

CENTRO PAULA SOUZA ETEC DE POÁ
INFORMÁTICA PARA INTERNET

FELIPE DUARTE GALDINO DA SILVA
GABRIEL MOTA DE JESUS
GEORGIO RESENDE LOPES
LUCAS LUSTOSA LINS

SISTEMA DE APRENDIZADO PARA DESENVOLVIMENTO
DE ESTUDANTES

POÁ
2024

FELIPE DUARTE GALDINO DA SILVA
GABRIEL MOTA DE JESUS
GEORGIO RESENDE LOPES
LUCAS LUSTOSA LINS

**SISTEMA DE APRENDIZADO PARA DESENVOLVIMENTO DE
ESTUDANTES**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Informática para Internet da ETEC de Poá orientado pela Prof. Alexandro Tadeu Mathias de Souza & Marco Robson Pereira de Sales, para obtenção do título de Técnico de Informática para Internet.

POÁ
2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus familiares, pelo amor, incentivo e apoio incondicional em todas as etapas desta jornada. Aos amigos, pela compreensão e motivação nos momentos desafiadores.

E, principalmente, a todas as pessoas que acreditam na educação como ferramenta de transformação, especialmente aquelas das comunidades carentes que inspiraram a criação deste projeto.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste projeto. A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho, enriquecendo os nossos processos de aprendizado. Aos professores, pelas correções e ensinamentos que nos permitiram apresentar um melhor desempenho no nosso processo de formação profissional ao longo do curso.

EPIGRAFE

“Unir-se é um bom começo, manter a união é um progresso e trabalhar em conjunto é a vitória.”

Henry Ford.

RESUMO

O objetivo do projeto em questão é o site da empresa, uma plataforma estimulante e interativa para auxiliar no desenvolvimento social e emocional e cognitivo dos alunos nas escolas localizadas em São Paulo. Dado que o governo tem contribuído para a criação de programas limitados, nosso site foi projetado para criar um ambiente de aprendizado que atenda às necessidades dos alunos e facilite o desenvolvimento pleno. O site é projetado para oferecer fácil acesso a todos os conteúdos que usam para impulsionar o desenvolvimento cognitivo e sócio-emocional de seus alunos. A simplicidade da navegação é assegurada para aqueles de todas as idades.

Palavras-chave: Desenvolvimento socioemocional, Habilidades Cognitivas, Aprendizagem.

SUMMARY

The current task is to lay the foundation for the company website and platform, which will be an interactive, easy-to-use space focused on students' socio-emotional and cognitive development at schools throughout the São Paulo region. Considering the little governmental support, we try to provide a better learning environment for our students so that they develop holistically. The website is organized to allow students easy access to content that targets cognitive and socio-emotional skills. The navigation is minimized making it possible for human beings of all ages to smoothly navigate through your web site.

Keywords: Socio-emotional Development, Cognitive Skills, Learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Logo Word.....	12
Figura 2: Logo Excel.....	13
Figura 3: Logo MySQL.....	13
Figura 4: Logo Visual Studio Code.....	14
Figura 5: Logo HTML.....	14
Figura 6: Logo CSS.....	15
Figura 7: Logo PHP.....	15
Figura 8: Logo JAVASCRIPT.....	16
Figura 9: Logo Canva.....	16
Figura 10: Logo Plerplexy A.I.....	17
Figura 11: Logo Photopea.....	17
Figura 12: Wireframe página home.....	30
Figura 13: Wireframe página início.....	31
Figura 14: Wireframe página cadastro.....	31
Figura 15: Wireframe página menu.....	32
Figura 16: Wireframe página sobre.....	32
Figura 17: Wireframe página conteúdo.....	33
Figura 18: Wireframe página contato.....	33
Figura 19: Wireframe página habilidades cognitivas.....	34
Figura 20: Wireframe página habilidades socioemocionais.....	34
Figura 21: Wireframe página inteligência emocional.....	35
Figura 22: Wireframe página TDAH.....	35

Figura 23: Mockup página home.....	36
Figura 24: Mockup página início.....	37
Figura 25: Mockup página cadastro.....	37
Figura 26: Mockup página menu.....	38
Figura 27: Mockup página sobre.....	38
Figura 28: Mockup página conteúdo.....	39
Figura 29: Mockup página contato.....	39
Figura 30: Mockup página habilidades cognitivas.....	40
Figura 31: Mockup página habilidades socioemocionais.....	40
Figura 32: Mockup página inteligência emocional.....	41
Figura 33: Mockup página TDAH.....	41
Figura 34: Banner.....	47

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Tabela Usuários.....	21
Tabela 2: Tabela Cursos.....	22
Tabela 3: Tabela Conteúdos.....	23
Tabela 4: Tabela Categorias.....	23
Tabela 5: Tabela Progresso.....	24
Tabela 6: Tabela Administradores.....	25

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 ESTADO DA ARTE.....	11
3 MATERIAIS E MÉTODOS.....	12
3.1 Softwares Utilizados	12
3.2 Linguagens de Programação Utilizadas.....	13
3.3 Outros Programas e Ferramentas.....	16
3.4 Motivação.....	18
3.4.1 Apresentação do nicho de mercado escolhido.....	18
3.4.2 Estudo de concorrência direta e indireta.....	19
3.4.3 Estudo de macro e microrregião.....	20
4 MODELAGEM DE BANCO DE DADOS.....	21
4.1 Requisitos Funcionais (e Não Funcionais)	26
4.2 Modelos Conceituais e Lógicos.....	28
4.3 Wireframe de Baixa Fidelidade.....	30
4.4 Mockup e de alta fidelidade - representação real do produto final.....	36
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	41
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICE.....	45
ANEXOS.....	46

1 INTRODUÇÃO

Nosso projeto visa desenvolver uma plataforma digital que atenda às demandas de escolas da região de São Paulo, oferecendo recursos voltados ao crescimento socioemocional e cognitivo dos estudantes. Diante de desafios estruturais no setor educacional, a proposta busca proporcionar ferramentas que favoreçam um aprendizado mais integrado e personalizado, alinhado às necessidades contemporâneas. O site foi pensado para facilitar o acesso a conteúdos diversificados, que estimulam habilidades essenciais para o desenvolvimento acadêmico e pessoal. A interface amigável garante uma navegação intuitiva, permitindo que diferentes públicos explorem os recursos com facilidade.

Entre os materiais disponíveis, estão textos, vídeos e imagens cuidadosamente organizados em categorias temáticas, desenhadas para atender objetivos específicos e despertar interesse contínuo no aprendizado. Todo o processo de criação seguiu uma abordagem estratégica, que incluiu análise das necessidades educacionais locais, desenvolvimento de conteúdo relevante e priorização de uma experiência de uso eficiente. Um estudo detalhado orientou a definição das principais funcionalidades e temas da plataforma, garantindo que ela respondesse aos desafios e expectativas das instituições de ensino. Para assegurar a qualidade e relevância, os conteúdos são atualizados regularmente, acompanhando tendências e práticas inovadoras em educação. O design responsivo da plataforma foi desenvolvido para oferecer uma experiência consistente em diferentes dispositivos, como computadores, tablets e smartphones. O visual foi planejado para ser atraente e funcional, contribuindo para um ambiente digital envolvente. Essa iniciativa reafirma o compromisso de criar uma ferramenta acessível e eficiente, capaz de apoiar estudantes e educadores na construção de um futuro mais equilibrado e promissor.

2 ESTADO DA ARTE

Nos últimos anos, observou-se um crescimento significativo nas plataformas dedicadas ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, com foco em temas como inteligência emocional e comunicação. Embora grandes nomes como Coursera e Khan Academy ofereçam conteúdos voltados ao aperfeiçoamento pessoal, ainda enfrentam desafios culturais e linguísticos para atender plenamente o público brasileiro. Além disso, essas iniciativas frequentemente não conseguem suprir as necessidades de comunidades em áreas desfavorecidas, como a Zona Leste e a Grande São Paulo, especialmente no acesso gratuito. A ausência de políticas públicas voltadas para essas regiões acentua a escassez de recursos destinados ao desenvolvimento emocional de jovens, o que contribui para o aumento de problemas como o TDAH. Nesse contexto, o Cognitive Harmony surge como uma solução inovadora, oferecendo acesso gratuito a conteúdos que promovem o crescimento integral dos indivíduos, com atenção especial aos públicos mais vulneráveis. Diferentemente de plataformas que priorizam apenas o desempenho escolar, o Cognitive Harmony apresenta um ambiente acessível e seguro para todas as idades. O sistema foi projetado para impedir o compartilhamento de conteúdo externo, assegurando a qualidade e a integridade do material disponibilizado. Além disso, a plataforma adota um processo de recuperação de senha seguro por e-mail, reforçando a privacidade e proteção dos dados de seus usuários. Com a crescente demanda por iniciativas que apoiem o desenvolvimento socioemocional, o Cognitive Harmony posiciona-se como uma alternativa inclusiva e eficaz, especialmente relevante para comunidades que enfrentam limitações de recursos e assistência.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Neste tópico, são descritos os materiais e métodos utilizados para a construção do site, que visa promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais em usuários de todas as idades, especialmente para apoiar áreas carentes e subatendidas logo abaixo:

3.1 Softwares Utilizados



Figura 1: Logo Word

Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Microsoft_Office_Word_%282019%E2%80%93present%29.svg

O Microsoft Word foi utilizado como ferramenta principal na elaboração e organização da documentação do projeto. Ele possibilitou a formatação conforme as normas ABNT, incluindo capas, sumários, referências e a estruturação do conteúdo em capítulos e seções.



Figura 2: Logo Excel

Fonte: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Microsoft_Office_Excel_%282019%E2%80%93present%29.svg

O Microsoft Excel foi utilizado como ferramenta para a criação e organização de tabelas inseridas na documentação do projeto site. Ele permitiu o desenvolvimento de tabelas com dados estruturados, utilizados para detalhar informações como requisitos funcionais, estrutura de banco de dados e categorias de conteúdos.



Figura 3: Logo MySQL

Fonte: https://wikitech.wikimedia.org/wiki/File:Mysql_logo.png

O MySQL é utilizado no site para gerenciar o banco de dados, armazenando informações como dados de usuários, conteúdos educacionais e categorias. Ele garante o armazenamento seguro de senhas, a organização eficiente das tabelas e a rápida recuperação de informações, assegurando uma navegação fluida e segura para os usuários.



Figura 4: Logo Visual Studio Code

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Visual_Studio_Code_1.35_icon.png

O Visual Studio Code (VSCode) foi utilizado como editor de código principal no desenvolvimento do site. Ele possibilitou a escrita, organização e depuração de códigos em linguagens como PHP, HTML, CSS e JavaScript. Com recursos como destaque de sintaxe, auto completar e integração com o Git, o VSCode garantiu maior eficiência no processo de desenvolvimento, além de permitir a colaboração e o gerenciamento de versões do projeto.

3.2 Linguagens de Programação Utilizados



Figura 5: Logo HTML

Fonte: <https://www.pngegg.com/en/png-wgymv/download>

O HTML é a linguagem de marcação utilizada na estruturação do site, organizando seu conteúdo e facilitando a navegação dos usuários. Através de tags e elementos semânticos, o HTML permite a criação de formulários, links e uma navegação eficiente. Além disso, contribui para a acessibilidade e otimização de SEO, garantindo uma experiência organizada e inclusiva para todos os usuários.



Figura 6: Logo CSS

Fonte: <https://www.pngwing.com/pt/free-png-vcsvp/download>

O CSS é usado no site para definir a aparência visual, ajustando cores, fontes e disposição dos elementos, criando uma identidade atrativa e acessível. Ele permite uma experiência consistente e responsiva, adaptando o site a diversos dispositivos e garantindo usabilidade em desktops e dispositivos móveis.



Figura 7: Logo PHP

Fonte: <https://www.pngwing.com/en/free-png-nrxee/download>

O PHP é a linguagem de programação utilizada no site para o desenvolvimento do back-end, responsável pelo processamento e gerenciamento de dados no servidor. Com o PHP, o site realiza funções essenciais como cadastro, login e recuperação de senha dos usuários. Essa linguagem permite que o Cognitive Harmony ofereça uma navegação dinâmica e segura, garantindo o armazenamento e a recuperação eficientes das informações dos usuários.



Figura 8: Logo JAVASCRIPT

Fonte: <https://www.pngwing.com/en/free-png-hjxmr/download>

O JavaScript é empregado na plataforma para adicionar interatividade e melhorar a experiência do usuário no site. Ele permite validações em formulários, feedback imediato para ações do usuário e outros elementos dinâmicos que tornam a navegação mais fluida e intuitiva. Com o JavaScript, o site oferece funcionalidades interativas, como notificações e atualizações em tempo real.

3.3 Outros Programas



Figura 9: Logo Canva

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Canva>

O Canva foi amplamente utilizado no desenvolvimento do site para a criação de vídeos educacionais, imagens ilustrativas, logotipo e outros elementos gráficos, como mapas mentais. Essa ferramenta possibilitou a produção de conteúdos visuais atrativos e didáticos, alinhados à identidade visual da plataforma. Além disso, o Canva foi essencial para garantir a uniformidade estética do site, contribuindo para a criação de um ambiente amigável e visualmente agradável, facilitando o engajamento dos usuários.



Figura 10: Logo Perplexity A.I

Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Perplexity_AI_logo.svg

O Perplexity A.I. foi utilizado como uma ferramenta de suporte na elaboração dos textos informativos da plataforma. Ele auxiliou na pesquisa e geração de conteúdo relacionado ao desenvolvimento socioemocional e cognitivo, fornecendo informações precisas e baseadas em dados. Essa integração garantiu a criação de materiais educativos alinhados aos objetivos do site, permitindo maior agilidade na produção e qualidade do conteúdo textual oferecido aos usuários.



Figura 11: Logo Photopea

Fonte: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Perplexity_AI_logo.svg

O Photopea foi utilizado para a criação e edição de elementos visuais do Cognitive Harmony, desempenhando um papel essencial no desenvolvimento dos mockups, wireframes e ajustes gerais de design. Ele permitiu a personalização de layouts e a prototipagem de alta fidelidade, garantindo que a identidade visual da plataforma fosse alinhada aos objetivos do projeto. Além disso, o Photopea foi empregado para refinamentos em imagens e elementos gráficos, assegurando um design consistente e profissional.

3.4 Motivação

O projeto nasceu da necessidade urgente de fomentar habilidades cognitivas e socioemocionais em estudantes de diferentes idades, com atenção especial a comunidades desassistidas, como a Zona Leste e a Grande São Paulo. Nessas regiões, a falta de políticas públicas voltadas ao suporte educacional e emocional tem contribuído para desafios como baixo desempenho escolar, transtornos de atenção, como o TDAH, e dificuldades emocionais. Aproveitando os avanços da tecnologia digital, foi possível desenvolver uma plataforma acessível e inclusiva, que combina vídeo-aulas e materiais textuais para democratizar o aprendizado. A escolha por um formato online gratuito reflete o compromisso com a inclusão de indivíduos que enfrentam barreiras financeiras ou geográficas e, por isso, carecem de acesso a recursos de apoio educacional e emocional.

O site foi concebido para atender à crescente necessidade de ferramentas que integrem o aprendizado acadêmico com o desenvolvimento socioemocional — aspectos frequentemente deixados de lado nos currículos tradicionais. Além disso, a plataforma

foi desenhada para oferecer uma experiência prática, intuitiva e segura, assegurando um ambiente de aprendizado que realmente transforma a vida dos usuários. Ao priorizar a acessibilidade e a qualidade, o Cognitive Harmony busca reduzir desigualdades educacionais e sociais, promovendo um impacto positivo e duradouro nas comunidades atendidas.

3.4.1 Apresentação do nicho de mercado escolhido

O nicho de mercado escolhido para o desenvolvimento da plataforma é o educacional, com foco no desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Esse segmento tem se destacado devido à crescente conscientização sobre a importância dessas habilidades no desempenho acadêmico e na formação integral de crianças, jovens e adultos.

A escolha desse nicho também se justifica pela ausência de soluções acessíveis e gratuitas que atendam a públicos de baixa renda, especialmente em regiões carentes como a Zona Leste e Grande São Paulo. Embora existam plataformas educacionais e aplicativos voltados para o desenvolvimento pessoal, como Happify e Mindful Schools, essas iniciativas geralmente são pagas ou adaptadas para outros contextos culturais, não atendendo às necessidades específicas do público brasileiro.

O Cognitive Harmony preenche essa lacuna ao oferecer uma solução inovadora, inclusiva e culturalmente relevante, que alia tecnologia acessível a conteúdos de alta qualidade. Dessa forma, busca democratizar o aprendizado, impactando positivamente a educação e o bem-estar emocional dos usuários em comunidades que enfrentam barreiras estruturais e educacionais.

3.4.2 Estudo de concorrência direta e indireta

O desenvolvimento do Cognitive Harmony incluiu a análise de concorrentes diretos e indiretos, com o objetivo de identificar os diferenciais do projeto e aprimorar suas funcionalidades.

- Concorrentes Diretos: Plataformas como *Happify*, *SuperBetter* e *Mindful Schools* oferecem atividades voltadas para o bem-estar emocional e habilidades socioemocionais. No entanto, apresentam limitações em termos de personalização, acessibilidade gratuita e adaptação ao público brasileiro, especialmente em regiões carentes.
- Concorrentes Indiretos: Aplicativos como *Lumosity*, *Headspace* e *Calm* utilizam exercícios de meditação e jogos para melhorar o bem-estar emocional e habilidades cognitivas. Contudo, esses serviços são geralmente pagos e não possuem foco específico no público educacional ou em regiões de baixa renda.

3.4.3 Estudo de macro e microrregião

A escolha pela Zona Leste e Grande São Paulo como público-alvo baseou-se na análise de estudos que apontam a ausência de políticas públicas voltadas ao desenvolvimento educacional e emocional dessas comunidades. Essa carência agrava problemas comportamentais, como o aumento de casos de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), além de dificuldades no desempenho escolar.

A região apresenta desigualdades educacionais significativas e falta de acesso a recursos voltados ao desenvolvimento socioemocional. O projeto Cognitive Harmony foi idealizado para atender essas necessidades, proporcionando uma plataforma gratuita e acessível, adaptada às especificidades culturais e sociais da região. Assim, busca contribuir para a inclusão e o desenvolvimento integral dos seus habitantes, promovendo o bem-estar e o aprendizado.

4 MODELAGEM DE BANDO DE DADOS

Tabela Usuários

<u>Atributo</u>	Tipo	Descrição
<u>ID_Usuario</u>	INT (PK)	<u>Identificador único</u>
Nome	VARCHAR	Nome do <u>usuário</u>
Email	VARCHAR	E-mail <u>único</u>
<u>Senha</u>	VARCHAR	<u>Senha criptografada</u>
Tipo	ENUM	<u>Estudante,</u> <u>Professor,</u> <u>Responsável</u>
<u>Data_Cadastro</u>	DATE	<u>Data de registro no sistema</u>

Tabela 1: Tabela Usuários

A tabela de usuários será usada para gerenciar cadastros e autenticação no site Cognitive Harmony, armazenando informações como nome, e-mail, senha criptografada, tipo de usuário e data de registro. Ela permitirá login seguro, recuperação de senha via e-mail, controle de permissões e geração de relatórios para melhorar a experiência dos usuários e atender às suas necessidades de forma personalizada.

Tabela Cursos

Atributo	Tipo	Descrição
ID_Curso	INT (PK)	Identificador único
Nome_Curso	VARCHAR	Nome do curso
Descricao	TEXT	Descrição do curso
Data_Criacao	DATE	Data de criação do curso
ID_Categoria	INT (FK)	Referência à tabela Categorias

Tabela 2: Tabela Cursos

A tabela Cursos centraliza os dados referentes aos cursos disponíveis na plataforma, incluindo nome, descrição e categoria associada. Essa tabela é usada para cadastrar novos cursos, exibir opções disponíveis para os estudantes e organizar os conteúdos vinculados a cada curso. Por exemplo, os administradores utilizam essa tabela para criar cursos que serão posteriormente acessados pelos estudantes.

Tabela Conteúdos

<u>Atributo</u>	Tipo	Descrição
<u>ID_Conteúdo</u>	INT (PK)	<u>Identificador único</u>
<u>Título</u>	VARCHAR	<u>Título do conteúdo</u>
<u>Tipo</u>	ENUM	<u>Texto, Vídeo, Imagem</u>
<u>URL_Conteúdo</u>	VARCHAR	<u>URL do conteúdo</u>
<u>ID_Curso</u>	INT (FK)	<u>Referência à tabela Cursos</u>

Tabela 3: Tabela Conteúdos

A tabela Conteúdos armazena os materiais didáticos relacionados aos cursos, como vídeos, textos e imagens. É a base para organizar e associar conteúdos específicos a cursos. Essa tabela é utilizada no upload de novos conteúdos educacionais pelos administradores, na exibição de materiais dentro de cada curso para os estudantes e na organização de conteúdos por tipo, como vídeos ou textos.

Tabela Categorias

<u>Atributo</u>	Tipo	Descrição
<u>ID_Categoria</u>	INT (PK)	<u>Identificador único</u>
<u>Nome_Categoria</u>	VARCHAR	<u>Nome da categoria</u>

Tabela 4: Tabela Categorias

A tabela Categorias é responsável por classificar os cursos e conteúdos em temas específicos, facilitando a organização e a busca dentro da plataforma. Ela é utilizada para criar categorias como "Habilidades Socioemocionais" ou "Habilidades Cognitivas", associar cursos a essas categorias e permitir que os usuários filtrem suas buscas de acordo com suas preferências.

Tabela Progresso

<u>Atributo</u>	Tipo	Descrição
<u>ID_Progresso</u>	INT (PK)	<u>Identificador único</u>
<u>ID_Usuario</u>	INT (FK)	<u>Referência à tabela Usuários</u>
<u>ID_Curso</u>	INT (FK)	<u>Referência à tabela Cursos</u>
Status	ENUM	<u>Em andamento</u> , <u>Concluído</u>
Nota	DECIMAL	<u>Nota final do progresso</u>

Tabela 5: Tabela Progresso

A tabela Progresso registra o desempenho e o status de cada estudante nos cursos realizados. Ela permite acompanhar o aprendizado e gerar relatórios de progresso. Essa tabela é utilizada para atualizar automaticamente o status de um curso (como "Em andamento" ou "Concluído"), registrar as notas obtidas pelos estudantes e fornecer relatórios de desempenho para professores ou responsáveis.

Tabela Administradores

<u>Atributo</u>	Tipo	Descrição
<u>ID_Admin</u>	INT (PK)	<u>Identificador único</u>
Nome	VARCHAR	Nome do <u>administrador</u>
Email	VARCHAR	E-mail <u>único</u>
<u>Senha</u>	VARCHAR	<u>Senha criptografada</u>

Tabela 6: Tabela Administradores

A tabela Administradores armazena as informações dos administradores da plataforma, que têm como função gerenciar usuários, cursos e conteúdos. Essa tabela é utilizada no cadastro de novos cursos, na edição de conteúdos e no controle geral do sistema, incluindo a exclusão de contas inativas e a manutenção da estrutura da plataforma.

4.1 Requisitos Funcionais (e Não Funcionais)

Requisitos Funcionais:

1. Cadastro

O sistema deve permitir o cadastro de estudantes, professores e responsáveis, coletando informações básicas, como nome, e-mail e senha.

2. Login

Implementar um sistema de autenticação seguro, incluindo recuperação de senha via e-mail.

3. Acesso

Disponibilizar textos, vídeos e imagens organizados em categorias temáticas, voltados para o desenvolvimento socioemocional e cognitivo.

4. **Gestão**

Proporcionar funcionalidades para cadastro e gerenciamento de dados relacionados a alunos e professores, otimizando a organização de aulas e informações.

5. **Navegação**

Fornecer uma interface que permita fácil navegação, facilitando o acesso aos conteúdos e funcionalidades.

6. **Atualização**

Garantir que o conteúdo disponibilizado na plataforma seja periodicamente revisado e atualizado.

7. **Acompanhamento**

Permitir que os usuários acompanhem o progresso em atividades ou conteúdos educacionais disponibilizados.

Requisitos não funcionais:

1. **Segurança**

Implementar mecanismos que garantam o armazenamento seguro de dados, incluindo criptografia de senhas no banco de dados.

2. **Responsividade**

Desenvolver o sistema de forma responsiva, para que ele se adapte a diferentes dispositivos, como computadores, tablets e smartphones.

3. **Desempenho**

Assegurar tempos de carregamento rápidos, proporcionando uma boa experiência para usuários com conexões de internet limitadas.

4. **Escalabilidade**

Projetar a plataforma para suportar um número crescente de usuários simultâneos, sem perda de desempenho.

5. **Acessibilidade**

Implementar funcionalidades de acessibilidade, como suporte a navegação por teclado e compatibilidade com leitores de tela.

6. **Manutenibilidade**

Estruturar o sistema para facilitar futuras atualizações e correções de erros.

7. **Compatibilidade**

Garantir o funcionamento adequado da plataforma nos principais navegadores, como Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Edge.

4.2 Modelos conceituais e lógicos

O sistema foi projetado com base em uma modelagem de banco de dados que organiza de forma eficiente as informações necessárias para o funcionamento da plataforma. O modelo conceitual descreve as entidades principais e seus relacionamentos em um nível abstrato, enquanto o modelo lógico detalha as tabelas e os atributos que serão implementados no banco de dados.

No modelo conceitual, identificam-se as principais entidades e suas interações. São elas:

- **Usuários:** Representa os indivíduos que utilizam a plataforma, divididos em estudantes, professores e responsáveis. Possui relacionamento com as tabelas de cursos e progresso.
- **Cursos:** Agrupamento de conteúdos educacionais, como textos, vídeos e imagens, organizado por categorias.
- **Conteúdos:** Materiais didáticos disponibilizados no sistema, organizados em categorias temáticas e associados aos cursos.
- **Categorias:** Classificação temática destinada à organização dos conteúdos educacionais.
- **Progresso:** Entidade responsável por registrar as atividades realizadas pelos estudantes, incluindo desempenho e status.
- **Administradores:** Gerenciam a plataforma, incluindo o cadastro de cursos, conteúdos e categorias.

O modelo lógico detalha as tabelas e atributos que serão implementados no banco de dados, conforme descrito a seguir:

Tabela Usuários

- ID_Usuario (Chave Primária)
- Nome
- E-mail (valor único)
- Senha (armazenada criptografada)
- Tipo (Estudante, Professor, Responsável)
- Data_Cadastro

Tabela Cursos

- ID_Curso (Chave Primária)
- Nome_Curso
- Descrição
- Data_Criacao
- ID_Categoria (Chave Estrangeira)

Tabela Conteúdos

- ID_Conteudo (Chave Primária)
- Titulo
- Tipo (Texto, Vídeo, Imagem)
- URL_Conteudo
- ID_Curso (Chave Estrangeira)

Tabela Categorias

- ID_Categoria (Chave Primária)
- Nome_Categoria

Tabela Progresso

- ID_Progresso (Chave Primária)
- ID_Usuario (Chave Estrangeira)
- ID_Curso (Chave Estrangeira)
- Status (Em andamento, Concluído)
- Nota

Tabela Administradores

- ID_Admin (Chave Primária)
- Nome
- E-mail
- Senha (armazenada criptografada)

Sugere-se a inclusão de um diagrama Entidade-Relacionamento (ER) ilustrando:

- Entidades e atributos.
- Relacionamentos entre as tabelas, com indicação de cardinalidade (1, N).
- Chaves primárias e estrangeiras.

Este diagrama deve ser criado com ferramentas como MySQL Workbench, Draw.io ou Lucidchart, e integrado ao documento como figura devidamente legendada e citada no texto.

4.3 Wireframe de Baixa Fidelidade (rabisco)



Figura 12: Wireframe página home

A página inicial do site apresenta um design simples e acessível, com um cabeçalho que facilita a navegação pelas seções principais. O destaque central é a mensagem "Conheça nosso site de educação", acompanhada de um texto que explica a missão da plataforma: apoiar estudantes com dificuldades de aprendizagem. O layout é equilibrado, com texto e imagem em harmonia, garantindo uma experiência intuitiva e atraente para o usuário.

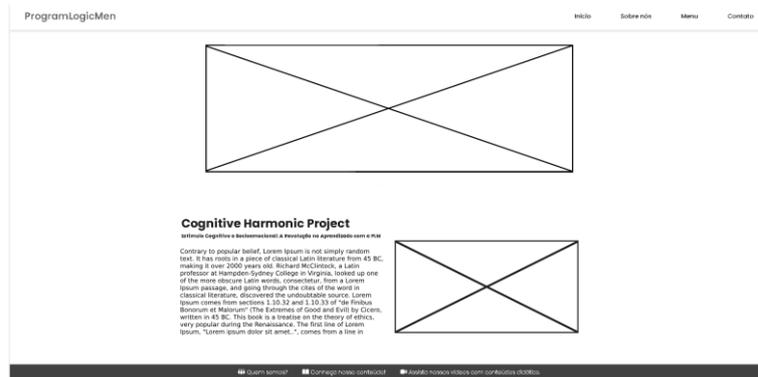


Figura 13: Wireframe página início

O wireframe representa a estrutura da página inicial do site, com foco em usabilidade e organização. O cabeçalho inclui o logotipo ("ProgramLogicMen") e um menu de navegação claro, com seções como "Início" e "Contato".

A área central destaca imagens e um texto introdutório sobre o projeto, atraindo a atenção do visitante. Na parte inferior, há uma barra com chamadas para ação, como "Quem somos?" e "Conheça nosso conteúdo!", promovendo o engajamento. O layout prioriza acessibilidade, simplicidade e hierarquia visual, garantindo uma experiência intuitiva e eficiente para os usuários.

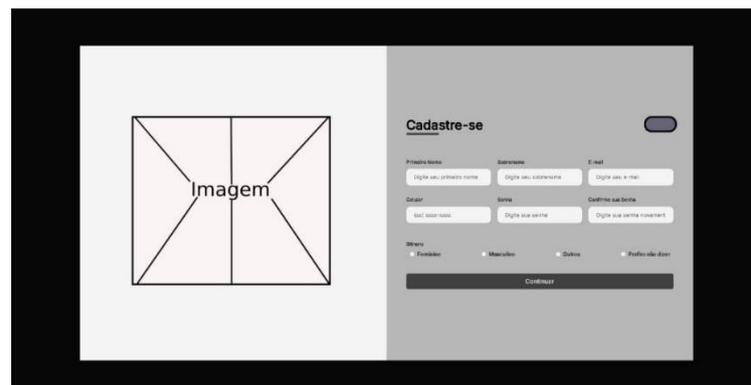


Figura 14: Wireframe página cadastro

O wireframe apresenta uma organização funcional, dividindo a tela em duas áreas: uma imagem à esquerda e o formulário de cadastro à direita. O título "Cadastre-se" em destaque facilita a identificação da funcionalidade, e os campos do formulário estão dispostos de maneira lógica, promovendo uma experiência de preenchimento fluida.

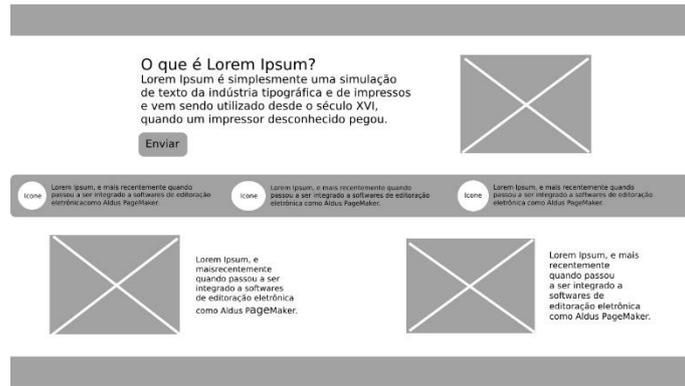


Figura 15: Wireframe página menu

O wireframe de baixa fidelidade foi desenvolvido para representar de forma simplificada a estrutura e a disposição dos elementos na interface de cadastro da plataforma. Este modelo serve como um esboço inicial, facilitando a visualização da organização dos componentes e a interação do usuário com o sistema antes da implementação do design final.

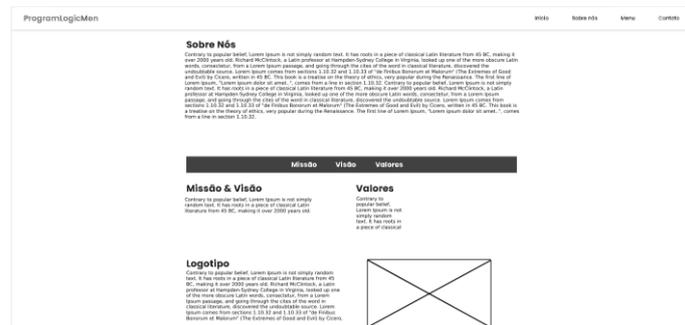


Figura 16: Wireframe página sobre

O wireframe da página "Sobre Nós" apresenta uma estrutura clara e bem organizada, com seções distintas e hierarquia lógica. O cabeçalho inclui o nome do site e um menu de navegação funcional, embora pudesse ter maior destaque visual. A seção principal, "Sobre Nós", traz informações detalhadas, mas o texto extenso pode ser condensado para melhorar a legibilidade. A divisão em "Missão, Visão e Valores" está bem estruturada, mas consolidar os conteúdos em um único bloco com subtítulos tornaria a apresentação mais dinâmica.

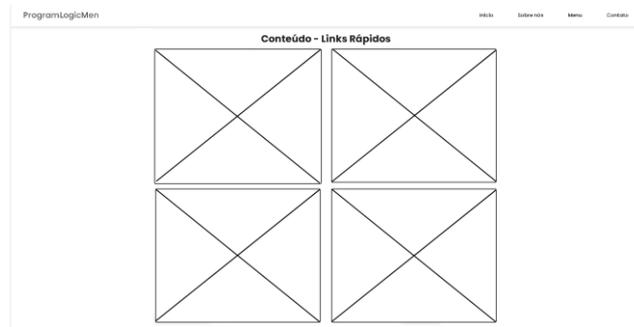


Figura 17: Wireframe página conteúdo

O wireframe organiza conteúdos em uma grade de links rápidos com quatro blocos, permitindo acesso direto a áreas específicas do site. O layout é simples, intuitivo e conta com um menu superior fixo para navegação. É responsivo e ideal para centralizar informações, podendo incluir ícones ou descrições para melhorar a experiência do usuário.

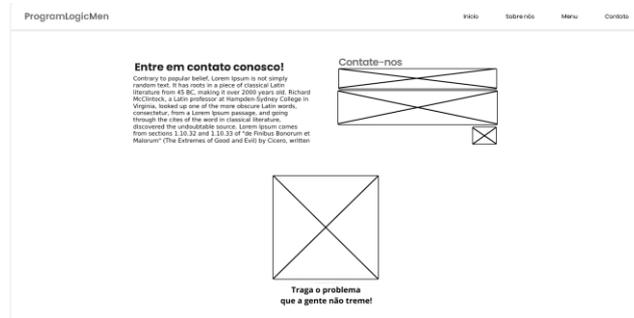


Figura 18: Wireframe página contato

O wireframe da página "Contato" apresenta uma estrutura simples e funcional, com hierarquia clara e foco na interação com o usuário. O cabeçalho inclui o nome do site e um menu de navegação com links para outras seções, garantindo fácil acesso aos principais recursos da página, embora pudesse ter um destaque visual mais marcante.

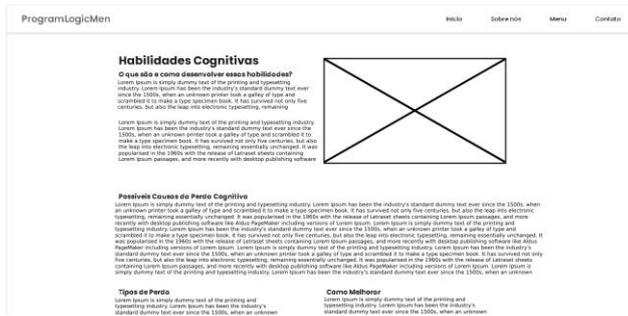


Figura 19: Wireframe página habilidades cognitivas

A página aborda temas como inteligência cognitivas e saúde mental, apresentando textos explicativos sobre os componentes e a importância da inteligência emocional, além de informações detalhadas sobre saúde mental. O design organiza o conteúdo de forma clara e equilibrada, com títulos em destaque e espaços que facilitam a leitura. A navegação é intuitiva, com links de menu na parte superior para facilitar o acesso às seções.



Figura 20: Wireframe página habilidades socioemocionais

O wireframe da página apresenta uma estrutura simples e funcional, com hierarquia clara e foco na interação com o usuário. O cabeçalho inclui o nome do site e um menu de navegação com links para outras seções, garantindo fácil acesso aos principais recursos da página, embora pudesse ter um destaque visual mais marcante.

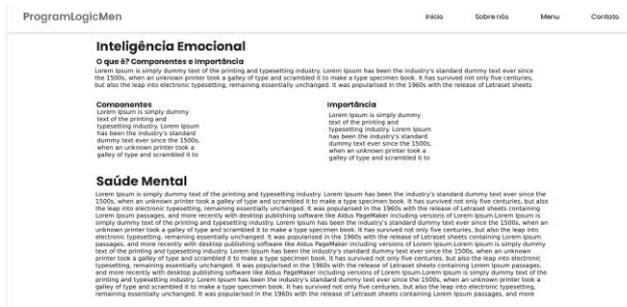


Figura 21: Wireframe página inteligência emocional

A página aborda temas como inteligência emocional e saúde mental, apresentando textos explicativos sobre os componentes e a importância da inteligência emocional, bem como informações detalhadas sobre saúde mental. O design organiza o conteúdo de forma clara e equilibrada, com títulos em destaque e espaços que facilitam a leitura. O layout também proporciona navegação intuitiva com links de menu na parte superior. O formato pode ser adaptado para conectar essas seções a bases de dados, permitindo a personalização dos conteúdos conforme o perfil do usuário.

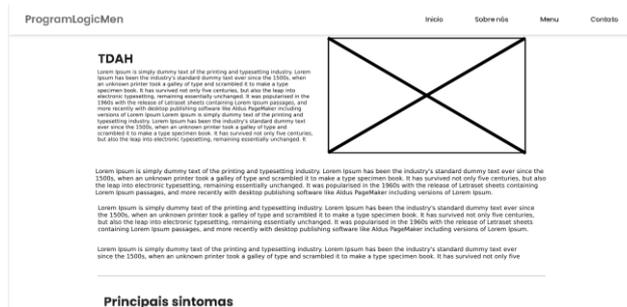


Figura 22: Wireframe página TDAH

O wireframe TDAH apresenta uma estrutura focada em informações detalhadas sobre o tema, com um título de destaque no topo, seguido por textos explicativos organizados em blocos. Há um espaço reservado para uma imagem ilustrativa ou gráfico relacionado ao tema, posicionado à direita do texto inicial.

Na parte inferior, o layout segue com mais informações textuais e termina com uma seção destacada intitulada "**Principais Sintomas**", que possivelmente lista informações em tópicos ou forma destacada. A página combina elementos visuais

simples com um design que prioriza a leitura e compreensão, ideal para materiais educativos.

4.4 Mockup e de alta fidelidade – representação real do produto final



Figura 23: Mockup página home

A página inicial do site apresenta um design simples e acessível, com um cabeçalho que facilita a navegação pelas seções principais. O destaque central é a mensagem "Conheça nosso site de educação", acompanhada de um texto que explica a missão da plataforma: apoiar estudantes com dificuldades de aprendizagem. O layout é equilibrado, com texto e imagem em harmonia, garantindo uma experiência intuitiva e atraente para o usuário.

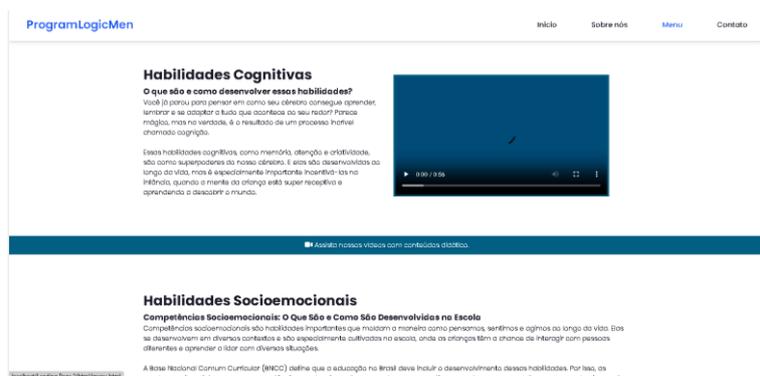


Figura 24: Mockup página início

A página apresenta conteúdos sobre habilidades cognitivas e socioemocionais, com textos explicativos e vídeos didáticos. É organizada para facilitar a navegação, com

links no cabeçalho e um rodapé incentivando o acesso a mais materiais. Os vídeos podem ser vinculados ao banco de dados e o progresso dos usuários registrado, garantindo uma experiência interativa e educativa.

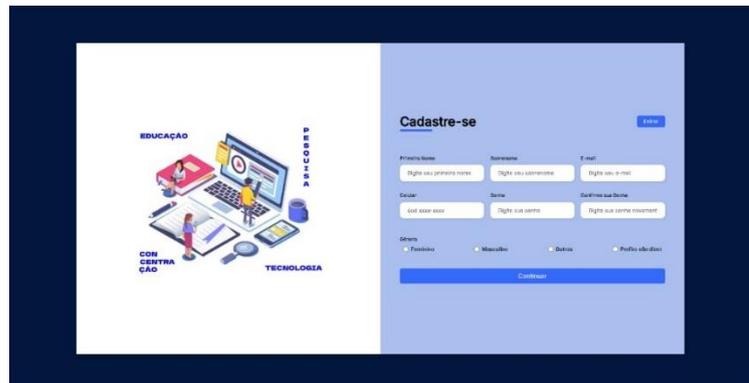


Figura 25: Mockup página cadastro

O mockup apresenta uma organização funcional, dividindo a tela em duas áreas: uma imagem à esquerda e o formulário de cadastro à direita. O título “Cadastre-se” em destaque facilita a identificação da funcionalidade, e os campos do formulário estão dispostos de maneira lógica, promovendo uma experiência de preenchimento fluida.



Figura 26: Mockup página menu

O mockup apresenta um wireframe de baixa fidelidade com a estrutura básica do site, destacando o cabeçalho, seção principal, vídeo explicativo e blocos informativos. Ele organiza elementos de forma clara para facilitar a visualização e interação do usuário antes do design final.

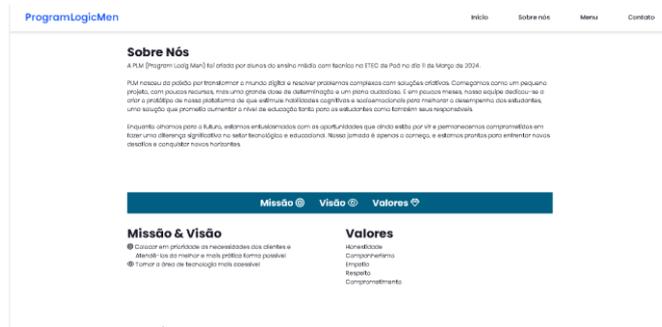


Figura 27: Mockup página sobre

O mockup da página "Sobre Nós" apresenta uma estrutura clara e bem organizada, com seções distintas e hierarquia lógica. O cabeçalho inclui o nome do site e um menu de navegação funcional, embora pudesse ter maior destaque visual. A seção principal, "Sobre Nós", traz informações detalhadas, mas o texto extenso pode ser condensado para melhorar a legibilidade. A divisão em "Missão, Visão e Valores" está bem estruturada, mas consolidar os conteúdos em um único bloco com subtítulos tornaria a apresentação mais dinâmica.



Figura 28: Mockup página conteúdo

O mockup mostra um wireframe de baixa fidelidade com seções de links rápidos organizados em blocos informativos sobre temas como TDAH, inteligência emocional, perda cognitiva e habilidades socioemocionais. Cada bloco apresenta um título, subtítulos explicativos e um botão "Ver mais...", direcionando os usuários para informações detalhadas.

Essa estrutura facilita o acesso rápido a conteúdos específicos e organiza os elementos de forma clara, promovendo uma navegação eficiente antes do design final ser implementado.



Figura 29: Mockup página contato

O mockup da página "Contato" apresenta uma estrutura simples e funcional, com hierarquia clara e foco na interação com o usuário. O cabeçalho inclui o nome do site e um menu de navegação com links para outras seções, garantindo fácil acesso aos principais recursos da página, embora pudesse ter um destaque visual mais marcante.



Figura 30: Mockup página habilidades cognitivas

O mockup da página apresenta uma estrutura simples e funcional, com hierarquia clara e foco na interação com o usuário. O cabeçalho inclui o nome do site e um menu de navegação com links para outras seções, garantindo fácil acesso aos principais recursos da página, embora pudesse ter um destaque visual mais marcante.



Figura 31: Mockup página habilidades socioemocionais

O mockup destaca habilidades e competências socioemocionais, abordando seu impacto na aprendizagem e no comportamento. Inclui explicações, palavras-chave como ansiedade e empatia, e um botão "Ver Mais" para aprofundar o conteúdo, organizando temas de forma clara e funcional.

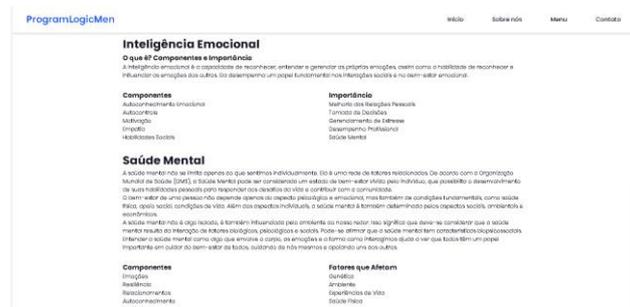


Figura 32: Mockup página inteligência emocional

O mockup da página apresenta uma estrutura simples e funcional, com hierarquia clara e foco na interação com o usuário. O cabeçalho inclui o nome do site e um menu de navegação com links para outras seções, garantindo fácil acesso aos principais recursos da página, embora pudesse ter um destaque visual mais marcante.



Figura 33: Mockup página TDAH

O mockup da página foi organizado para apresentar informações de forma clara e acessível. No cabeçalho, há um logotipo à esquerda e um menu de navegação à direita, permitindo fácil acesso às seções principais. A área central destaca o tema "TDAH" com um título grande e um texto explicativo alinhado à esquerda, enquanto uma imagem à direita contém botões interativos que direcionam o usuário para conteúdos específicos. Abaixo, foram organizadas seções secundárias com os subtítulos "Principais sintomas" e "Causas", acompanhados por textos explicativos em blocos bem definidos, garantindo uma navegação fluida e objetiva.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do Cognitive Harmony resultou na criação de uma plataforma funcional e acessível, voltada para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, especialmente em comunidades carentes. O site foi estruturado com funcionalidades essenciais, como um sistema de cadastro e login simples e seguro, que inclui a recuperação de senha por código enviado ao e-mail do usuário. Além disso, oferece gerenciamento de conteúdos educacionais, com videoaulas e textos organizados por categorias, acessíveis de forma gratuita para todos os usuários. A plataforma também apresenta uma interface responsiva, garantindo acessibilidade tanto em dispositivos móveis quanto em desktops, o que promove uma experiência consistente e inclusiva. Esses resultados confirmam que o Cognitive Harmony atende às necessidades de públicos desassistidos, como os da Zona Leste e Grande São Paulo, contribuindo diretamente para o desempenho escolar e o bem-estar emocional dos usuários. A análise comparativa com concorrentes diretos, como Happify, SuperBetter e Mindful Schools, evidenciou que essas plataformas possuem limitações quanto à acessibilidade gratuita e à adaptação cultural ao público brasileiro. Da mesma forma, concorrentes indiretos, como Lumosity, Headspace e Calm, não possuem um foco específico no desenvolvimento socioemocional educacional, além de demandarem assinatura paga. Nesse contexto, o Cognitive Harmony se diferencia por oferecer uma solução gratuita, acessível e culturalmente relevante.

Outro ponto de destaque é a escolha de tecnologias adequadas, como PHP para o back-end, MySQL para o banco de dados, e ferramentas como Canva e Photopea para criação de conteúdos visuais e protótipos. Esses recursos possibilitaram a construção de uma plataforma robusta, confiável e visualmente atrativa. Apesar dos resultados positivos, algumas limitações foram identificadas, como a dependência inicial de ferramentas externas, como o Perplexity.ai, para a elaboração de conteúdos textuais. Futuramente, pretende-se integrar mais recursos interativos e personalizados, ampliando ainda mais a experiência dos usuários. Conclui-se que o Cognitive Harmony possui grande potencial para ampliar o acesso à educação socioemocional em comunidades vulneráveis, oferecendo uma alternativa inovadora e eficaz para o desenvolvimento pessoal e educacional dos usuários.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da plataforma buscou suprir a carência de recursos educacionais voltados para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional em regiões carentes. Com um design inclusivo, usabilidade intuitiva e acesso gratuito, a plataforma visa atender estudantes, professores e responsáveis, promovendo uma educação mais completa e acessível.

Durante o projeto, os principais desafios foram garantir segurança, escalabilidade e adaptar os conteúdos ao público-alvo. Esses obstáculos foram superados com tecnologias modernas e metodologias ágeis, resultando em um sistema eficiente e dinâmico.

O impacto esperado é a ampliação do acesso à educação emocional, contribuindo para a redução das desigualdades e o desenvolvimento integral dos usuários. Para o futuro, recomenda-se a expansão da plataforma e a inclusão de novos recursos interativos que reforcem seu papel transformador na educação.

REFERÊNCIAS

- WIKIPÉDIA, 2024. Disponível em: [TDAH - Wikipédia](#). Acesso em: 23 ago. 2024. *Referência geral sobre o transtorno, mantida pela Fundação Wikimedia.*
- PSIQUIATRIA ONLINE, 2024. Disponível em: [Psiquiatria Online](#). Acesso em: 23 ago. 2024. *Diversos especialistas em psiquiatria explicam o diagnóstico e tratamento do TDAH.*
- MUNDO EDUCAÇÃO, 2024. Disponível em: [Mundo Educação](#). Acesso em: 23 ago. 2024. *Explicação sobre a definição e importância da inteligência emocional no contexto educacional.*
- INSTITUTO AYRTON SENNA, 2024. Disponível em: [Instituto Ayrton Senna](#). Acesso em: 12 set. 2024. *O artigo aborda a aplicação da inteligência emocional nas escolas para melhorar o desempenho de estudantes.*
- OMS - SAÚDE MENTAL, 2024. Disponível em: [OMS - Saúde Mental](#). Acesso em: 12 set. 2024. *Informações da Organização Mundial da Saúde sobre como cuidar da saúde mental e prevenir doenças.*
- FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ, 2024. Disponível em: [Fiocruz](#). Acesso em: 12 set. 2024. *A Fundação Oswaldo Cruz discute a relação entre saúde mental e a aprendizagem no contexto educacional.*
- SAÚDE NA REDE, 2024. Disponível em: [Saúde na Rede](#). Acesso em: 1 out. 2024. *Texto explicativo sobre as habilidades cognitivas e seu impacto no desenvolvimento humano.*
- ALUNOS ONLINE, 2024. Disponível em: [Alunos Online](#). Acesso em: 1 out. 2024. *Orientações sobre como estimular as habilidades cognitivas nas crianças para melhorar o aprendizado.*
- REVISTA SUPER INTERESSANTE, 2024. Disponível em: [Super Interessante](#). Acesso em: 1 out. 2024. *Análise das causas da perda cognitiva e estratégias para a sua prevenção.*
- HARVARD HEALTH, 2024. Disponível em: [Harvard Health](#). Acesso em: 1 out. 2024. *Dicas e informações científicas sobre como melhorar as funções cognitivas, com base em pesquisas de Harvard.*
- PROFUTURO, 2024. Disponível em: [ProFuturo](#). Acesso em: 16 out. 2024. *Exploração de como as habilidades socioemocionais influenciam o aprendizado e o desenvolvimento acadêmico.*
- FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO, 2024. Disponível em: [Fundação Telefônica Vivo](#). Acesso em: 16 out. 2024. *Artigo da Fundação Telefônica Vivo sobre o papel das competências socioemocionais na educação e no comportamento.*

EDUCAÇÃO EM PAUTA, 2024. Disponível em: [Educação em Pauta](#). Acesso em: 16 out. 2024. *Discussão sobre como as competências socioemocionais afetam o desempenho acadêmico dos alunos.*

EDUCAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO, 2024. Disponível em: [Educação e Transformação](#). Acesso em: 16 out. 2024. *Artigo com estratégias práticas para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais no ambiente escolar.*

EDUCAIXA, 2024. Disponível em: [EduCaixa](#). Acesso em: 16 out. 2024. *Orientações sobre como implementar programas de educação socioemocional nas escolas.*

UNICEF BRASIL, 2024. Disponível em: [Unicef Brasil](#). Acesso em: 23 out. 2024. *O Unicef discute como as habilidades socioemocionais influenciam o comportamento e o ambiente escolar.*

INSTITUTO AYRTON SENNA, 2024. Disponível em: [Instituto Ayrton Senna](#). Acesso em: 23 out. 2024. *Exploração do papel da empatia no ambiente escolar e seu impacto nas relações entre alunos e professores.*

REVISTA BRASILEIRA DE TERAPIAS COGNITIVO-COMPORTAMENTAIS, 2024. Disponível em: [Revista Brasileira de Terapias Cognitivo-Comportamentais](#). Acesso em: 23 out. 2024. *Artigo sobre como o autocontrole impacta o aprendizado e o bem-estar no contexto educacional.*

REVISTA EDUCAÇÃO, 2024. Disponível em: [Revista Educação](#). Acesso em: 23 out. 2024. *Estudo sobre como as emoções influenciam a motivação e a performance acadêmica dos alunos.*

SAÚDE MENTAL NAS ESCOLAS, 2024. Disponível em: [Saúde Mental nas Escolas](#). Acesso em: 23 out. 2024. *Discussão sobre estratégias de gestão de estresse e promoção da saúde mental nas escolas.*

APÊNDICE

O Cognitive Harmony é uma plataforma digital dedicada ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, voltada especialmente para estudantes e moradores de regiões carentes e pouco assistidas, como a Zona Leste e a Grande São Paulo. A plataforma oferece videoaulas e materiais didáticos gratuitos, acessíveis para qualquer pessoa mediante cadastro, sem restrições de idade.

Por meio do site, os usuários podem acessar conteúdos exclusivos que visam aprimorar o bem-estar emocional, habilidades de comunicação, inteligência emocional e controle de impulsos. A plataforma conta com um sistema seguro de recuperação de senha via e-mail, oferecendo segurança e praticidade.

Além disso, a interface é intuitiva e responsiva, adaptando-se a diferentes dispositivos para garantir a acessibilidade tanto em desktops quanto em dispositivos móveis. Com uma navegação simples, a plataforma busca democratizar o acesso ao aprendizado socioemocional e cognitivo, permitindo que os usuários explorem um ambiente educacional seguro, sem a possibilidade de compartilhamento externo dos conteúdos oferecidos.

A plataforma se posiciona como uma ferramenta inovadora no suporte educacional para públicos carentes, buscando não apenas o desenvolvimento pessoal dos usuários, mas também a prevenção de problemas como TDAH e outras dificuldades emocionais.

ANEXOS



Cognitive Harmony



Felipe Duarte, Gabriel Mota, Georgio Resende & Lucas Lins
Alexandro Tadeu Mathias de Souza
Marco Robson Pereira de Sales

Projeto

No mundo atual, a educação vai além da simples transmissão de conhecimentos acadêmicos.

O desenvolvimento integral dos estudantes demanda uma abordagem que considere tanto habilidades cognitivas quanto socioemocionais.

Nós da PLM, uma empresa inovadora no setor educacional, desenvolveu um site especialmente projetado para atender a essa necessidade. Este site visa aprimorar o desempenho dos estudantes ao promover desenvolvimento dessas habilidades essenciais por meio de conteúdos diversificados, como textos, imagens e vídeos.

Empresa



Missão, Visão e Valores

- Atender as necessidades dos nossos clientes será sempre a prioridade da empresa, sempre atendê-los da melhor e mais prática forma possível.
- Tomar a área digital mais acessível
- 1° honestidade 2° companheirismo 3° empatia 4° respeito 5° compromisso



Cognitive Harmony Project

- Plataforma Interativa e Intuitiva
- Para Estudantes e Educadores
- Conteúdos Diversificados
- Foco no Socioemocional e Cognição
- Vídeos Informativos
- Tecnologia
- Educação

Conteúdos

Habilidades Cognitivas
Habilidades Socioemocionais
Saiba tudo sobre TDAH
Inteligência Emocional
Perda de Cognição

Instagram: @plm_2k24

APRESENTAÇÃO
25/11/2024

Figura 34: Banner

Resumo do Banner:

Objetivo Geral: Desenvolver o site "Cognitive Harmony" da empresa PLM, focado em habilidades cognitivas e socioemocionais, com conteúdos diversificados como textos, vídeos e imagens para estudantes e educadores.

- Missão, Visão e Valores: Promover acessibilidade digital com honestidade, empatia e compromisso.
- Áreas de Destaque:
 - Inteligência emocional.
 - Informações sobre TDAH.
 - Perda de cognição.
 - Desenvolvimento de habilidades socioemocionais.
- Equipe do Projeto:
 - Desenvolvedores: Felipe Duarte, Gabriel Mota, Georgio Resende, Lucas Lins.
 - Orientadores: Alexandro Tadeu Mathias de Souza, Marco Robson Pereira de Sales.

- Informações Extras:
- Data de Apresentação: 25/11/2024.
- Redes Sociais: Instagram - @plm_2k24.