



GRÔW

GAMIFICAÇÃO
PARA PAIS E FILHOS

EQUIPE



Amanda Severo



Edna Martins



Naiara Andrade



Caroline Oliveira



Fernanda Cunha



Rodrigo Andrade

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 o meio digital com aprendizado e diversão.

START



PROBLEMA

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



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.

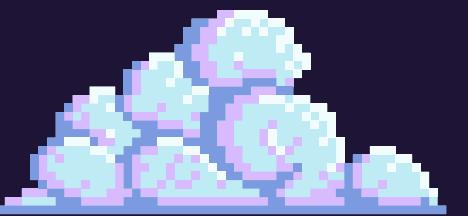
PÚBLICO ALVO

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

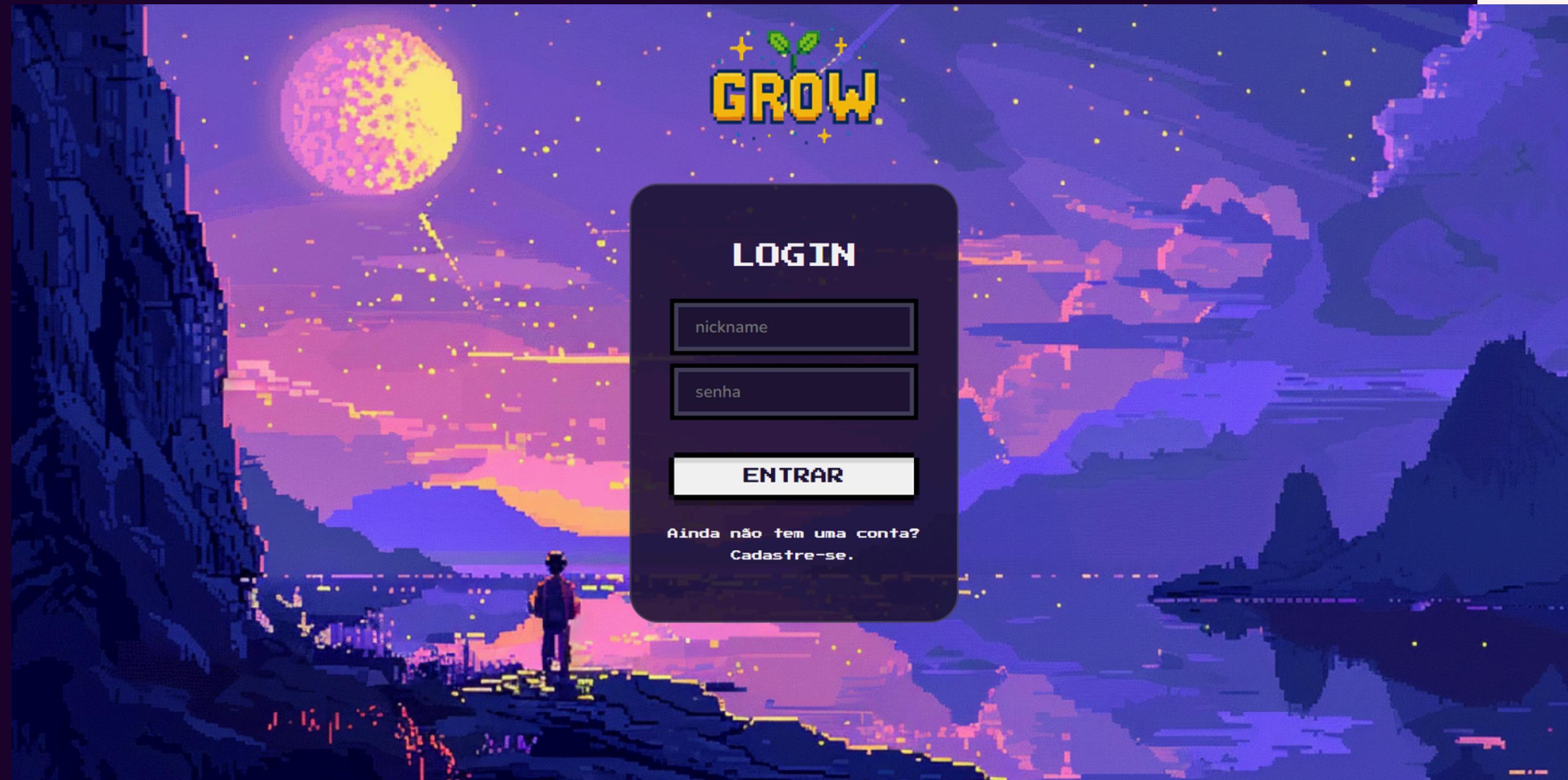
- A aplicação deve permitir ao usuário fazer o **login** da sua conta.
- A aplicação deve permitir que o pai/responsável **cadastre sua conta e a de seus filhos** para associar à sua conta
- A aplicação deve permitir que pais ou responsáveis **cadastrem atividades**.
- A aplicação deve permitir que pais 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**.

SOLUÇÃO

- 01 Cadastro e login do filho e responsável
- 02 Cadastro, acompanhamento e aprovação de atividades e metas
- 03 Cadastro e monitoramento penalidades e prêmios
- 04 Checklist diário com atividades e metas a fazer
- 05 Lojinha para compra e resgate de premiações
- 06 Interface gamificada com trajetória de pontuação e conquistas

GROW

INTERFACE

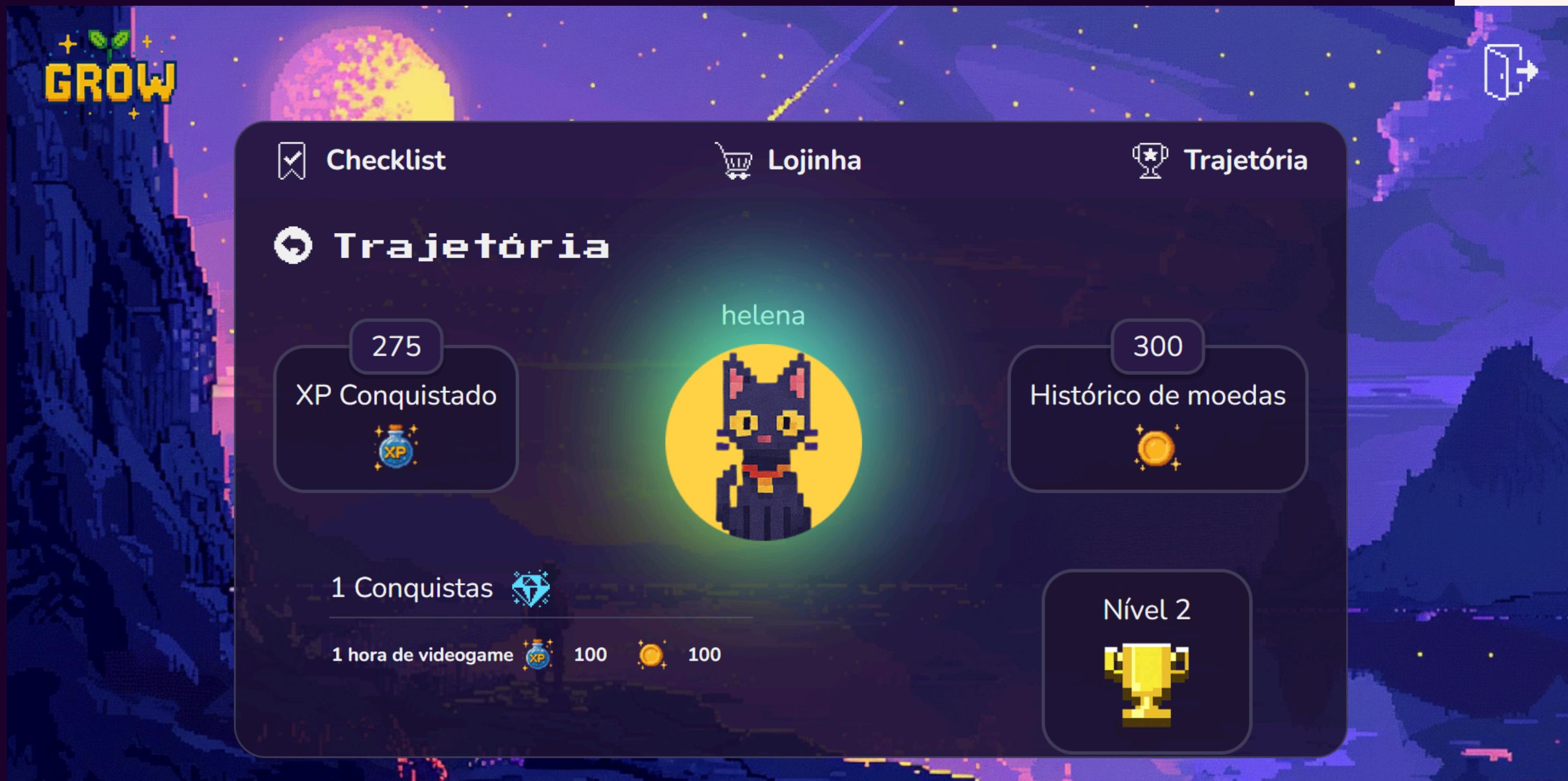


GROW

INTERFACE



INTERFACE



CONCLUSÃO

- ◆ pontos positivos, desafios e aprendizado



Foi uma oportunidade muito rica trabalhar desde a ideação até a conclusão de um projeto de software



Adaptar o projeto para funcionar só com tecnologias básicas foi um exercício de criatividade.



Conseguimos criar uma aplicação que tem potencial de impacto real na vida das famílias.



Entendemos na prática como é importante planejar antes de programar.



REFERERÊNCIAS 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 <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_MenosVid_eos_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-esc-olas-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.

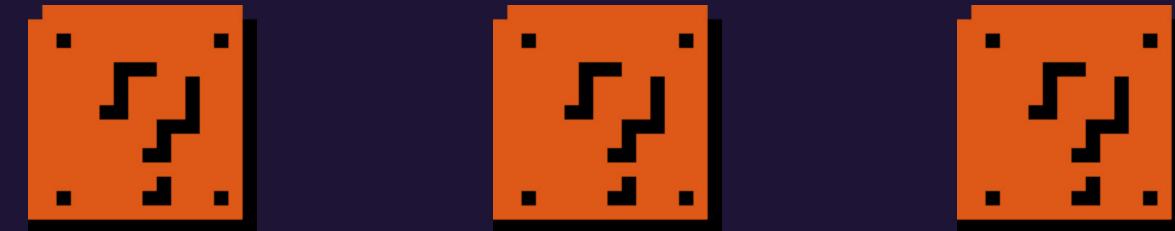
MATOS, T. Gamificação no ensino infantil: um exemplo de aplicação. *Revistas Unilasalle*, 2022. Disponível em: https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/99_27/pdf. Acesso em: 26 fev. 2025.

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.



**AGRADECEMOS A
ATENÇÃO!**

ALGUMA DÚVIDA OU COMENTÁRIO?



GAME OVER

