

## **APLICATIVO: ROTINA DIARIA**

Jessica Voltaire<sup>1</sup>

Silvio Cesar Viegas<sup>2</sup>

### **RESUMO**

Cada vez mais a economia e a globalização exigem mais do trabalhador fazendo com que para progredir necessite aumentar seus conhecimentos com especializações, isso proporciona mais horas fora de casa e menos tempo com seus familiares e filhos. Neste contexto a criação de uma criança torna-se um processo complexo, e neste momento a relação pais e filhos se encontra fragilizada, pois a ausência dos pais em decorrência do trabalho gera uma culpa resultante de um sentimento de abandono da criança, esse sentimento cria a ideia de que regras e disciplina devem ser deixadas de lado ou quando tende-se suprir essa ausência com presentes sem discernimento ou limites. A fim de auxiliar no processo complexo de relação interpessoal em um momento em que o mundo está voltado as tecnologias e buscando melhorar as relações pais e filhos foi pensado em um aplicativo desenvolvido na linguagem Java que se baseará em um processo de atividade e recompensa.

Palavras Chaves: pais e filhos, atividades domésticas, aplicativo

---

<sup>1</sup> Acadêmica de Análise e desenvolvimento de sistemas / FAQI / Gravataí / Rio Grande do Sul / Brasil / [jessica.voltaire@gmail.com](mailto:jessica.voltaire@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestre / FAQI / Gravataí / Rio Grande do Sul / Brasil / [silvio.viegas@qi.edu.br](mailto:silvio.viegas@qi.edu.br)

## **1 INTRODUÇÃO**

Cada vez mais a economia e a globalização exigem mais do trabalhador fazendo com que para progredir necessite aumentar seus conhecimentos com especializações, isso proporciona mais horas fora de casa e menos tempo com seus familiares e filhos. A sua ausência acaba por criar um sentimento de culpa em que o pais tendem a suprir com bens materiais a sua ausência o que acaba por introduzindo uma ideia errada para as crianças de bem estar através do consumismo. (Prado, 2015).

Em pleno século XXI existem jovens que acham que não é preciso ter responsabilidade na vida e que não precisamos pensar no futuro, e acabam curtindo sua juventude de forma inadequada.

Com o intuito de quebrar esse ciclo vemos que a introdução de tarefas domésticos para a criança pode desenvolvem noções de respeito, autonomia e responsabilidade, pois, ao participar do processo, eles passam a entender como funciona a dinâmica do lar, valorizando as atividades realizadas pelos pais.

### **1.1 Tema**

Desenvolvimento de aplicativo relacionado a educação.

### **1.2 Delimitação do Tema:**

Desenvolvimento de aplicativo para crianças em idade escolar de 2 a 10 anos período em que estão na formação de suas personalidades.

### **1.3 Problema:**

Qual os requisitos um aplicativo deve possuir para conseguir ajudar no gerenciamento do tempo e na educação dos filhos em casa?

## **1.4 Justificativa:**

Nos momentos atuais a educação está passando por um momento controverso em que muitos pais acabam delegando a outras pessoas esta função de forma não proposital, neste intuito vemos a necessidade desta mudança e com o aplicativo proposto pode-se modificar essa situação.

## **1.5 Objetivo Geral:**

Desenvolver um aplicativo que auxilie no gerenciamento do tempo e na educação dos filhos.

## **1.6 Objetivos específicos:**

Analisar a eficácia das atividades no desenvolvimento da criança.

Observar os resultados nas relações pais e filhos com base no uso do aplicativo.

## **2 FUNCAMENTAÇÃO TEORICA**

### **2.1 CONSTRUINDO APLICATIVO ROTINA DIÁRIA**

O mundo capitalista no qual a sociedade atual vive tem estimulado e conseqüentemente influenciado diretamente nas relações familiares, colocando as necessidades de consumo acima da troca de valores.

Neste contexto a criação de uma criança torna-se um processo complexo, e neste momento a relação pais e filhos se encontra fragilizada, pois a ausência dos pais em decorrência do trabalho gera uma culpa resultante de um sentimento de abandono da criança, esse sentimento cria a ideia de que regras e disciplina devem ser deixadas de lado ou quando tende-se suprir essa ausência com presentes sem discernimento ou limites.

Como alerta Carraro “O psicólogo do Centro Universitário Internacional Uninter, o hábito de alguns pais faz com que eles criem filhos frágeis diante dos apertos da vida. “A criança não saberá valorizar o que tem, porque não falta nada para ela.”

A fim de auxiliar no processo complexo de relação interpessoal em um momento em que o mundo está voltado as tecnologias e buscando melhorar as relações pais e filhos foi pensado em um aplicativo desenvolvido na linguagem Java que se baseará em um processo de atividade e recompensa.

Esse aplicativo será desenvolvido para crianças de 2 a 10 anos, em que elas realizarão atividades diárias determinadas de acordo com a sua faixa etária, as atividades serão pontuadas pelos pais ao final do dia de 0 a 20, ao final da semana se a pontuação alcançar 100 pontos a criança poderá escolher uma recompensa, que envolve uma atividade recreativa da sua escolha.

O aplicativo poderá ser manuseado tanto pela criança quanto dos pais, no entanto a criança somente terá acesso as atividades que realizou, marcando as atividades que realizou e a visualizando a pontuação conforme seu progresso, já os pais terão a acesso exclusivo a realizar a pontuação conforme as atividades realizadas.

Java é uma linguagem de programação orientada a objetos que começou a ser criada em 1991, na Sun Microsystems. Teve início com o Green Project, no qual os mentores foram Patrick Naughton, Mike Sheridan, e James Gosling. Este projeto não tinha intenção de criar uma linguagem de programação, mais sim de antecipar a “próxima onda” que aconteceria na área da informática e programação. Os idealizadores do projeto acreditavam que em pouco tempo os aparelhos domésticos e os computadores teriam uma ligação. (Pacievitch, 2019).

Será utilizado para o desenvolvimento da aplicação a linguagem de programação Java por ser multi plataforma e possuir bibliotecas e frameworks que auxiliaram no desenvolvimento do projeto, sendo que o framework escolhido foi o Android Studio.

Android Studio, lançado no último Google I/O, é uma IDE para desenvolvimento na plataforma Android baseado no IntelliJ Community Version. Com o mesmo objetivo do Eclipse + ADT (Android Developer Tools), ele provê um ambiente de desenvolvimento, debug, testes e profile multiplataforma para Android. (CARVALHO, 2013).

Estamos vivendo em um momento ímpar da nossa história, em que a questão não é mais se a tecnologia deve ser utilizada na educação, mas sim de que forma

deve-se fazer uso da tecnologia a fim de auxiliar as crianças no desenvolvimento de competências e habilidades, bem como em seu processo de aquisição do conhecimento (Machado, 2013).

A criança tende a observar e reproduzir o que acontece a sua volta como atitudes e manias até mesmo vestindo roupas e sapatos dos familiares, observando deste ângulo vemos que realizando atividades domésticas em conjunto com a família faz com que a criança se sinta um membro ativo da família e não somente um membro a ser servido promovendo uma maior ligação entre a família. Segundo Prado “os homens agem sobre o mundo, modificam-no e são modificados pelas consequências de suas ações”.

Vygotsky (REGO, 2000), profundamente influenciado pelos postulados marxistas, afirma que as origens das atividades psicológicas mais sofisticadas devem ser procuradas nas relações sociais do indivíduo com o meio externo. Entende que o homem não só é um produto do seu contexto social, mas é também um agente ativo na criação deste contexto.

O intuito do programa se torna a motivação, o processo que mobiliza o organismo para a ação, a partir de uma relação estabelecida entre o ambiente, a necessidade e o objeto de satisfação, na base da motivação, está um organismo que apresenta uma necessidade, um desejo, uma intenção, um interesse, uma vontade ou uma predisposição para agir.

### **3 METODOLOGIA**

Foi realizado um projeto aplicado que se trata de um aplicativo voltado à aquisição de entendimentos com o objetivo de aplicá-los a uma situação específica como resolver os problemas de rotina diária, foi feito a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web e sites embasado tanto artigos científicos quanto livros relacionados a educação e a psicologia.

Foi realizado com ajuda do Android Studio uma IDE de desenvolvimento Android um aplicativo com a finalidade de desenvolver uma rotina diária para crianças de 2 a 10 anos.

Para o desenvolvimento do aplicativo foi introduzida uma tela para entrada no aplicativo ou cadastro para o usuário de primeiro momento que se deve selecionar clicando em um dos botões apresentados.

Caso seja selecionado o cadastro aparecera uma tela solicitando o nome da criança e a idade pré-determinada pelo aplicativo sendo de 2 a 3 , 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9 e 10 anos, após selecionada esta parte clica-se no botão entrar, na tela seguinte aparecera o nome, a idade da criança e o dia da semana com as atividades da criança de acordo com a sua idade.

A criança clica na atividade realizada e o responsável confirma se a atividade foi feita e pontua, a pontuação e gravada e após o fim da semana a pontuação e revertida em uma premiação de escolha da criança.

#### **4 DESENVOLVIMENTO**

O aplicativo foi desenvolvido em linguagem Java com o auxílio de uma IDE o Android Studio como citado antes esse projeto tem a finalidade de aplicar atividades para crianças no dia a dia, sendo assim foi construída uma tela inicial bem simples com as opções de entrada ou cadastro do usuário, foi utilizado um textview com o nome do aplicativo e dois bottons uma para cadastro e outro para entrar na aplicação como podemos observar na figura 1:

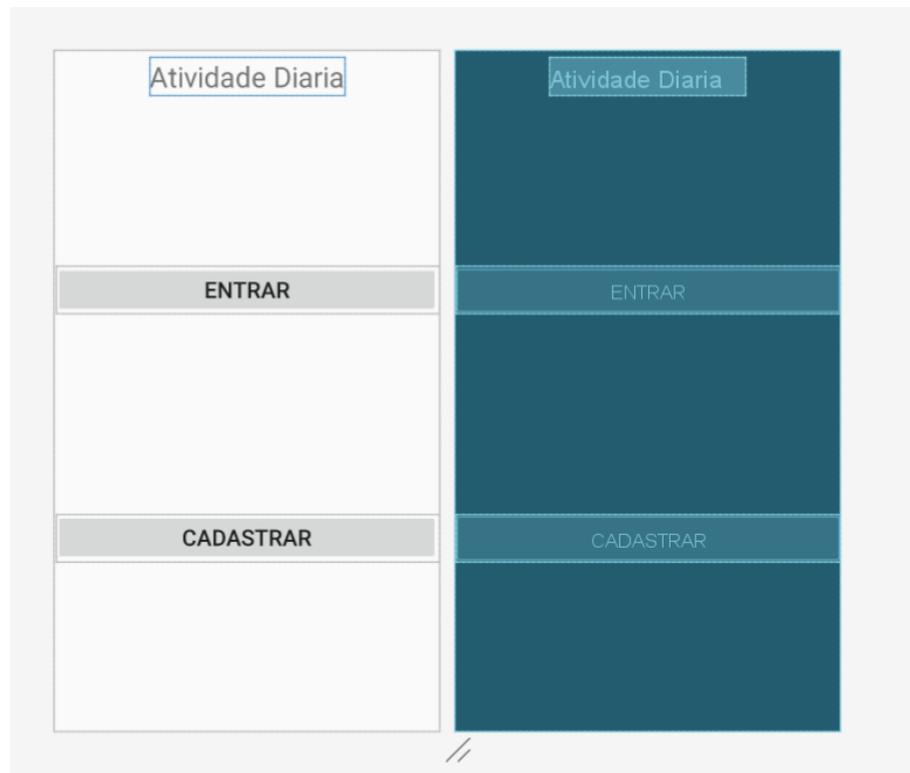


Figura 1

O segundo passo foi o desenvolvimento do código para a mudança de telas o button CADASTRAR para a tela de cadastro e o button ENTRAR para a tela da aplicação de atividades. Na tela cadastrar foi introduzida uma tela com as opções de colocar o nome da criança em uma plain text e quatro(4) Checkbox com as opções de idades da criança, cada Checkbox quando selecionada direciona para uma tela de tarefas a serem realizadas pela criança de acordo com a sua faixa etária podemos observar na figura 2:

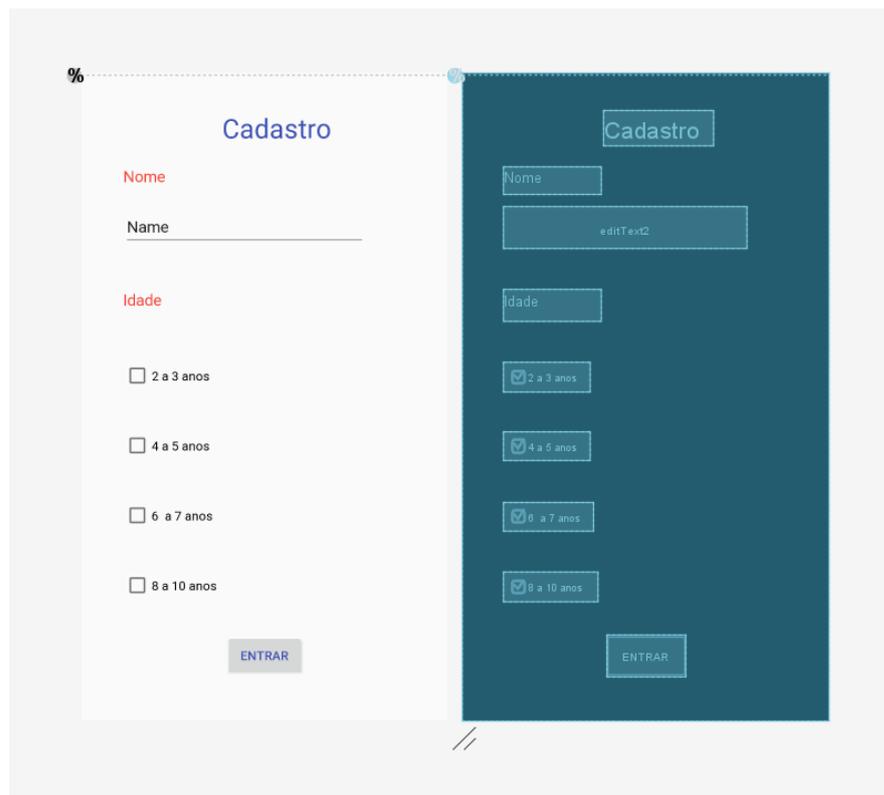


Figura 2

Realizado o cadastro o aplicativo direciona o usuário para a tela selecionada com as atividades a serem efetuadas pela criança estas atividades estão dispostas em cinco (5) Checkbox cada uma com a sua respectiva tarefa em que a criança poderá marcar as que realizou, no caso de a criança ser muito jovem esse processo pode ser desempenhado juntamente com os pais ou ainda escolher uma opção com imagens no aplicativo para o melhor entendimento.

As atividades ordenadas na figura 3 do aplicativo foram selecionadas a partir de estudos bibliográficos em que foram eleitas como as mais convenientes para cada faixa etária, segundo alguns psicólogos como (Alves, 2008) “Crescer implica um ganho crescente de responsabilidades pelo que promover a responsabilização e autonomia nos seus filhos desde cedo vai certamente ajudá-los a encararem as responsabilidades graduais da vida com uma atitude aberta, disponível e como desafios”

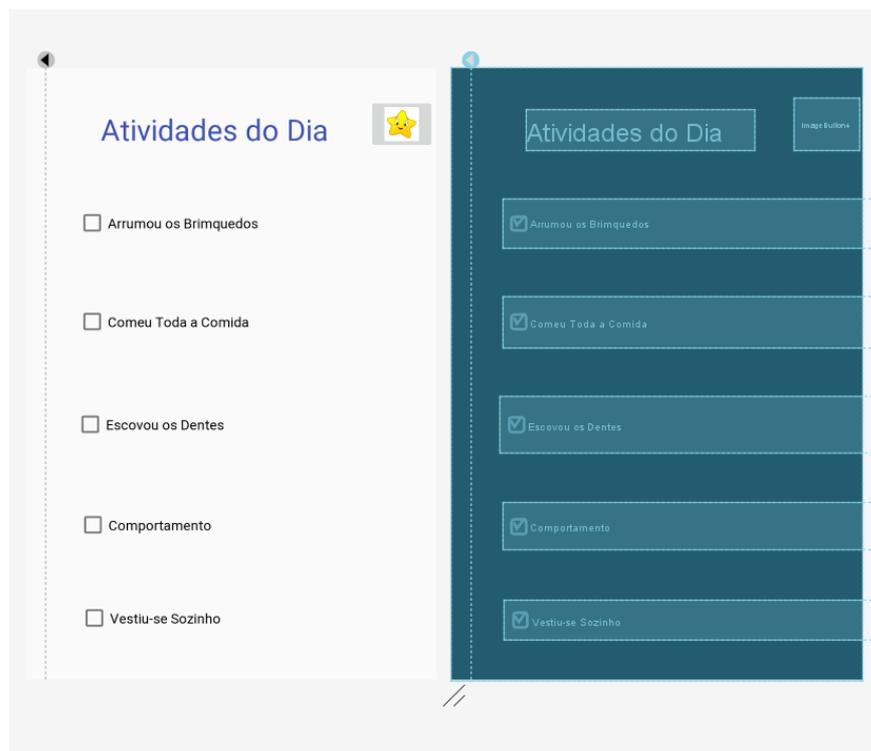


Figura 3

Realizadas as tarefas o responsável pontua as atividades realizadas pela criança de 0 a 100 pontos, cada atividade efetuada corresponde a 20 pontos na tela de pontuação contêm cinco (5) Checkbox que correspondem a cada atividade e uma progressbar que indica o progresso realizado, o processo de pontuação somente pode ser acessado pelos pais ou responsáveis sendo necessário um código de acesso para isso, a criança somente terá acesso a visualização da progressbar como incentivo para continuar as suas tarefas para ao final da semana poder escolher um prêmio pelo seu desempenho.

Alves pontua “As crianças pequenas sentem-se muito motivadas com jogos, por isso um simples conjunto de tarefas pode ser visto como um jogo, como várias provas e isso modificar completamente o modo como a criança se dedica a realizá-lo” como podemos ver na figura 4 tela de pontuação:



Figura 4

## 5 RESULTADOS

Durante as pesquisas realizadas para a realização deste artigo podemos avaliar que de acordo com os especialistas em educação e psicologia incentivar os filhos em realização de atividades domésticas melhora o desenvolvimento e autonomia da criança, como também o seu desenvolvimento intelectual e a integração com seus familiares, fazendo com que a criança se sinta parte ativa da família. Segundo Rita Alves “Crescer implica um ganho crescente de responsabilidades pelo que promover a responsabilização e autonomia nos seus filhos desde cedo vai certamente ajudá-los a encararem as responsabilidades graduais da vida com uma atitude aberta, disponível e como desafios.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O fundamento na formação de qualquer ser humano é a educação que recebe durante a infância, desde pequenas as crianças aprendem a comportar-se de acordo

com as regras e normas de conduta que os pais lhes transmitem, a aprendizagem de tarefas domésticas, os jogos, os contos, as leituras que lhe são disponibilizadas e os trabalhos manuais partilhados com a família.

A partir dos dois anos de idade, começam a surgir problemas de conduta e comportamento nas crianças, especialmente porque a criança se depara com um novo mundo relacionando-se com outras crianças na escola a partir deste momento observamos a necessidade de introduzir atividades, pois quanto mais cedo você ensiná-los a colaborar nas tarefas domésticas, mais cedo eles aprenderão sobre disciplina e que as coisas não acontecem por conta própria e portanto, a ajuda deles também é necessária.

Importante salientar que as crianças precisam ter afinidades e gostarem das atividades que estão fazendo, pois ajudar em casa se torna o início de uma aprendizagem fundamental, são pequenas atitudes capazes de conferir aos pequenos uma maior noção de coletividade, autonomia e responsabilidade.

## 13 REFERÊNCIAS

1. HERNÁNDEZ, F.; SANCHO, J. M. **A formação a partir da experiência vivida.** Disponível em: <[http://www.patiaoonline.com.br/sumario\\_conteudo.aspx?id=496](http://www.patiaoonline.com.br/sumario_conteudo.aspx?id=496)>. Acesso em: 25/07/2020.
2. Bilches", William ". (2019). "Que prejuízos as crianças têm quando os pais suprem a ausência com presentes". gazeta do povo - pais e filhos.
3. Família", ". S. (2019). "Por que e como incentivar os filhos a ajudarem nas tarefas domésticas". Gazeta do Povo, <https://www.semprefamilia.com.br/pais-e-filhos/porque-e-como-incentivar-os-filhos-a-ajudar-nas-tarefas-domesticas/>.
4. Machado, M. R. (2013). A INCLUSÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. XI CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE.
5. Prado, M. S. (2015). Psicologia da educação. Cruz das Almas - BA: Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.
6. Pacievitch, Y. (2019). História do Java. InfoEscola, <https://www.infoescola.com/informatica/historia-do-java/>.

7. REGO, V. L. (2000). A Formação Social da Mente. São Paulo: Livraria Martins Fontes.
8. CARVALHO, S. (2013). Android Studio: vantagens e desvantagens com relação ao Eclipse. iMasters, <https://imasters.com.br/android/android-studio-vantagens-e-desvantagens-com-relacao-ao-eclipse#:~:text=O%20Android%20Studio%2C%20lan%C3%A7ado%20no,e%20profile%20multiplataforma%20para%20Android.>
9. Alveves, R. C. (2008). As tarefas da criança em casa. *OFICINA DA PSICOLOGIA*, <https://www.oficinadepsicologia.com/as-tarefas-da-crianca-em-casa/>.