esquecidas, nenhuma das ideias foi descartada logo de início, conforme as necessidades iam surgindo, o grupo recorria as ideias apresentadas anteriormente para avaliar sua viabilidade.

4.2 Mapa de Atores

De acordo com o Portal Bicicleta nos Planos (2021), o mapa de atores é uma ferramenta visual que possibilita a identificação das pessoas ou até mesmo empresas que se envolvem com o tema do projeto em questão, separando-os por níveis de participação.

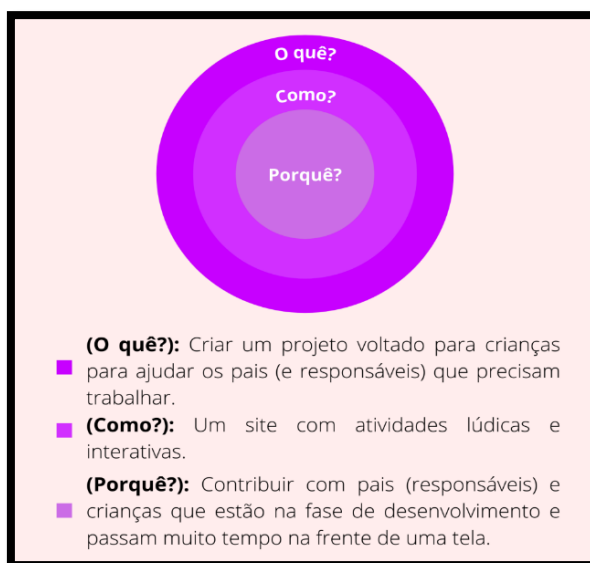
Em palavras mais simples, essa ferramenta auxilia para a compreensão de pessoas ou instituições que estão de acordo e que possivelmente poderiam vir a “abraçar a causa”.

Figura 13: Mapa de Atores

Fonte: Própria autoria, 2021.

4.3 Golden Circle

Segundo Neil Patel (2021), o Golden Circle é uma metodologia que auxilia empresas e líderes a encontrar o propósito de seu projeto por meio de três perguntas específicas, que são “Por quê?”, “Como?” e “O quê?”, que buscam criar valor, estabelecer o público alvo e de alguma maneira fazer com que esse grupo de pessoas adote a causa.

Figura 14: Golden Circle

Fonte: Própria autoria, 2021.

4.4 Cardápio de Ideias

“O cardápio de ideias consiste na montagem de um catálogo com a síntese das ideias geradas até então. O objetivo é começar a organizar os insights e torná-los visíveis e compreensíveis para todos”. (Portal MJV Team, 2014)

Para melhor compreensão e agrupamento das ideias, foi desenvolvido um cardápio de ideias, onde há um apanhado de ideias a serem desenvolvidas.

Tabela 2: Cardápio de Ideias

	Planejamento Futuro	Ideias Bases	Ideias Viáveis
IDEIA 1	Estender o projeto pela região do ABC. (Atingir mais crianças e pais).	Investir em propagandas.	Introduzir conteúdos educativos (Experimentos científicos), para entreter e ensinar a criança.
IDEIA 2	Atingir de região a região o Brasil inteiro.	Melhorar a Acessibilidade para Reesponsáveis/Crianças.	Divulgar o site através de plataformas como Instagram, Youtube entre outros.
IDEIA 3	Aumentar o número de acesso Prime através de divulgações.	Definir os Benefícios do Acesso Prime.	Colocar 2xEXP no acesso Prime para incentivar as crianças a pegarem recompensas rapidamente e não ficar muito tempo no site.

Fonte: Própria Autoria, 2021.

4.5 Critérios para Desenvolvimento do Projeto

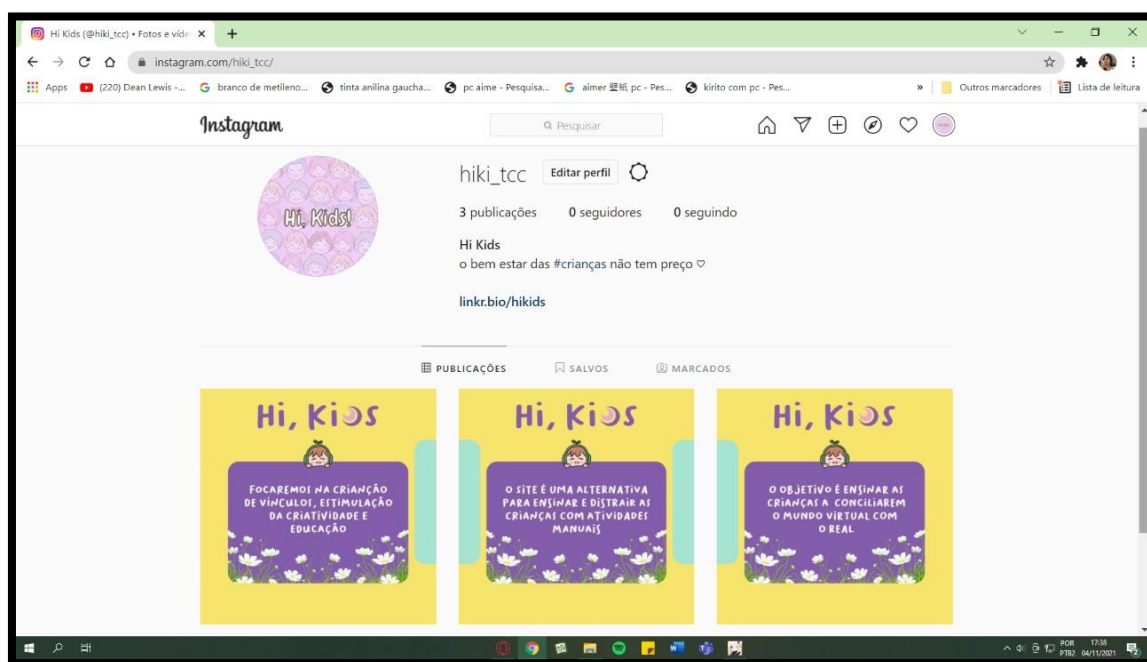
O principal objetivo é levar ao público um site de qualidade e com um layout simples e colorido, já que a maior parte dos clientes são crianças. Além disso, o grupo procura disponibilizar ferramentas por um preço acessível para que atinja o maior número de pessoas.

Com base nas OD's o projeto visa ajudar os cidadãos a terem uma qualidade melhor de vida e conscientizar os pequenos para que eles não se tornem tão dependentes das novas tecnologias, para que não se tornem “escravos”, assim como as gerações de hoje, para que os mesmos erros não sejam repetidos.

5.4 Canais de Comunicação

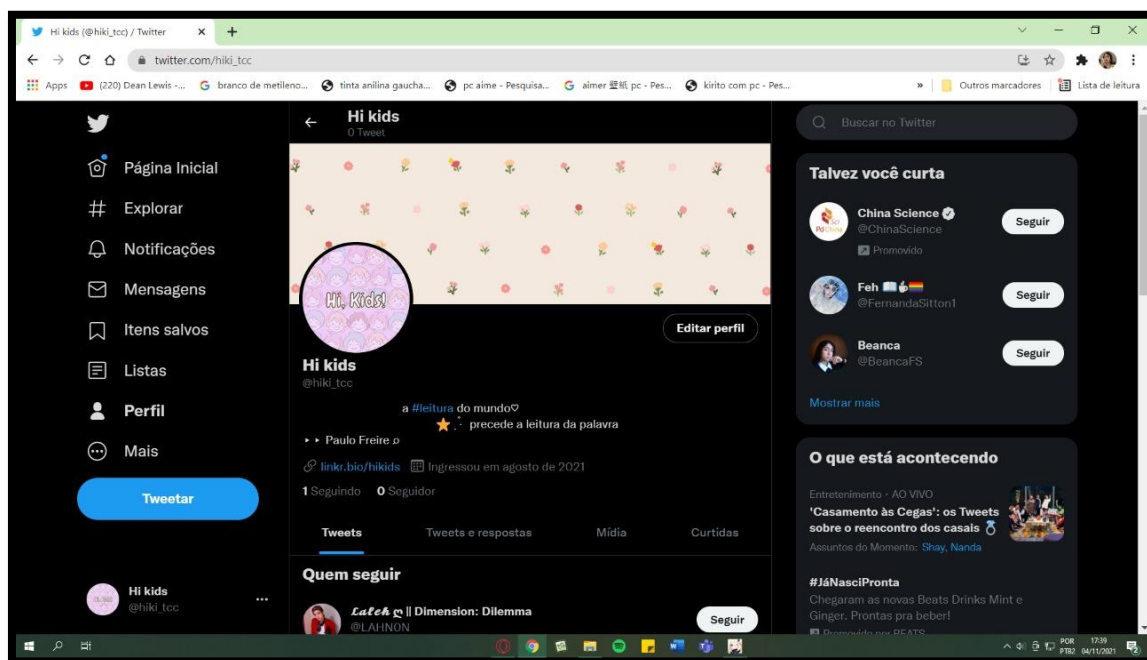
O público conseguirá encontrar informações sobre o site nas redes sociais, que são Twitter, Instagram, TikTok, Facebook e YouTube, o último citado conta com um vídeo promocional que explica desde o problema até a proposta de resolução.

Figura 17: Instagram



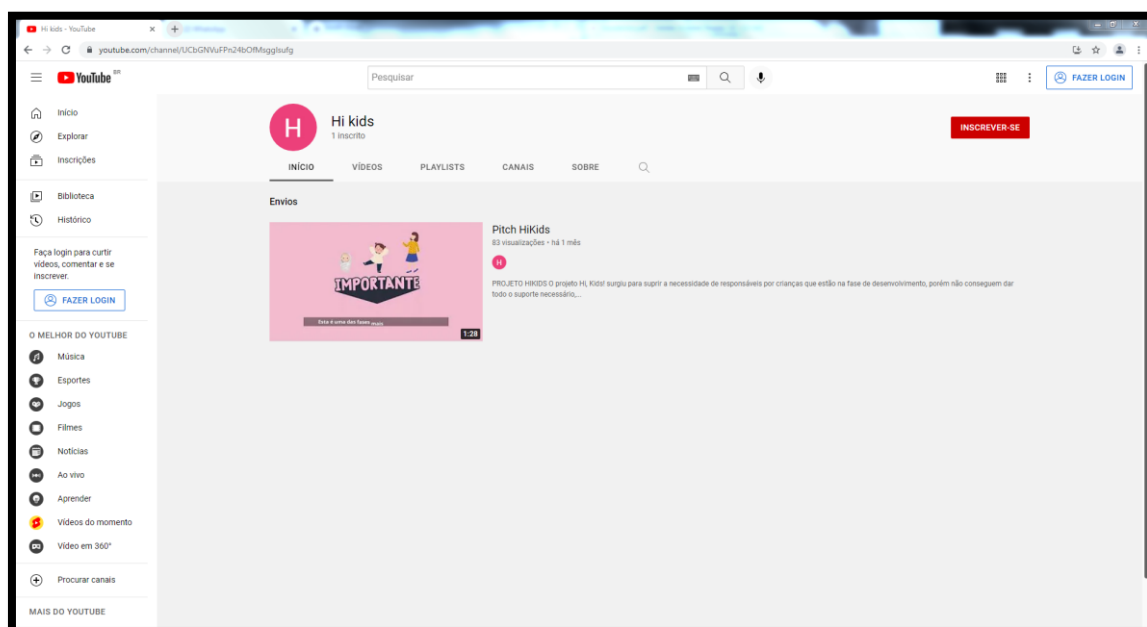
Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 18: Twitter



Fonte: Própria Autoria, 2021.

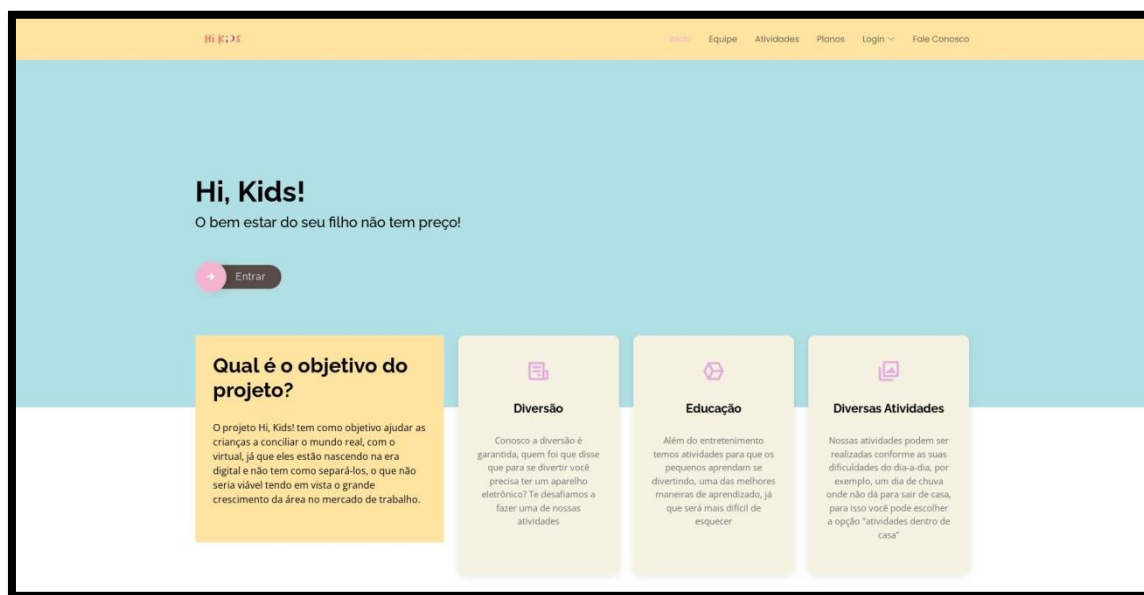
Figura 19: Youtube



Fonte: Própria Autoria, 2021.

Além disso, o próprio site conta com uma página que explica sobre o funcionamento e proposta do projeto.

Figura 20: Página Inicial



Fonte: Própria Autoria, 2021.

5.4.1 Relacionamento com o cliente

Tanto os assinantes como os que possuírem o plano gratuito, poderão entrar em contato por meio das redes sociais ou no e-mail institucional de cada integrante e colaborador do projeto.

5.4.2 Fonte de Receitas

5.4.2.1 Estimativa do público-alvo

Durante o desenvolvimento da parte teórica, a equipe precisou fazer pesquisas a respeito do público alvo, inicialmente, a expectativa é atingir 10% das crianças de todo o ABC, o que equivale a aproximadamente 1.690 (mil seiscentos e noventa) crianças. Além disso, com as pesquisas de campo realizadas com um grupo de 63 pessoas, mais da metade afirmou que a plataforma seria uma forma de seus filhos aprenderem a equilibrar o mundo real com o virtual.

No que diz a respeito de pacotes, o Hi, Kids! contará com três pacotes, sendo um gratuito, um mensal e ainda outro anual, os direitos concedidos aos assinantes será assim como demonstra a imagem abaixo:

Figura 21: Planos



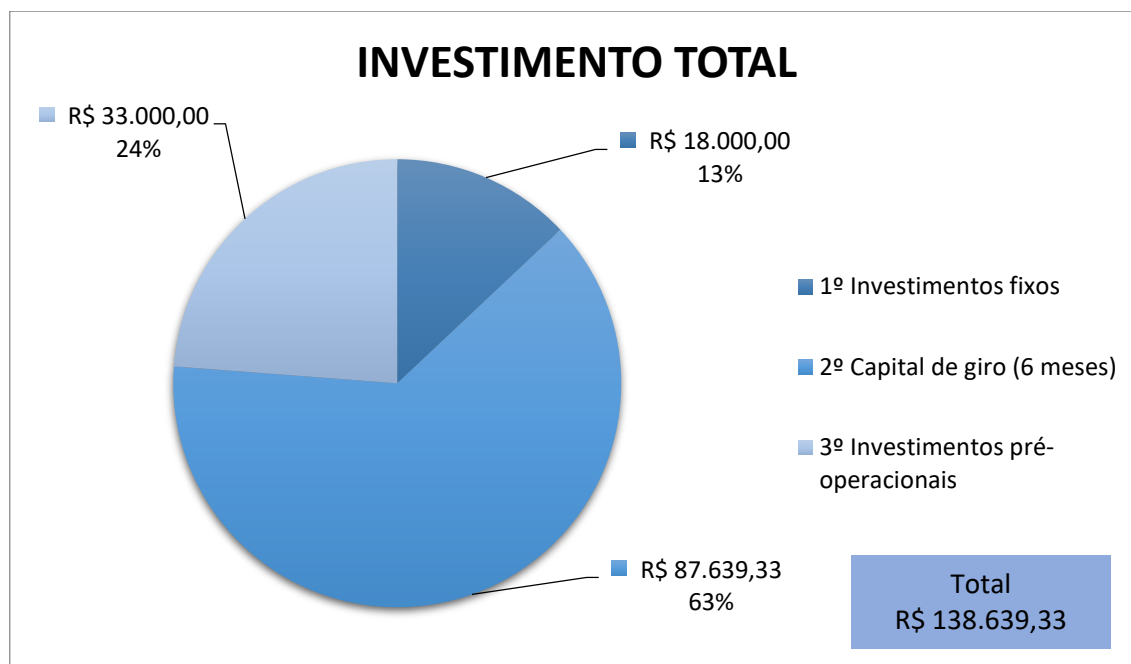
Fonte: Própria Autoria, 2021.

Caso as vendas desses pacotes ocorram de acordo com o esperado, o faturamento mensal resultará em cerca de R\$ 37.000 (trinta e sete mil) reais.

5.4.3 Recursos Necessários

Para que o projeto deixe de ser apenas um protótipo e consiga se manter no mercado, ele precisará de alguns investimentos, como detalhado no gráfico abaixo:

Gráfico 1: Investimentos



Fonte: Própria Autoria, 2021.

5.4.4 Principais Atividades

A atividade do site está totalmente voltada para atender as necessidades dos clientes, elas envolvem a criação de novos níveis, correção de possíveis falhas e consideração dos feedbacks retornados pelos usuários.

5.4.5 Parceiros

Lojas de brinquedos e materiais genéricos e ou, de fábrica (marcas, grandes e pequenas revendedoras por região). Os brinquedos e materiais em questão são focados nas atividades da plataforma, como, desenhar, pintar, montagem de blocos e formas geométricas, etc.

5.4.6 Concorrentes

Verificando plataformas como o Google e o Youtube, o projeto "Hi, kids" não encontrou nenhuma aplicação que seja semelhante ou com o mesmo objetivo do projeto. Em geral, todas as informações que foram descobertas, são explicações textuais de brincadeiras, jogos que são realizados somente por meios virtuais (quebra cabeça, caça palavras etc.). E durante as pesquisas surgiram propagandas de apps que tem como foco o público infantil, mas nada que seja equivalente à proposta que o site sugere.

Porém, o projeto detectou concorrentes indiretos como, por exemplo, os sites de notícias, revistas e museus, que não são necessariamente focados no público infantil, mas contém artigos ou espaços que são específicos para um certo nicho de pessoas. Há “blogs” infantis que listam brincadeiras e escrevem uma breve explicação sobre o assunto.

Existem muitas plataformas para entretenimento infantil, entre elas podemos citar o “Arqueólogo - Jurassic Life” um jogo de exploração de fósseis, “Turma da Galinha Pintadinha” o aplicativo contém atividades alusivas e educativas e o “Laboratório da Luna” um aplicativo que estimula a criatividade com jogos, músicas e conhecimentos. Alguns canais, na plataforma do YouTube, apresentam vídeos com o foco em crianças, eles geralmente são lúdicos e divertidos, certos canais apontam brincadeiras para os responsáveis fazerem com as crianças, e outros mostram para o público infantil, histórias, músicas e vídeos recreativos.

Figura 22: Quadro comparativo

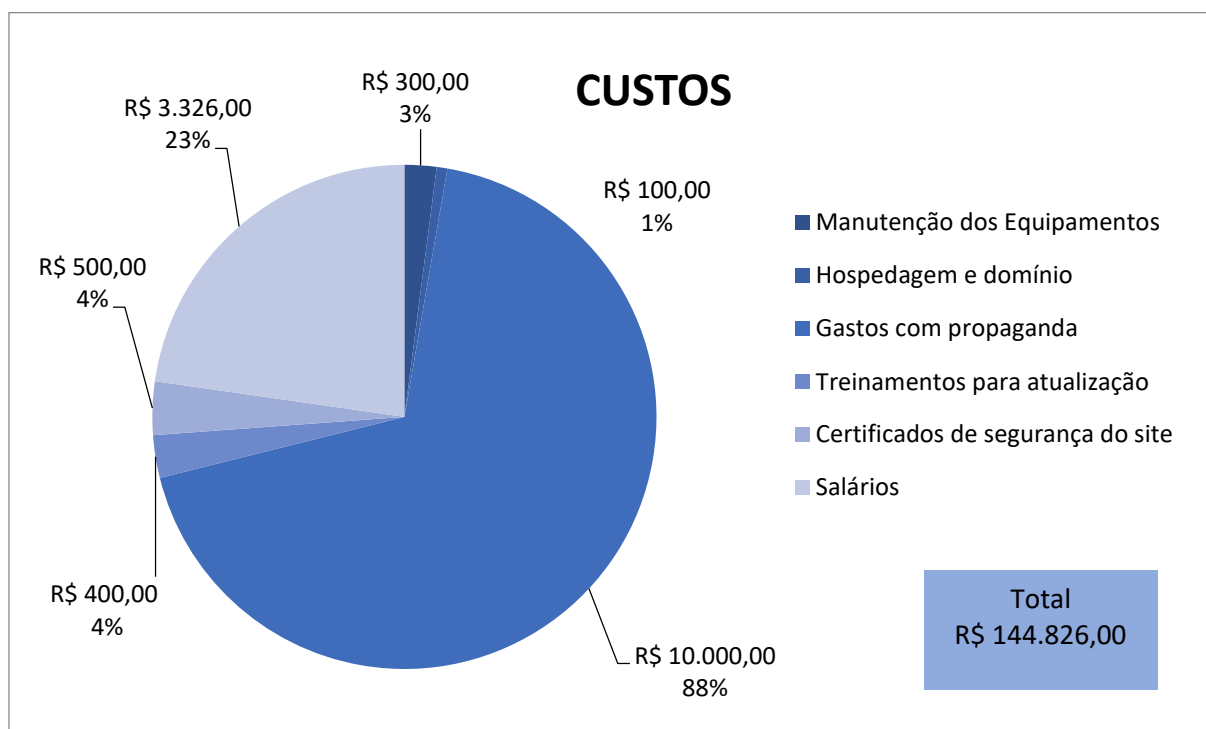
VANTAGENS	DESVANTAGENS
Jornalistas profissionais	Sem continuidade
Interação com o usuário	Textos e vídeos longos
Estimulação do conhecimento	Falta de atividades manuais
Atividades educativas	Muito contato com dispositivos
Vídeos explicando a brincadeira	Estimula o desejo de compra
Unboxing de brinquedos	

Fonte: Própria Autoria, 2021.

5.4.7 Estrutura de custos

Partindo do pressuposto dos custos fixos e variáveis mensais e visando um trabalho home-office, a estrutura de custos se encerrou da seguinte maneira:

Gráfico 2: Custos



Fonte: Própria Autoria, 2021.

6 PROTÓTIPOS

“Última etapa do processo de Design Thinking, é neste momento que as soluções recém-criadas são tangibilizadas, testadas e verificadas na prática. O foco é testar rápido para errar rápido, a um baixo custo; assim, é possível perceber rapidamente a visão dos usuários sobre um determinado produto ou serviço”. (Portal MJV Team, 2016).

Neste ultimo capítulo, serão apresentadas as projeções de tudo que foi realizado para a resolução do problema em questão. Evidenciando principalmente o protótipo do site.

6.1 Materiais e recursos necessários para o projeto

O projeto tem como parte central o site, que para sua realização e desenvolvimento foi necessário estabelecer uma hospedagem a um servidor. Assim o servidor web gratuito 000webhost, foi responsável por hospedar e manter nosso site online.

6.2 Modelagem do Banco de Dados

De acordo com o ARILO(2011), “A modelagem de dados é uma etapa importante e essencial em qualquer projeto de desenvolvimento ou manutenção de software.”

Os modelos de dados são ferramentas que permitem demonstrar como serão construídas as estruturas de dados que darão suporte a todos os processos do projeto, como os dados estarão organizados e quais os relacionamentos que pretendemos estabelecer entre eles. A modelagem do banco de dados é a fase inicial da criação de um.

6.3 Modelo Conceitual

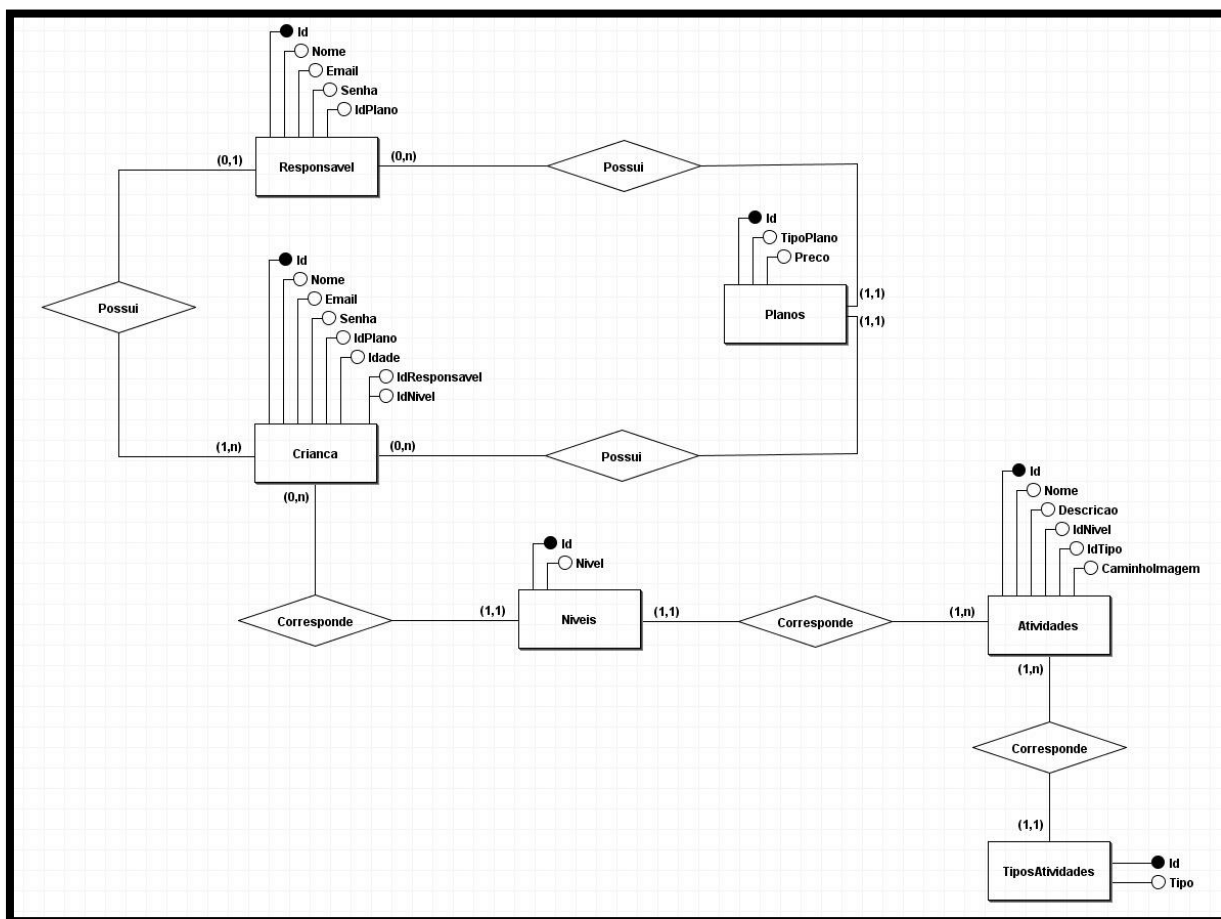
O Modelo de Entidade e Relacionamento (MER), também chamado de Modelo Conceitual, é um diagrama utilizado para projetar bancos de dados relacionais, utilizando como base a relação de objetos reais, e sendo representado por meio de entidades e relacionamentos.

É possível usar o MER para ilustrar como os dados são estruturados nos processos de negócios ou para detalhar como os dados são armazenados nos bancos de dados relacionais.

Esses modelos possuem a representação de retângulos (entidades), círculos (atributos), losangos (conjuntos de relacionamentos) e linhas (para ligar atributos a entidades e entidades a conjuntos de relacionamentos).

Abaixo está um Diagrama de Entidade e Relacionamento que representa o banco de dados do HiKids.

Figura 23: Modelagem Conceitual do Banco de Dados



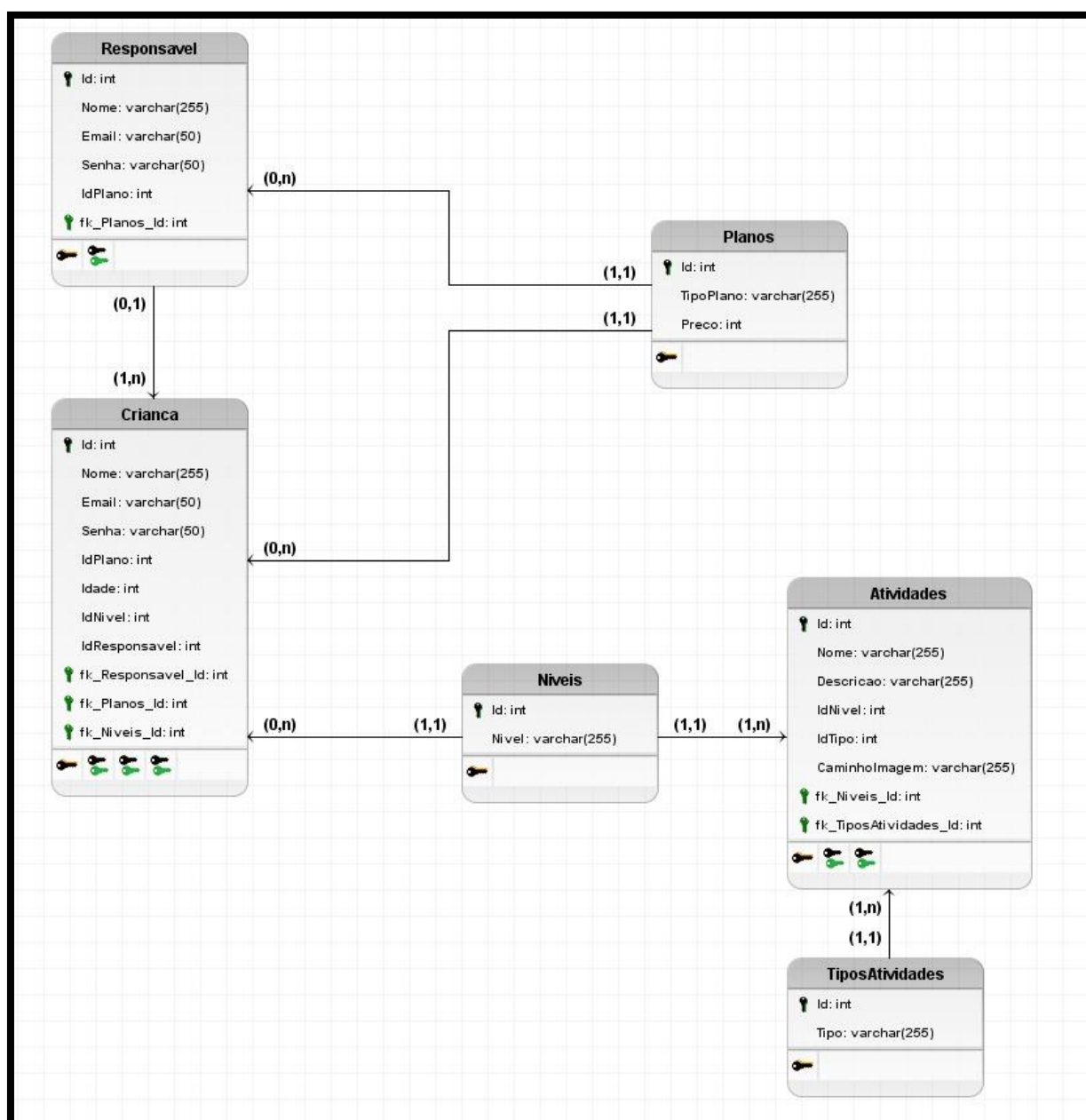
Fonte: Própria Autoria, 2021.

6.4 Modelo Lógico

O Modelo Lógico, ou Diagrama Entidade-Relacionamento (DER), é a próxima etapa da modelagem de um banco de dados. Seu principal foco são os atributos e seus tipos. Trata-se de um diagrama composto por tabelas interligadas.

Abaixo está um Modelo Lógico que também representa o banco de dados do projeto HiKids.

Figura 24: Modelagem Lógica do Banco de Dados

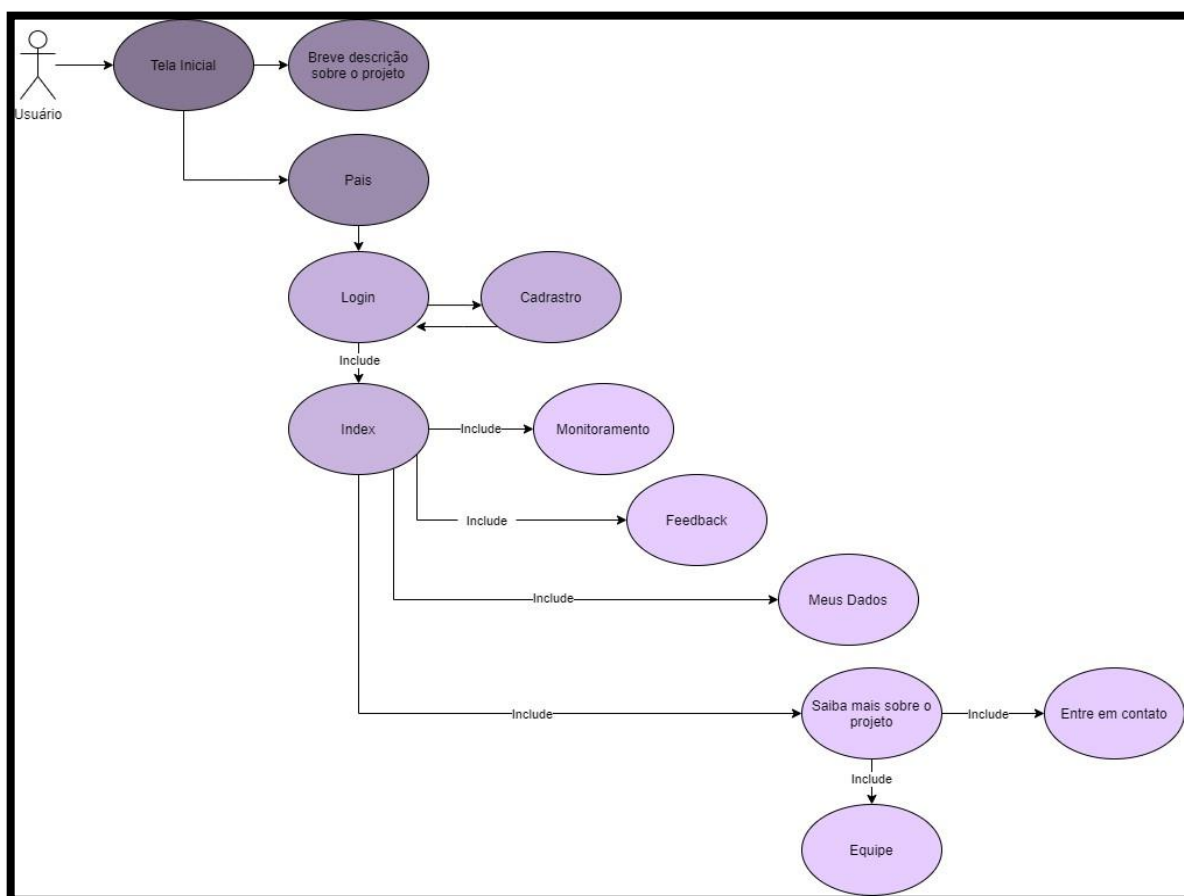


6.5 Caso de Uso

O diagrama de caso de uso resume a interação do usuário no sistema. Ele representa a navegabilidade simplificada do site e ajuda a ter uma melhor organização e desempenho do projeto.

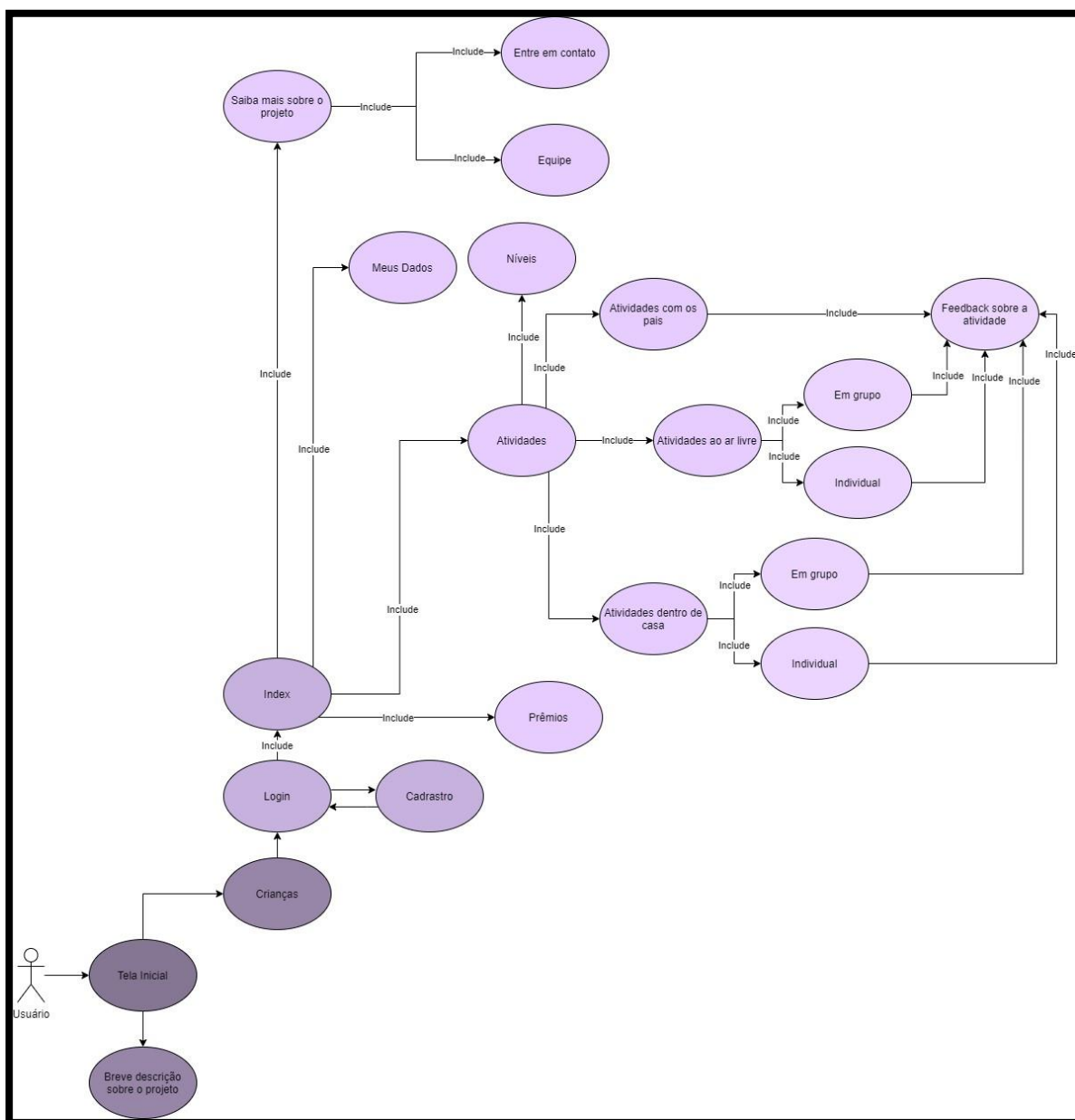
Os diagramas abaixo representam a navegação do site “Hi, Kids!” por dois tipos de usuários, crianças e adultos.

Figura 25: Diagrama de caso de uso - pais



Fonte: Própria Autoria, 2021.

Figura 26: Diagrama de caso de uso - crianças

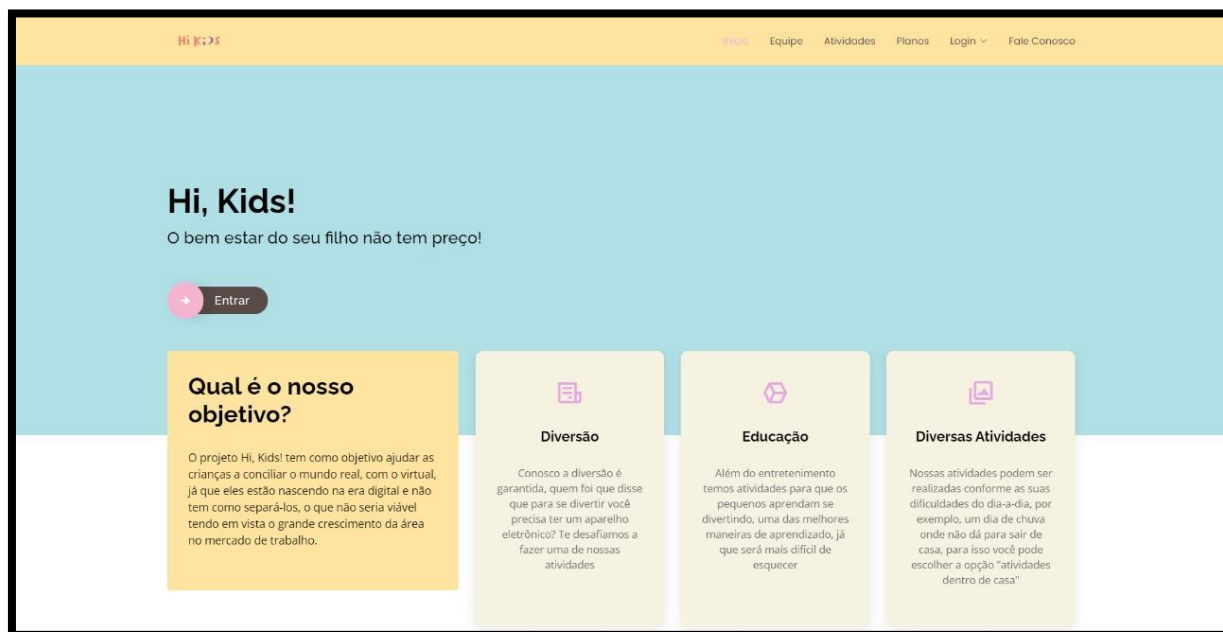


Fonte: Própria Autoria, 2021.

6.6 Telas do protótipo do site

Tela Inicial (home): é a página inicial do site, que conta com a descrição, algumas características e, objetivos do projeto.

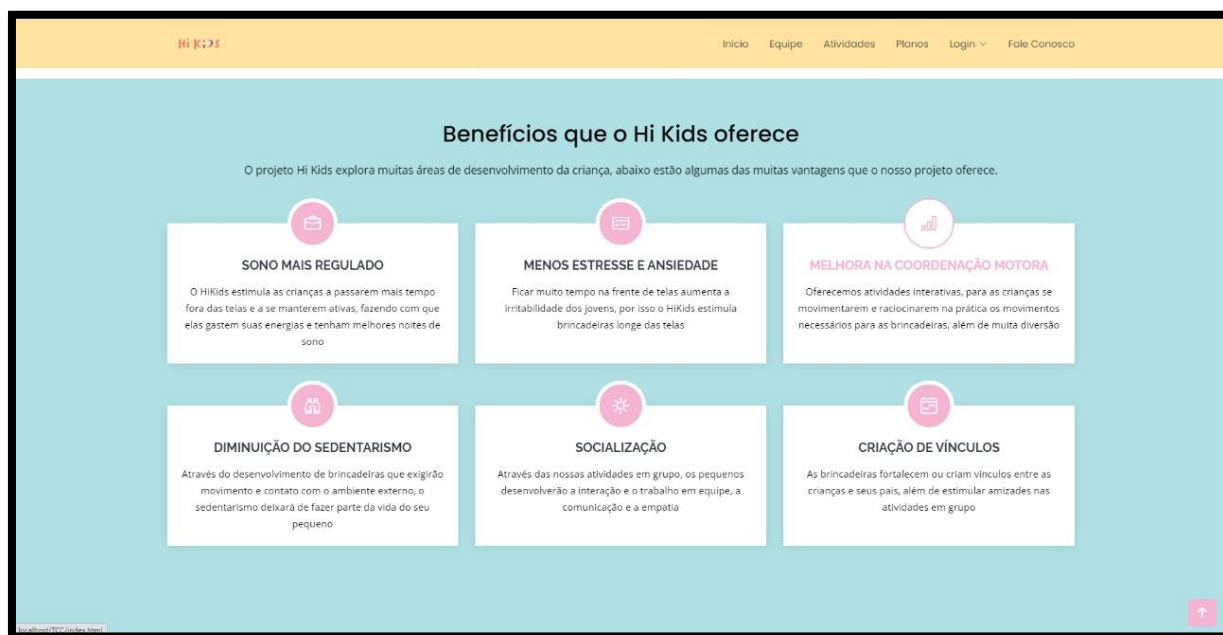
Figura 27: Home



Fonte: Própria Aatoria, 2021.

Benefícios que o Hi Kids oferece: essa página informa as consequências de um consumo constante de nossas atividades e conteúdos pelos usuários, como, socialização e regulação do sono.

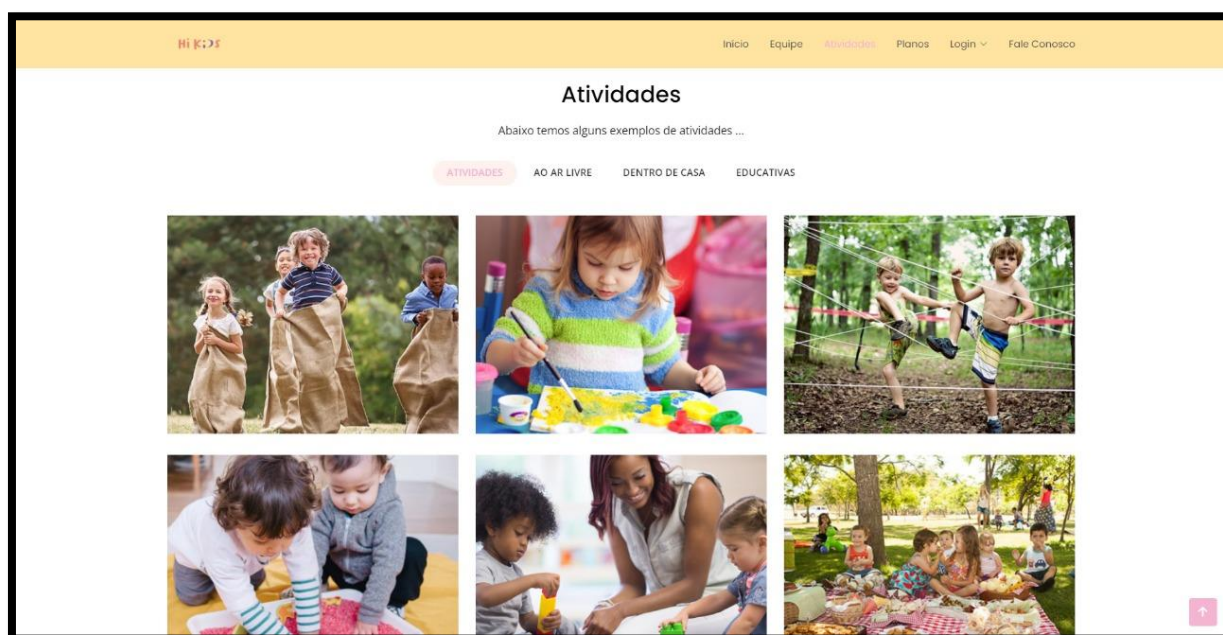
Figura 28: Benefícios



Fonte: Própria Autoria, 2021.

Atividades: a página de atividades mostra uma lista de atividades, divididas em sessões, como, ao ar livre, educativas etc.

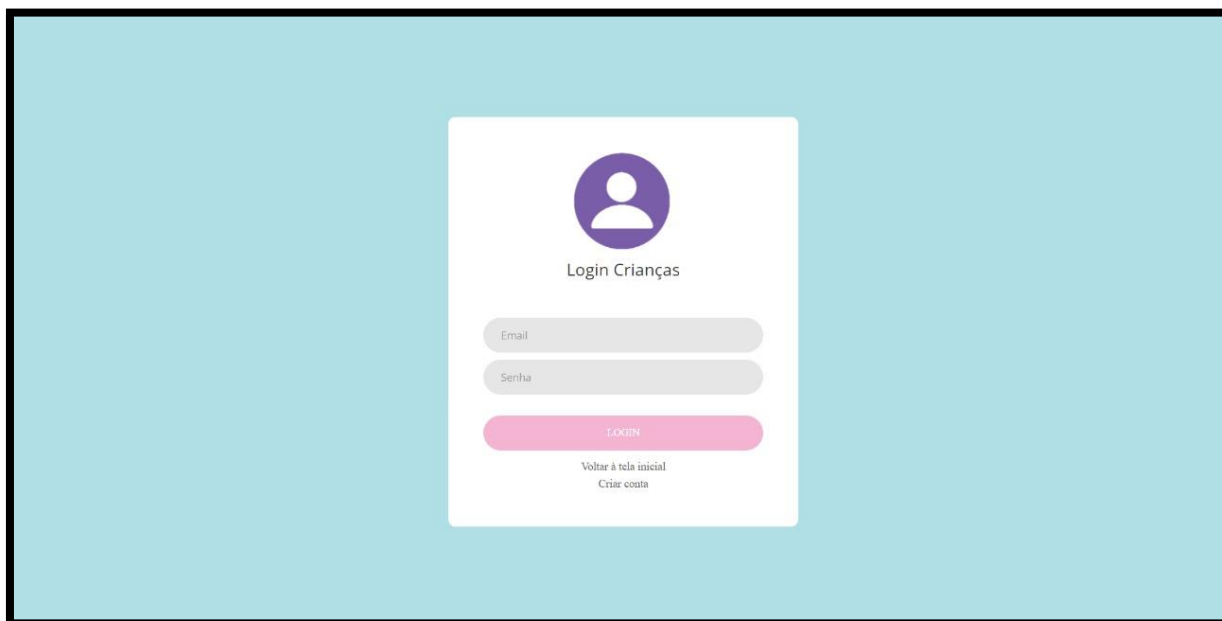
Figura 29: Atividades



Fonte: Própria Autoria, 2021.

Login Crianças: a tela de login das crianças usuárias do site.

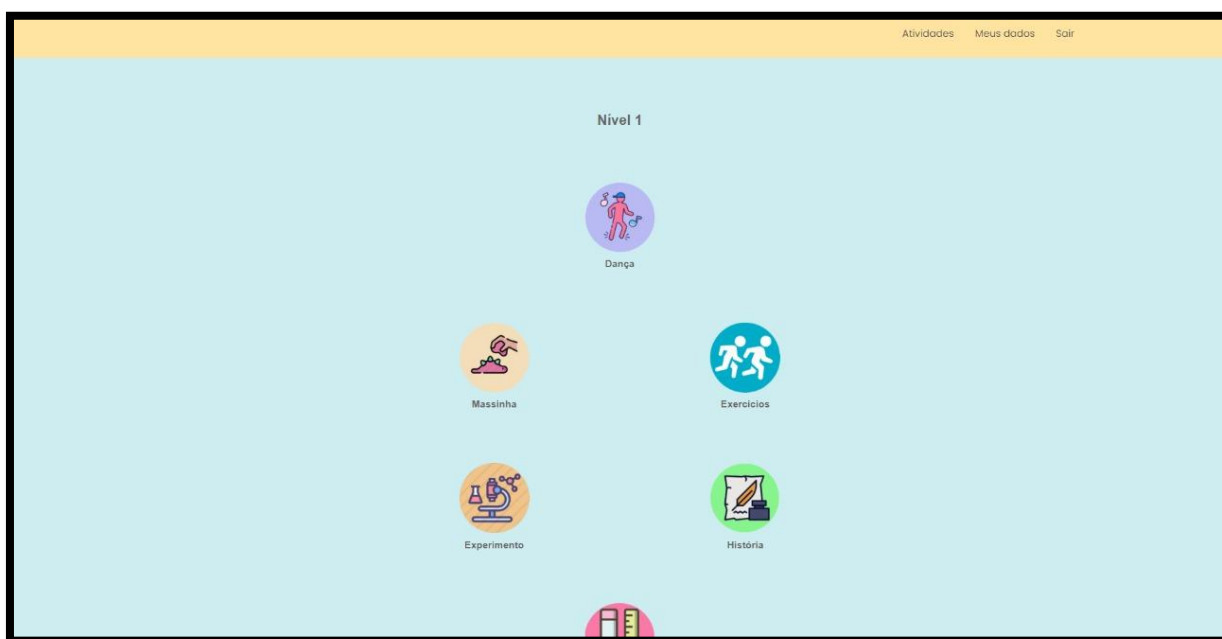
Figura 30: Login (Crianças)



Fonte: Própria Autoria, 2021.

Nível 1: progresso e avanço de fases das atividades realizadas.

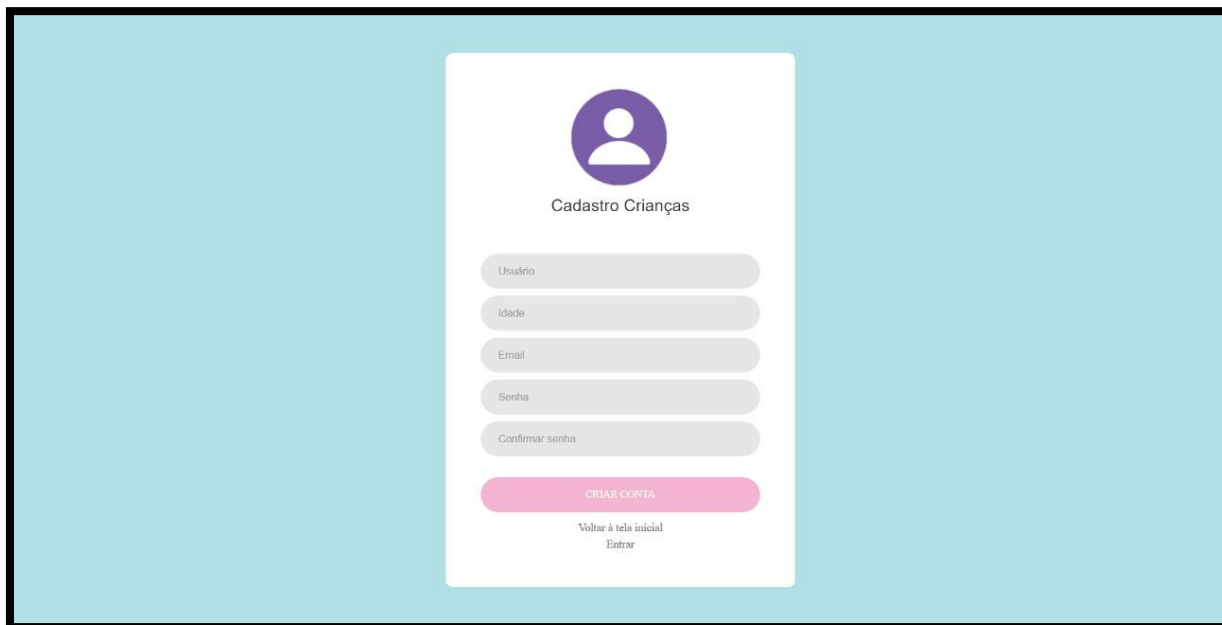
Figura 31: Níveis



Fonte: Própria Autoria, 2021.

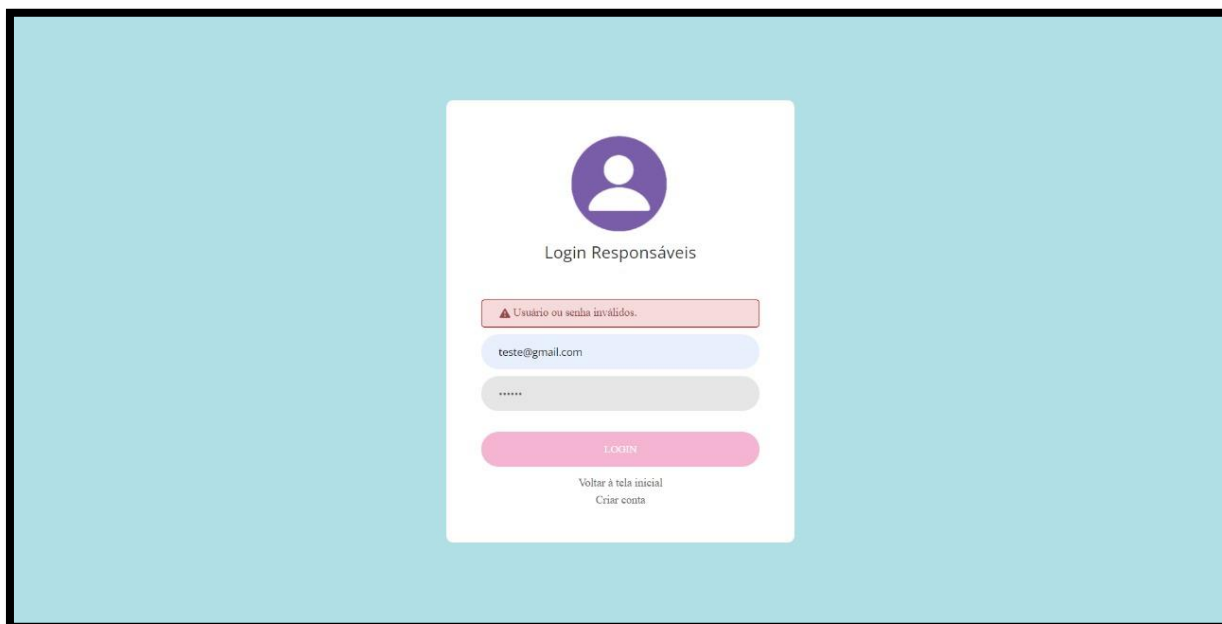
Cadastro crianças: tela na qual serão preenchidas as informações da criança para um futuro acesso e login.

Figura 32: Cadastro (Crianças)

A imagem mostra a interface de usuário para o cadastro de crianças. O formulário é centralizado em uma tela com fundo azul claro. No topo, há um ícone de perfil em um círculo roxo. Abaixo dele, o título "Cadastro Crianças" é exibido. O formulário contém cinco campos de entrada: "Usuário", "Idade", "Email", "Senha" e "Confirmar senha". Cada campo é representado por uma barra cinza com o rótulo do campo dentro. Abaixo dos campos, há um botão rosa com o texto "CRIAR CONTA". Na base do formulário, há dois links: "Voltar à tela inicial" e "Entrar".

Fonte: Própria Autoria, 2021.

Login responsáveis: a tela de login dos responsáveis usuários do site.

Figura 33: Login (Responsáveis)

Fonte: Própria Autoria, 2021.

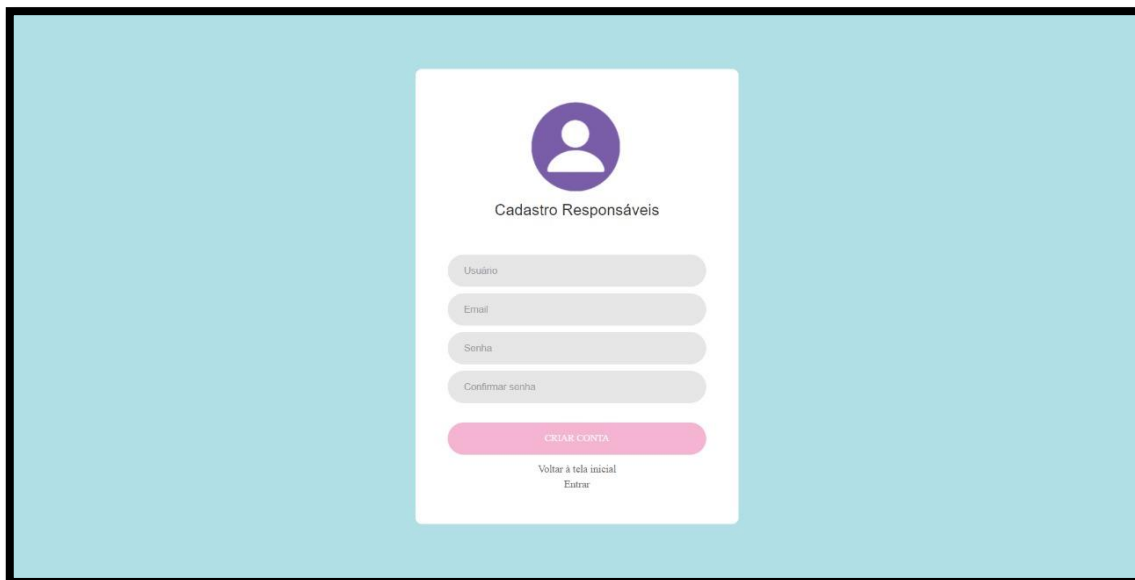
Monitoramento: essa tela mostrará o desempenho e progresso das crianças usuárias diante das atividades e interações no site, através do acesso e monitoramento dessa tela pelos responsáveis.

Figura 34: Monitoramento

Fonte: Própria Autoria, 2021.

Cadastro responsáveis: tela na qual serão preenchidas as informações do responsável para um futuro acesso e login.

Figura 35: Cadastro (Responsáveis)

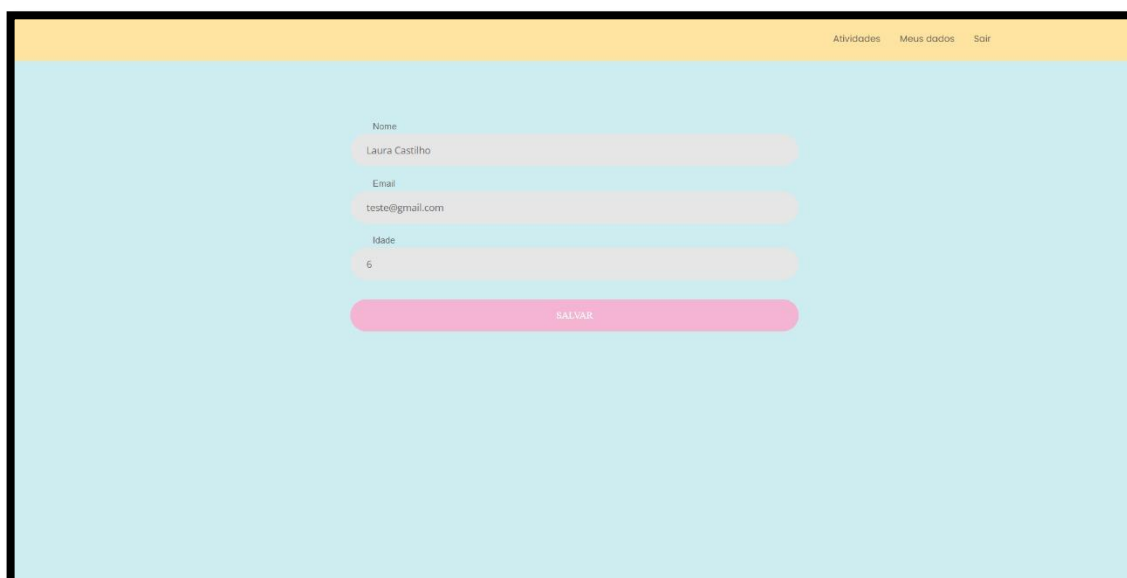


O formulário de Cadastro Responsáveis é exibido em uma tela com fundo azul claro. No topo, há um ícone de perfil em um círculo roxo. Abaixo dele, o título "Cadastro Responsáveis" é exibido. O formulário contém quatro campos de entrada: "Usuário", "Email", "Senha" e "Confirmar senha". Abaixo dos campos, há um botão rosa com o texto "CRIAR CONTA". Na base do formulário, há dois links: "Voltar à tela inicial" e "Entrar".

Fonte: Própria Aatoria, 2021.

Meus dados: tela para alteração e atualização de dados.

Figura 36: Meus Dados



O formulário de Meus Dados é exibido em uma tela com fundo azul claro. No topo, há uma barra amarela com os links "Atividades", "Meus dados" e "Sair". O formulário contém quatro campos de entrada: "Nome" (com o valor "Laura Castilho"), "Email" (com o valor "teste@gmail.com"), "Idade" (com o valor "6") e um botão rosa com o texto "SALVAR".

Fonte: Própria Aatoria, 2021.

6.7 CONCLUSÃO

Disponibilizar e investir em uma plataforma que tem o seu enfoque no desenvolvimento infantil, e promover uma nova geração com menos problemas e desigualdades sociais. O que torna o projeto um excelente aliado da educação e da sociedade, porque é focado justamente em ensinar as crianças a harmonizarem o antigo com o atual, ou seja, saber lidar com a tecnologia e com elementos analógicos, se tornando uma proposta apropriada e condizente.

Entretanto, é difícil para famílias com crianças pequenas controlarem o período em que elas passam com os eletrônicos. Devido a nossa era tecnológica o tempo das pessoas, principalmente dos adultos, passam de maneira acelerada, isso prejudica o tempo que eles passam com as crianças. Durante a pesquisa de campo, notamos que os responsáveis carecem de outras formas para lidarem com o tempo livre dos pequenos, mas não sabem ao que recorrem para mudar essa situação de tecnologia excessiva.

Com o uso do “Hi, Kids!” as crianças poderão melhorar a saúde e o relacionamento com os pais, além de aprenderem novas atividades que irão agregar muitos benefícios para a vida educacional deles.

BIBLIOGRAFIA

AUGUSTO, Thomás; FURLAN, Jô, MALUF, Irene; WINNICOTT, Donald. **Por que estimular a criatividade infantil?**

Disponível em: <https://www.telavita.com.br/blog/estimular-criatividade-infantil/>.

Acesso em: 03 de abril de 2021.

AZEVEDO, Douglas; CURY, Augusto. **A sociabilidade das gerações y & z no cotidiano tecnológico.**

Disponível em:

<https://app.uff.br/riuff/bitstream/1/3830/1/Online%20Full%20Time%20-%20A%20sociabilidade%20da%20gerações%20Y%20e%20Z%20no%20cotidiano%20tecnológico%20-%20%20Douglas%20Azevedo%20.pdf>.

Acesso em: 10 de abril de 2021.

BATISTA, Ana Priscila. **Comportamento antissocial em crianças e adolescentes: uma revisão de estudos teóricos.**

Disponível em: <https://anais.unicentro.br/cis/pdf/iv1n1/4.pdf>.

Acesso em: 03 de abril de 2021.

DUARTE, Maricelma Tavares; BAECHLER, Jean. REDES SOCIAIS VIRTUAIS, SOCIABILIDADE JUVENIL: os sentidos atribuídos por um grupo de jovens do ensino médio da rede pública de educação de Porangatu.

Disponível em:

<http://tede2.pucgoias.edu.br:8080/bitstream/tede/3464/2/MARICELMA%20TAVARES%20DUARTE.pdf>.

Acesso em: 10 de abril de 2021.

BENTO, Maria Cristina Marcelino e CARVALHO, Nicolle Barassa e Ventura e SILVA, Viviane Caroline de Paula da. **USO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS POR CRIANÇAS — UM ESTUDO DE CASO.** Pág. 72.

Disponível em:

https://www.academia.edu/34876400/USO_DE_DISPOSITIVOS_M%C3%93VEIS_POR_CRIAN%C3%87AS_UM_ESTUDO_DE_CASO

Portal Cissa Magazines. **Os 8 Melhores Apps para Crianças.**

<https://www.cissamagazine.com.br/blog/melhores-aplicativos-para-criancas>.

Publicado em: 08/07/2020. Acesso em: 02/05/2021

Acesso em: 10 de abril de 2021

EISENSTEIN, Evelyn e FERNANDES, Claudia Mascarenhas e SILVA, Eduardo Jorge Custódio da. **A CRIANÇA DE 0 A 3 ANOS E O MUNDO DIGITAL.**

Disponível em:

https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/A_CRIANCA_DE_0_A_3_ANOS_E_O_MUNDO_DIGITAL.pdf

Acesso em: 10 de abril de 2021

FREITAS, Lorrana. Diagrama de afinidades: design thinking aplicado para a geração de boas ideias e inovação na sua empresa. Disponível em: <https://www.siteware.com.br/blog/metodologias/diagrama-de-afinidades-design-thinking/>

Acesso em: agosto de 2021.

HONORATO, Renata. **Nós que nos plugávamos tanto.**

Disponível em: <http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/nos-que-nos-plugavamostanto>.

Acesso em: 10 de abril de 2021.

MACEDO, Jorge. **Exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real.** Disponível em:

https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2014/05/25/interna_gerais,532336/exagero-de-tecnologia-deixa-criancas-e-adolescentes-desconectados-do-mundo-real.shtml.

Acesso em: agosto de 2021.

MONTANO, Fernanda; OLIVEIRA, Graça Ramos. **Criativos e curiosos: a importância de estimular a imaginação do seu filho.**

Disponível em: https://revistacrescer-globo.com.cdn.ampproject.org/v/s/revistacrescer.globo.com/amp/Primeira-Infancia/noticia/2017/04/criativos-e-curiolos-importancia-de-estimular-imaginacaodo-seufilho.html?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQHKAFQArABIA%3D%3D#aoh=16174895229522&referrer=.

Acesso em: 10 de abril de 2021.

PAREDES, Breno. **Imersão no Design Thinking: o que é?** Disponível em: <https://cysneiros.com.br/imersao-no-design-thinking-o-que-e/>

Acesso em: agosto de 2021

PATEL, Neil. **Golden Circle: O Que É, Qual a Importância e Como Aplicar.**

Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/golden-circle/>

Acesso em: setembro de 2021.

PINHEIRO, Chloé. **Tecnologia na infância: qual o limite?**

Disponível em: <https://saude.abril.com.br/familia/tecnologia-na-infancia-qual-o-limite/>

Acesso em: 16 de março de 2021

PINHEIRO, Chloé. **Cozinhar com os filhos é caminho para contornar dificuldades alimentares.**

Disponível em: <https://bebe.abril.com.br/alimentacao-infantil/cozinhar-com-os-filhos-e-caminho-para-contornar-dificuldades-alimentares/>.

Acesso em: 10 de abril de 2021.

Portal BBC News. **Celular antes de dormir afeta sono, hormônios e desenvolvimento infantil.**

Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/celular-antes-de-dormir-afeta-sono-hormonios-e-desenvolvimento-infantil.ghtml>.

Acesso em: 10 de abril de 2021.

Portal Bicicleta nos Planos. **OT – Apoios e parcerias – 1) Porque e como buscar: o Mapa de Atores favoráveis e desfavoráveis.** Disponível em: <http://bicicletanosplanos.org/como-fazer-na-sua-cidade/ot-mapa-atores/>
Acesso em: Setembro de 2021.

Portal Liga Insight. **Ideação: o que é, conceito e como realizar na prática.** Disponível em: <https://insights.liga.ventures/inovacao/ideacao/>
Acesso em: Setembro de 2021.

Portal Mazashop. **SMARTPHONE PARA CRIANÇAS: BENEFÍCIO OU PERDA DA INFÂNCIA?**

Disponível em: <http://blog.mazashop.com.br/smartphone-para-criancas-beneficio-ouperda-da-infancia/>
Acesso em: 10 abr. 2021

Portal MJV. **Design Thinking: o que são Cadernos de Sensibilização.** Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/design-thinking-que-sao-cadernos-sensibilizacao/>. Acesso em: agosto 2021.

Portal MJV. **As 3 fases do Design Thinking: Ideação.** Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/fases-do-design-thinking-ideacao/>
Acesso em: Setembro de 2021.

Portal MJV. **Personas: uma ferramenta poderosa no Design Thinking.** Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/personas-uma-ferramenta-poderosa-no-design-thinking-2/>
Acesso em: Agosto de 2021

Portal MJV. **O papel da prototipagem no Design Thinking.** Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/papel-prototipagem-design-thinking/>
Acesso em: Novembro de 2021

Portal RFI. **Uso excessivo de tecnologia pode afetar capacidade das crianças de escrever, avaliam professores.**

Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2019/09/19/uso-excessivo-detecnologia-pode-afetar-capacidade-das-criancas-de-escrever-avaliamprofessores.gh.html>.
Acesso em: 10 de abril de 2021.

RENZI, Adriano Bernardo. **Experiência do usuário: construção da jornada pervasiva em um ecossistema**

Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Adriano-Renzi/publication/321635331_Experiencia_do_usuario_construcao_da_jornada_pervasiva_em_um_ecossistema_User_experience_the_construction_of_a_pervasive_journey_through_an_ecosystem/links/5a29819faca2728e05dad52c/Experiencia-do-usuario-construcao-da-jornada-pervasiva-em-um-ecossistema-User-experience-the-construction-of-a-pervasive-journey-through-an-ecosystem.pdf

Acesso em: junho de 2021.

SILVA, Samara Salete. **JOGOS ELETRÔNICOS: contribuições para o processo de aprendizagem.** Pág. 3. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1889/1/SSS22062016>. Acesso em: agosto de 2021.

APÊNDICE A - TERMOS DE USO E POLÍTICA DE PRIVACIDADE

SEÇÃO 1 - O QUE FAREMOS COM ESTA INFORMAÇÃO?

Quando você realiza alguma transação com nossa loja, como parte do processo de compra e venda, coletamos as informações pessoais que você nos dá tais como: nome, e-mail e endereço.

Quando você acessa nosso site, também recebemos automaticamente o protocolo de internet do seu computador, endereço de IP, a fim de obter informações que nos ajudam a aprender sobre seu navegador e sistema operacional.

Email Marketing será realizado apenas caso você permita. Nestes emails você poderá receber notícia sobre nossa loja, novos produtos e outras atualizações.

SEÇÃO 2 - CONSENTIMENTO

Como vocês obtêm meu consentimento?

Quando você fornece informações pessoais como nome, telefone e endereço, para completar: uma transação, verificar seu cartão de crédito, fazer um pedido, providenciar uma entrega ou retornar uma compra. Após a realização de ações entendemos que você está de acordo com a coleta de dados para serem utilizados pela nossa empresa.

Se pedimos por suas informações pessoais por uma razão secundária, como marketing, vamos lhe pedir diretamente por seu consentimento, ou lhe fornecer a oportunidade de dizer não.

E caso você queira retirar seu consentimento, como proceder?

Se após você nos fornecer seus dados, você mudar de ideia, você pode retirar o seu consentimento para que possamos entrar em contato, para a coleção de dados contínua, uso ou divulgação de suas informações, a qualquer momento, entrando em contato conosco em tcc.hi.kids@gmail.com ou nos enviando uma correspondência em: Hi kids <https://tcc-hi-kids.000webhostapp.com/>

SEÇÃO 3 - DIVULGAÇÃO

Podemos divulgar suas informações pessoais caso sejamos obrigados pela lei para fazê-lo ou se você violar nossos Termos de Serviço.

SEÇÃO 4 - SERVIÇOS DE TERCEIROS

No geral, os fornecedores terceirizados usados por nós irão apenas coletar, usar e divulgar suas informações na medida do necessário para permitir que eles realizem os serviços que eles nos fornecem.

Entretanto, certos fornecedores de serviços terceirizados, tais como gateways de pagamento e outros processadores de transação de pagamento, têm suas próprias políticas de privacidade com respeito à informação que somos obrigados a fornecer para eles de suas transações relacionadas com compras.

Para esses fornecedores, recomendamos que você leia suas políticas de privacidade para que você possa entender a maneira na qual suas informações pessoais serão usadas por esses fornecedores.

Em particular, lembre-se que certos fornecedores podem ser localizados em ou possuir instalações que são localizadas em jurisdições diferentes que você ou nós. Assim, se você quer continuar com uma transação que envolve os serviços de um fornecedor de serviço terceirizado, então suas informações podem tornar-se sujeitas às leis da(s) jurisdição(ões) nas quais o fornecedor de serviço ou suas instalações estão localizados.

Como um exemplo, se você está localizado no Canadá e sua transação é processada por um gateway de pagamento localizado nos Estados Unidos, então suas informações pessoais usadas para completar aquela transação podem estar sujeitas a divulgação sob a legislação dos Estados Unidos, incluindo o Ato Patriota.

Uma vez que você deixe o site da nossa loja ou seja redirecionado para um aplicativo ou site de terceiros, você não será mais regido por essa Política de Privacidade ou pelos Termos de Serviço do nosso site.

Links

Quando você clica em links na nossa loja, eles podem lhe direcionar para fora do nosso site. Não somos responsáveis pelas práticas de privacidade de outros sites e lhe incentivamos a ler as declarações de privacidade deles.

SEÇÃO 5 - SEGURANÇA

Para proteger suas informações pessoais, tomamos precauções razoáveis e seguimos as melhores práticas da indústria para nos certificar que elas não serão perdidas inadequadamente, usurpadas, acessadas, divulgadas, alteradas ou destruídas.

Se você nos fornecer as suas informações de cartão de crédito, essa informação é criptografada usando tecnologia "secure socket layer" (SSL) e armazenada com uma criptografia AES-256. Embora nenhum método de transmissão pela Internet ou armazenamento eletrônico é 100% seguro, nós seguimos todos os requisitos da PCI-DSS e implementamos padrões adicionais geralmente aceitos pela indústria.

SEÇÃO 6 - ALTERAÇÕES PARA ESSA POLÍTICA DE PRIVACIDADE

Reservamos o direito de modificar essa política de privacidade a qualquer momento, então por favor, revise-a com frequência. Alterações e esclarecimentos vão surtir efeito imediatamente após sua publicação no site. Se fizermos alterações de materiais para essa política, iremos notificá-lo aqui que eles foram atualizados, para que você tenha ciência sobre quais informações coletamos, como as usamos, e sob que circunstâncias, se alguma, usamos e/ou divulgamos elas.

Se nossa loja for adquirida ou fundida com outra empresa, suas informações podem ser transferidas para os novos proprietários para que possamos continuar a vender produtos para você.