

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC TENENTE AVIADOR GUSTAVO KLUG
Médio Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

REDUBLA.IO

ANTHONY PAULINO ROSSATTO
GABRIEL MONTESINO
GUILHERME HENRIQUE MION DA CRUZ
HENRIQUE VERONA SETE ROCHA
LIAM ARTHUR FIGUEIREDO

PIRASSUNUNGA

2024

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC TENENTE AVIADOR GUSTAVO KLUG
Médio Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

ANTHONY PAULINO ROSSATTO
GABRIEL MONTESINO
GUILHERME HENRIQUE MION DA CRUZ
HENRIQUE VERONA SETE ROCHA
LIAM ARTHUR FIGUEIREDO

REDUBLA.IO

Trabalho apresentado como requisito obrigatório na disciplina de Planejamento e Desenvolvimento de Trabalho de conclusão de Curso do Médio Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, da Etec Tenente Aviador Gustavo Klug – Centro Paula Souza.

Profa Orientadora: Joseli Marise Benine

PIRASSUNUNGA

2024

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho apresentado como requisito obrigatório na disciplina de Planejamento e Desenvolvimento de Trabalho de conclusão de Curso do Médio Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, da Etec Tenente Aviador Gustavo Klug – Centro Paula Souza.

Alunos: Anthony Paulino Rossatto, Gabriel Montesino, Guilherme Henrique Mion da Cruz, Henrique Verona Sete Rocha, Liam Arthur Figueiredo

Título do Trabalho: Redubla.io

Menção: MB

Profa. Orientadora: Joseli Marise Benine

PIRASSUNUNGA

2024

“Aprender a programar é o mesmo que aprender a pensar.”

- Steve Jobs

DEDICATÓRIA

Queridas famílias, este momento tão especial de nossa jornada acadêmica não seria possível sem o apoio incondicional e a força que recebemos de cada um de vocês. Ao longo dos anos, vocês estiveram ao nosso lado, nos incentivando a seguir em frente, mesmo nos momentos de dificuldade, e acreditando em nosso potencial quando às vezes nem nós mesmos acreditávamos.

A paciência, compreensão e amor de vocês foram fundamentais para que pudéssemos alcançar mais esse passo importante em nossas vidas. Sabemos que o caminho até aqui não foi fácil e que, muitas vezes, precisaram fazer sacrifícios para nos apoiar, mas tudo o que vivemos até agora tem um propósito maior, e o sucesso que conquistamos também é resultado do esforço e dedicação de cada um de vocês.

Agradecemos por serem nossa base, nossa fonte de inspiração e nosso maior suporte. O que conquistamos até aqui é tão nosso quanto de vocês, e temos a certeza de que o futuro que estamos construindo será, em grande parte, fruto de todo o amor e empenho que sempre dedicaram a nós.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de dedicar este momento para expressar nossa sincera gratidão à **professora Joseli Marise Benine** e ao **professor Eduardo Ono**, que tiveram papéis fundamentais em nossa formação ao longo desses anos.

Professora Joseli, sua dedicação, paciência e paixão pelo ensino de **Desenvolvimento de Sistemas** foram essenciais para nosso crescimento. Você não apenas nos ensinou a programar, mas também nos incentivou a pensar de forma criativa, a enfrentar desafios com confiança e a sermos profissionais comprometidos. Seu trabalho vai muito além da sala de aula, pois nos deu as ferramentas para alcançar o sucesso no mercado de trabalho e se tornar programadores qualificados. Somos gratos por todo o conhecimento compartilhado e pela atenção que sempre dedicou a cada um de nós.

Professor Eduardo, embora nosso tempo de convivência tenha sido breve, sua contribuição nas aulas de **Estudos Avançados de Matemática** foi extremamente valiosa. Sua clareza ao explicar conceitos avançados, somada à sua abordagem prática, nos proporcionou uma compreensão mais profunda da matemática, que é tão essencial para nossa área. Agradecemos por ter, mesmo com o tempo limitado, deixado um impacto tão significativo e por ter nos preparado para encarar desafios matemáticos com mais segurança.

Ambos desempenharam papéis cruciais em nossa trajetória, e somos eternamente gratos pelo que nos ensinaram. O conhecimento e os ensinamentos de vocês continuarão a nos guiar em nossa jornada profissional.

RESUMO

O Redubla.io é uma plataforma educacional voltada para o ensino de conteúdos escolares por meio de redublagem de personagens de desenhos animados. O projeto visa promover o aprendizado de matérias como português e matemática de forma interativa e dinâmica, utilizando o formato de vídeo aulas e atividades complementares. A metodologia adotada envolve a criação de conteúdo audiovisual com personagens que redublam conceitos educativos, tornando a aprendizagem mais atraente para crianças e adolescentes, além da utilização do Kodular para o desenvolvimento do aplicativo. A plataforma foi desenvolvida com foco na acessibilidade, oferecendo recursos gratuitos e uma interface amigável para alunos entre 6 e 17 anos. Utilizando ferramentas como o Falatron para a voz dos personagens e o YouTube como principal meio para distribuição dos vídeos, o Redubla.io busca combinar a diversão com o aprendizado de forma eficiente. O design do aplicativo é intuitivo, com diferentes telas que permitem ao usuário navegar facilmente entre conteúdos, realizar atividades e acompanhar o progresso. Entre os resultados alcançados, destaca-se a capacidade da plataforma de captar a atenção dos jovens, estimulando-os a aprender de maneira mais envolvente. As funcionalidades, como vídeos educativos, áreas de progresso e atividades interativas, contribuíram para uma melhor compreensão dos conteúdos escolares, oferecendo uma forma inovadora de aprendizado. Contudo, Redubla.io se apresenta como uma solução eficaz para o ensino de matérias escolares, integrando entretenimento e educação de forma harmônica. A plataforma demonstra grande potencial para transformar o processo de aprendizagem, estimulando a curiosidade e o interesse dos alunos por meio de ferramentas inovadoras e uma abordagem lúdica.

Palavras-Chave: plataforma educacional interativa - redublagem educativa - aprendizado lúdico

ABSTRACT

Redubla.io is an educational platform focused on teaching school subjects through the redubbing of cartoon characters. The project aims to promote the learning of subjects such as Portuguese and Mathematics in an interactive and dynamic way, using video lessons and complementary activities. The methodology involves creating audiovisual content with characters that redub educational concepts, making learning more engaging for children and teenagers, in addition to using Kodular for app development. The platform was developed with a focus on accessibility, offering free resources and a user-friendly interface for students aged 6 to 17. By using tools like Falatron for character voices and YouTube as the primary means for video distribution, Redubla.io seeks to combine fun with efficient learning. The app's design is intuitive, with different screens allowing users to easily navigate through content, complete activities, and track progress. Among the achieved results, the platform's ability to capture young people's attention stands out, motivating them to learn in a more engaging way. Features such as educational videos, progress tracking, and interactive activities have contributed to a better understanding of school subjects, offering an innovative approach to learning. Thus, Redubla.io presents itself as an effective solution for teaching school subjects, seamlessly integrating entertainment and education. The platform shows great potential to transform the learning process, stimulating students' curiosity and interest through innovative tools and a playful approach.

Keywords: Interactive educational platform - Educational redubbing - Playful learning

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Flor de Papoula.....	16
Figura 2: Logo da empresa Softwarts.....	16
Figura 3: Animação da galinha Pintadinha.....	25
Figura 4: Logo do Canal DublandoCoisas (Youtube)	26
Figura 5: Duolingo Personagem	28
Figura 6: Gráfico sobre Familiaridade com a Redublagem	29
Figura 7: Gráfico de Interesse de desenhos como ferramenta de ensino	30
Figura 8: Gráfico percentual de utilização da redubla.io	30
Figura 9: Diagrama de casos de uso da Redubla.io	31
Figura 10: Diagrama de classes da Redubla.io	33
Figura 11: Logo da plataforma Kodular.....	40
Figura 12: Tela Inicial da Redubla.io.....	42
Figura 13: Tela derivada "Login"	43
Figura 14: Tela derivada "Cadastro"	44
Figura 15: Tela Menu Principal.....	45
Figura 16: Tela da matéria de Português	46
Figura 17: Atividades de Português	47
Figura 18: Tela Inicial.....	48
Figura 19: Tela derivada "Como funciona?"	49
Figura 20: Tela de Matemática.....	50
Figura 21: Calculadora da Tela de Matemática.....	51
Figura 22: Tela de Astronomia	52
Figura 23: Tela de Geografia	53
Figura 24: Mapa mundi de geografia	54
Figura 25: Tela de Literatura	55
Figura 26: Tela de História.....	56
Figura 27: Tela de Artes.....	57
Figura 28: Tela de Química.....	58
Figura 29: tabela periódica.....	58

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 EMPREENDEDORISMO	13
1.1 CARACTERÍSTICAS DE UM EMPREENDEDOR	14
1.2 SOFTWARES.....	16
2 CONCEITO DE DUBLAGEM.....	17
2.1 PERTINÊNCIA	20
2.2 RELEVÂNCIA	21
2.3 VIABILIDADE	22
3 CRESCIMENTO DA ÁREA.....	23
3.1 PROJETOS SIMILARES	24
3.1.1 Dublando Coisas	25
3.1.2 Duolingo	27
4 METODOLOGIA.....	29
4.1 ESBOÇO DO PROJETO	31
4.1.1 Diagrama de casos de uso	31
4.1.2 Diagrama de classes	32
4.2 PLANO DE NEGÓCIOS	33
4.2.1 Descrição do aplicativo	33
4.2.2 Fonte de recursos	33
4.2.3 Análise de mercado	34
4.2.4 Estudo dos clientes	34
4.2.5 Estudo dos concorrentes	34

4.2.6 Plano de Marketing	36
4.2.7 Estrutura de comercialização	37
4.2.8 Processos operacionais	38
4.3 LINGUAGENS UTILIZADAS	39
4.3.1 Kodular	39
5 REDUBLA.IO	41
5.1 TELA INICIAL	41
5.1.1 Tela derivada “Login”	42
5.1.2 Tela derivada “Cadastro”	43
5.2 TELA MENU	44
5.3 TELA DE PORTUGUÊS	46
5.3.1 Tela derivada “Atividades”	47
5.3.2 Tela derivada “Tutorial de atividades”	48
5.4 TELA DE MATEMÁTICA	49
5.5 TELA DE ASTRONOMIA	51
5.6 TELA DE GEOGRAFIA	52
5.7 TELA DE LITERATURA	54
5.8 TELA DE HISTÓRIA	55
5.9 TELA DE ARTES	56
5.10 TELA DE QUÍMICA	57
CONCLUSÃO	59
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60

1 INTRODUÇÃO

A **Redubla.io** é uma plataforma educacional inovadora que busca transformar a maneira como as crianças e adolescentes aprendem, tornando o processo educativo mais divertido e acessível. Focada principalmente em alunos com idades entre 6 e 17 anos, a plataforma se destaca por integrar **entretenimento e ensino**, utilizando personagens icônicos de desenhos animados para transmitir conteúdo escolar de forma envolvente e dinâmica. Ao invés de uma abordagem tradicional, a **Redubla.io** oferece um formato interativo que inclui vídeo aulas e atividades práticas, com o objetivo de tornar o aprendizado mais leve e estimulante.

A plataforma abrange diversas disciplinas essenciais, como **português** e **matemática**, e oferece aos usuários uma experiência personalizada, onde eles podem aprender no seu próprio ritmo. Com o uso criativo de personagens conhecidos, a Redubla.io torna o estudo de conceitos complexos mais acessível, ajudando a manter o interesse dos jovens em tópicos que, muitas vezes, podem parecer desafiadores. O diferencial da plataforma é, sem dúvida, sua capacidade de combinar a eficácia educacional com a diversão, oferecendo uma maneira única e eficaz de aprender, enquanto mantém os alunos engajados e motivados.

2 EMPREENDEDORISMO

O empreendedorismo é um fenômeno multifacetado que vai muito além de criar inúmeras empresas ou até mesmo inovar atividades já existentes. Ele ajuda a formar um paradigma dinâmico que se estende por todas as áreas porosas da sociedade, não apenas moldando o resultado do desenvolvimento econômico, mas também social, cultural e técnico. Encorajando essa abordagem empreendedora, as pessoas não procurarão meras oportunidades abertas para possíveis operações comerciais. Eles farão a diferença em suas comunidades e no planeta como um todo.

Um aspecto essencial do empreendedorismo é o econômico; ele é crítico para a geração de riqueza e para a economia crescer de maneira sustentável. Podemos entender que, ao perceber algumas brechas no mercado, o empreendedor propaga soluções inovadoras e fora da caixa. Essas soluções são essenciais para criar empregos, promover o financiamento de P&D (Pesquisa e Desenvolvimento) e diversificar a economia. Em outras palavras, o empreendedorismo fomenta a concorrência, o que promove a eficiência e a produtividade dos negócios. Além disso, as empresas existentes empreendem para entrarem em mercados e setores diferentes e emergentes.

No cenário social, o empreendedorismo é e pode ser uma arma nobre de empoderamento e inclusão. É um mecanismo que dá a todas as pessoas oportunidades para viver seus sonhos e atingir seu potencial. O empreendimento empodera comunidades menos privilegiadas, aumentando a igualdade de oportunidades e, portanto, é responsável pela diminuição da desigualdade de renda. Além disso, há um ramo no empreendedorismo social, onde o empreendimento tem um impacto sobre a condição, onde abordam questões como pobreza, educação, saúde e bem-estar, ambiente e o resto.

No campo cultural, o empreendedorismo é capaz de estimular muito a criatividade das pessoas, seja uma pequena expressão artística até coisas maiores como a preservação de patrimônios culturais, isso promove muito no desenvolvimento de indústrias mais criativas, fortalecendo a identidade cultural de uma nação. Ser empreendedor significa desafiar as convenções já estabelecidas na sociedade, encorajando a experimentar uma grande diversidade de ideias, sendo capaz de promover a colaboração entre diferentes disciplinas e áreas do conhecimento.

Para finalizar, o empreendedorismo também está muito conectado com o curso de Desenvolvimento de Sistemas e no contexto tecnológico. Sendo o empreendedor capaz de impulsionar a inovação e o avanço da ciência, catalisando a criação e adoção de novas tecnologias que são capazes de transformar completamente a maneira de como vivemos, trabalhamos e interagimos. Sendo um forte estimulante para o investimento em novas pesquisas relacionadas a desenvolvimento tecnológico, além disso, o empreendedorismo tecnológico gera novas oportunidades para startups e empresas de base tecnológica, gerando um impulso na economia digital e a competitividade global.

Em suma, o empreendedorismo é um motor de mudança e progresso, alimentando a inovação, a criação de valor e o desenvolvimento sustentável em todas as esferas da sociedade. Ao capacitar os indivíduos a identificar e explorar oportunidades, ele não apenas impulsiona o crescimento econômico, mas também promove a inclusão social, a diversidade cultural e o avanço tecnológico, contribuindo para a construção de um mundo mais próspero, equitativo e resiliente.

2.1 CARACTERÍSTICAS DE UM EMPREENDEDOR

O empreendedorismo está sempre em uma constante evolução, sendo uma disciplina que é moldada por diversas características internas e externas que são capazes de definir totalmente o perfil do empreendedor. Essas características podem variar desde alguns traços de personalidades até mesmo habilidades específicas, tudo isso desempenha um papel importante na competência e capacidade do empreendedor de identificar novas oportunidades, superar desafios e alcançar o sucesso de seu negócio.

Uma das principais características distintivas do empreendedor é a sua visão e inovação no mercado de trabalho, seguido da capacidade de enxergar além do status quo, tudo isso para identificar algumas lacunas no mercado e pensar em possíveis soluções inovadoras para satisfazer as necessidades dos clientes. A visão empreendedora permite antecipar tendências, prever mudanças e desenvolver estratégias de longo prazo para o crescimento sustentável dos negócios.

O caminho empreendedor também é frequentemente marcado por diversos desafios e obstáculos que exigem determinação e resiliência para serem superados.

O empreendedor sempre irá enfrentar fracassos temporários com coragem e perseverança, basta aprender com suas experiências e transformar adversidades em oportunidades de crescimento pessoal e profissional.

A autoconfiança e o Autoconhecimento são ótimas qualidades que todo bom empreendedor também precisa ter seguido da capacidade de tomar decisões, sendo necessário avaliar informações complexas e assumir diversos riscos calculados em busca de seus objetivos. Além disso, o empreendedor também precisa estar ciente de todas as suas qualidades e defeitos, seus pontos fortes e fracos, o que lhe permite maximizar todo o seu potencial e compensar suas limitações através da colaboração e do trabalho em equipe.

A liderança e a empatia também exercem uma forte influência em relação a uma boa comunicação e conexão com a equipe, com uma boa liderança, os subordinados ficam mais motivados para exercer trabalhos mais complicados e que precisam de mais cuidado. A conexão de patrão e funcionário é mais do que necessário em um empreendedor, isso ajuda a orientar os seus colaboradores, deixando o ambiente de trabalho mais colaborativo e inclusivo para todos, onde a criatividade é valorizada e o talento individual é reconhecido e desenvolvido.

Por fim, o empreendedor precisa ser impulsionado pela paixão e pelo comprometimento com sua visão e missão, dedicando tempo, energia e recursos para transformar seus sonhos em realidade. Sua paixão pelo que faz o motiva a superar obstáculos e a perseverar diante das adversidades, inspirando outros a seguirem seu exemplo e acreditarem no poder da iniciativa empreendedora.

Em conclusão, as características do empreendedor formam um conjunto complexo de traços de personalidade, habilidades e atitudes que definem seu perfil único e o capacitam a enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades do mundo dos negócios. Ao cultivar e desenvolver essas características, os empreendedores podem maximizar seu potencial e alcançar o sucesso em suas jornadas empreendedoras.

2.2 SOFTWARTS

A criação da empresa “Softwarts” surgiu no dia 13 de março de 2024, após notarmos um forte desfalque nessa área da tecnologia, onde a qual, a empresa Softwarts visa trabalhar e se estabelecer como empresa nacional no desenvolvimento de novas tecnologias sustentáveis. O nome foi inspirado na série de livros e filmes Harry Potter, onde o nome da empresa “softwarts” faz uma forte analogia a Hogwarts que é uma escola de magia fictícia e a softwares. Querendo-se dizer que “fazemos magia programando” e utilizamos o máximo a criatividade para a constituição do projeto.



Figura 2: Logo da empresa Softwarts



Figura 1: Flor de Papoula

Uma logo minimalista nas cores verde e roxo, a cor verde simboliza a fácil adaptação como um camaleão, e a cor violeta simboliza o equilíbrio entre o pensamento e a capacidade de agir. A logo representa a flor de papoula que devido à sua beleza e delicadeza, as papoulas também são associadas a sonhos e imaginação. Elas representam a busca pela criatividade, inspiração e a conexão com o mundo dos sonhos. Por essa razão, a papoula é frequentemente usada em arranjos florais para decorar espaços que visam estimular a criatividade, como estúdios de arte e espaços de meditação.

3 CONCEITO DE DUBLAGEM

A dublagem é um processo bastante comum tanto na indústria cinematográfica quanto na música, tendo o principal objetivo substituir a trilha sonora original por outra com um idioma ou diálogos diferentes. Isso permite uma melhor compreensão dos ouvintes com base no conteúdo transmitido, além de ser um método bastante utilizado para censurar algumas frases e diálogos que são “inadequados” e de “baixo calão”. Em outras palavras a dublagem é o processo de substituir a trilha sonora original de um filme, programa de TV, animação ou qualquer outro conteúdo audiovisual por uma nova trilha sonora na qual as vozes dos atores são substituídas por vozes em outro idioma. Isso permite que o conteúdo seja compreendido por pessoas que não entendem o idioma original ou que preferem assistir ao conteúdo na sua língua nativa.

Com os altos índices diagnósticos de TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade), autismo e desatenção das crianças em relação ao estudo nos últimos anos, têm se tornado um tema cada vez mais presente em debates e pesquisas. É notável a necessidade de adaptação em relação ao aprendizado. Com o aumento da tecnologia, a utilização da internet na educação está se tornando ainda mais essencial.

Na era digital, o ritmo acelerado e o constante bombardeio de informações podem dificultar ainda mais a concentração das crianças nos estudos. A sobrecarga de estímulos, proveniente de smartphones, tablets e televisores, interfere significativamente na capacidade de foco e atenção, criando um terreno fértil para a desatenção. Essas tecnologias, enquanto oferecem inúmeras vantagens educacionais, também apresentam desafios consideráveis, uma vez que competem diretamente pela atenção das crianças com conteúdo muitas vezes mais atrativos e menos educativos.

Dados estatísticos mostram os problemas desse impacto. Segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil 2021, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), 93% das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos são usuários de internet, e 81% acessam a internet todos os dias ou quase todos os dias. Além disso, a pesquisa aponta que 78% desses jovens possuem perfil em redes sociais e 45% afirmam que utilizam a internet principalmente para assistir vídeos, séries e filmes.

Outro estudo, realizado pela Fundação Lemann em parceria com o Itaú Social e o Datafolha, mostra que durante a pandemia de COVID-19, o tempo médio diário que crianças e adolescentes passaram em frente a telas para atividades não relacionadas aos estudos aumentou significativamente. Em 2020, 73% dos pais relataram um aumento no uso de dispositivos digitais por seus filhos, sendo que 42% afirmaram que esse tempo era de 4 a 8 horas diárias.

A Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) recomenda que o tempo de tela para crianças e adolescentes seja limitado e que os pais incentivem atividades físicas e interações presenciais. O excesso de tempo de tela está associado a uma série de consequências negativas, incluindo problemas de sono, sedentarismo e dificuldades de concentração.

Esses dados sublinham a necessidade urgente de estratégias eficazes para gerir o uso de tecnologias digitais. Algumas abordagens sugeridas incluem o estabelecimento de zonas livres de tecnologia, especialmente durante as horas de estudo e antes de dormir, e a promoção de atividades offline que estimulem a criatividade e o engajamento social. Além disso, a integração de ferramentas digitais que incentivem a aprendizagem interativa e a curiosidade pode ajudar a equilibrar os benefícios educacionais das tecnologias com a necessidade de manter a concentração e a atenção das crianças.

A exposição contínua a esses dispositivos pode levar a uma fragmentação da atenção, onde as crianças passam a ter dificuldade em manter o foco em uma única tarefa por um período prolongado. Essa dispersão de atenção pode resultar em um menor rendimento escolar e dificuldades em processar informações de maneira aprofundada. Além disso, o uso excessivo de dispositivos eletrônicos está associado a uma série de outros problemas cognitivos e comportamentais, como a redução da capacidade de memória de curto prazo e a diminuição da habilidade de resolver problemas complexos.

Somado a isso, a falta de atividades físicas é outro fator que contribui para a dificuldade de concentração das crianças. A prática regular de exercícios físicos é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos jovens. A atividade física ajuda a melhorar a circulação sanguínea no cérebro, promovendo uma melhor oxigenação e, conseqüentemente, um aumento na capacidade de foco e aprendizado. No entanto, com o aumento do tempo dedicado às telas, as crianças têm menos tempo

e oportunidade para se engajar em atividades físicas, o que pode resultar em uma série de problemas de saúde, incluindo obesidade e problemas de postura, além de afetar negativamente sua capacidade de concentração.

O sono irregular, frequentemente observado na vida moderna, também desempenha um papel crucial nesse cenário. A qualidade e a quantidade de sono são essenciais para a consolidação da memória e o funcionamento cognitivo geral. Crianças que não dormem o suficiente ou têm um sono de má qualidade tendem a ser mais impulsivas e a ter maior dificuldade em se concentrar e manter a atenção nas tarefas escolares. A luz azul emitida por dispositivos eletrônicos pode interferir nos ciclos naturais de sono, reduzindo a produção de melatonina e atrasando o início do sono, resultando em uma quantidade inadequada de descanso.

A combinação desses fatores junto com a sobrecarga de estímulos digitais, falta de atividades físicas e sono irregular cria um ambiente onde a impulsividade e a dificuldade de concentração se tornam comuns. É essencial que pais, educadores e responsáveis estejam atentos a esses desafios e busquem estratégias para mitigar esses efeitos. Estabelecer limites claros para o uso de dispositivos eletrônicos, incentivar atividades físicas regulares e promover hábitos de sono saudáveis são passos importantes para ajudar as crianças a desenvolverem melhores habilidades de foco e concentração.

Além disso, incorporar métodos de ensino que sejam interativos e envolventes pode ajudar a captar e manter a atenção das crianças, aproveitando a tecnologia de maneira positiva. Ferramentas educacionais que combinam aprendizagem com jogos e outras formas de interação podem transformar a experiência de aprendizado, tornando-a mais atrativa e eficaz para as crianças da era digital.

Em vista desses problemas, a ideia de Redublar as animações e desenhos infantis surge a partir de uma maneira de desenvolver o interesse das crianças nos estudos. Tornando o aprendizado mais dinâmico e interessante. A maioria das crianças não conseguem prestar a atenção nas aulas por achar entediante ou fora de seu interesse. Porém não é isso o que acontece em relação a algo que as crianças adoram como um desenho animado ou filme que eles gostam. Além disso, com o avanço da tecnologia com o passar do tempo, a ideia se torna ainda mais possível.

A Redublagem está relacionada ao processo de trocar a trilha sonora original de um filme, séries de TV, animação ou qualquer outra mídia audiovisual por uma nova trilha sonora. Essa nova trilha sonora envolve dubladores que interpretam os personagens, imitando seus padrões de fala e emoções para criar uma experiência de visualização natural para o público-alvo. Resumindo, ela funciona da seguinte forma, substituir as falas e diálogos de alguns personagens por outra.

Além disso, com o avanço da tecnologia ao longo do tempo, a ideia se torna ainda mais viável e promissora. Com de animações e desenhos com conteúdo educacional pode transformar o ensino em uma experiência mais envolvente e divertida. Por exemplo, personagens de desenhos populares podem ser usados para ensinar matemática, ciências, línguas e outros assuntos, de forma que o aprendizado se misture com o entretenimento.

Segundo dados do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), 40% das crianças brasileiras têm acesso regular à internet e utilizam essa ferramenta para atividades de entretenimento. Isso indica um grande potencial para a implementação de conteúdos educativos em plataformas digitais populares entre o público infantil. Estudos mostram que crianças expostas a métodos de ensino mais interativos e visuais têm melhor desempenho acadêmico e maior retenção de informações

Além disso, a iniciativa de redublar desenhos pode ser complementada com o uso de aplicativos e jogos educativos, que também têm mostrado resultados positivos. De acordo com uma pesquisa da Fundação Telefônica Vivo, 79% dos professores brasileiros acreditam que a tecnologia pode contribuir significativamente para o aprendizado dos alunos. Portanto, combinar animações redubladas com outras ferramentas digitais pode criar um ambiente de aprendizagem multifacetado e eficaz.

3.1 PERTINÊNCIA

A redublagem educativa é muito pertinente ao curso de Desenvolvimento de Sistemas, por ser de extrema importância o uso da programação e conhecimento técnico para implementar esse projeto em diversos tipos de plataformas digitais. A integração da redublagem educativa em sites e aplicativos pode enriquecer muito a experiência das crianças em relação ao aprendizado, isso torna o conteúdo mais acessível, dinâmico e envolvente.

Ao desenvolver sistemas que incorporam redublagem educativa, gera uma gama ainda mais alta de conhecimento, além de aumentar a oportunidade de colocar a prova todas as nossas habilidades adquiridas em sala de aula.

3.2 RELEVÂNCIA

Com o grande crescimento na procura por soluções educativas novas e acessíveis, a redublagem educativa é capaz de se destacar como uma excelente ferramenta de ensino. Nos últimos anos, as escolas têm experimentado uma transformação significativa impulsionada pelo avanço da tecnologia e pela popularização do uso de aparelhos eletrônicos, como celulares, tablets e computadores. Essa mudança leva a uma busca constante por outros tipos de ensino que sejam não apenas eficientes, mas também inclusivos e adaptáveis às diversas necessidades dos alunos.

A redublagem educativa envolve a dublagem e a adaptação de conteúdos audiovisuais, como vídeos e animações, para diferentes idiomas e contextos culturais, isso permite moldar novos materiais educativos produzidos em uma língua ou região que possam ser acessíveis a estudantes de outras partes do mundo. Essa técnica não só facilita a compreensão do conteúdo por parte dos alunos, mas também promove a inclusão, garantindo que estudantes de diferentes origens possam ter acesso a recursos educacionais de alta qualidade.

Além disso, a redublagem pode ser utilizada para adaptar conteúdo para públicos com necessidades especiais, como deficientes visuais ou auditivos, por meio da inclusão de narrações descritivas e legendas. Isso torna o aprendizado mais acessível e equitativo, permitindo que todos os alunos tenham a oportunidade de aprender de forma eficiente.

A tecnologia desempenha um papel crucial nesse processo, oferecendo ferramentas avançadas de edição de áudio e vídeo que tornam a redublagem mais precisa e de alta qualidade. Plataformas de e-learning e aplicativos educativos também estão integrando funcionalidades de redublagem para oferecer conteúdo personalizados, ajustados às preferências e necessidades de cada aluno. Além disso, com a expansão da internet de alta velocidade e o aumento da disponibilidade de

dispositivos eletrônicos, os estudantes podem acessar esses recursos de qualquer lugar e a qualquer momento, facilitando o aprendizado contínuo e flexível.

Em um mundo cada vez mais globalizado, a redublagem educativa também promove o intercâmbio cultural e a aprendizagem de línguas, ao expor os alunos a diferentes sotaques, expressões idiomáticas e contextos culturais. Isso não só enriquece o conhecimento dos estudantes, mas também os prepara para um ambiente profissional diversificado e internacional.

Portanto, à medida que a demanda por soluções educativas inovadoras e acessíveis continua a crescer, a redublagem educativa se posiciona como uma ferramenta valiosa e versátil. Ela não apenas amplia o alcance de conteúdos educacionais de alta qualidade, mas também contribui para uma educação mais inclusiva, personalizada e globalmente conectada.

3.3 VIABILIDADE

A redublagem educativa é altamente viável e possui um grande potencial de mercado. Por ter uma boa gama de ferramentas que já foram apresentadas pelo curso de Desenvolvimento de Sistemas, ela é bastante moldável e pode ser aplicada em diversos contextos educacionais, desde a educação infantil até o ensino médio. Outro forte fator que aumenta sua viabilidade é o seu custo, sendo relativamente barata em comparação a outras tecnologias educacionais.

4 CRESCIMENTO DA ÁREA

Atualmente, o Brasil vive um momento de grande expansão de duas áreas interligadas e com um forte potencial: tecnologia e dublagem. Essas duas áreas abrem diversas oportunidades que juntas, podem se complementar de uma maneira muito forte, assim criando possibilidades tanto para profissionais quanto para empresas.

A tecnologia também está em constante evolução, atualmente com o desenvolvimento de diversas inteligências artificiais, realidades virtuais, realidade aumentada e outras inovações super tecnológicas que estão transformando diversos setores da economia aos poucos. Em relação a dublagem, essas inovações tecnológicas podem ser aplicadas de várias maneiras. Um bom exemplo disso é a própria inteligência artificial, que pode ser utilizada para criar ferramentas que possam ajudar os dubladores a melhorarem seus trabalhos, analisando tons de voz, cadência e emoção para melhorar a qualidade da dublagem. Além disso, essas novas tecnologias de realidade virtual e aumentada podem oferecer novas formas de treinamento e novos recursos para os dubladores, permitindo que eles pratiquem em ambientes simulados que replicam diferentes cenários de gravação.

Considerando isso, pode-se levar em pauta que a indústria da dublagem no Brasil está se tornando uma das mais respeitadas do mundo, com uma tradição e o famoso “jeitinho brasileiro” que remonta a décadas. A qualidade das dublagens brasileiras é reconhecida internacionalmente, principalmente aqui no Brasil. e há uma crescente demanda por conteúdo dublado em português para plataformas de streaming, jogos eletrônicos, animações e outros tipos de mídia. Essa demanda cria um mercado concorrido e em expansão para profissionais da dublagem.

A ligação entre a tecnologia e dublagem também abre novas oportunidades para startups e pequenas empresas de tecnologia focadas em desenvolver resultados e soluções específicas para a indústria de dublagem. Softwares de edição de voz, plataformas de colaboração remota para estúdios de dublagem, e ferramentas de tradução automática com ajuste de sincronia labial são exemplos de inovações que podem ser exploradas.

Além disso, o avanço crescente da tecnologia de reconhecimento de fala e síntese de voz pode facilitar muito o trabalho dos dubladores, permitindo uma melhor integração para as vozes humanas e as geradas por máquinas. Essa integração pode

ser especialmente útil em projetos de grande escala, onde a quantidade de conteúdo a ser dublado é imensa, como um jogo por exemplo.

O crescimento dessas duas áreas também pode incentivar o desenvolvimento de treinamentos especializados, que combinam habilidades técnicas com artísticas. Instituições de ensino e empresas de tecnologia podem colaborar para oferecer programas de formação que preparem esses novos profissionais para o vasto mercado de trabalho dinâmico e inovador.

Resumindo, essa forte ligação entre a tecnologia e a dublagem no Brasil representa um campo muito forte para a inovação, colaboração e o crescimento econômico. E com o avanço do desenvolvimento tecnológico junto com a demanda por conteúdo de alta qualidade, o futuro dessas áreas promete ser brilhante, repleto de oportunidades para aqueles que estão dispostos a explorar as novas fronteiras dessa interseção.

4.1 PROJETOS SIMILARES

Apesar de não existir necessariamente algum projeto ou trabalho focado exclusivamente na redublagem educativa, existem diversos projetos que têm objetivos semelhantes de ensinar e entreter a criança ao mesmo tempo. Um exemplo muito forte é a série de animações da Galinha Pintadinha. Embora não apresente uma redublagem ou outras modificações no áudio de suas obras, a série tem como principal objetivo transmitir alegria e emoção para as crianças, enquanto ensina diversos conceitos de forma dinâmica e envolvente.

A Galinha Pintadinha se destaca por seu conteúdo educativo, que é apresentado de maneira acessível e divertida. As músicas e animações abordam grandes variedades de temas que vão desde conceitos básicos de matemática, como contagem e formas geométricas, até lições de alfabetização, como letras e palavras simples. Além disso, a série apresenta para as crianças alguns elementos culturais e folclóricos brasileiros, permitindo que as crianças se familiarizem com tradições e canções populares do Brasil.

Figura 3: Animação da galinha Pintadinha



Fonte: Freepik.com

O sucesso da Galinha Pintadinha pode ser atribuído à combinação de músicas entretidas e legais, com personagens coloridos e histórias simples, que juntos capturam a atenção das crianças e facilitam o aprendizado. A repetição das músicas e das atividades propostas nas animações reforça a memorização dos conceitos apresentados, criando uma base sólida para o desenvolvimento intelectual dos pequenos espectadores.

Além do conteúdo direto para crianças, a Galinha Pintadinha também se preocupa em fornecer materiais de apoio para pais e educadores. Em muitos episódios, são sugeridas atividades que podem ser realizadas em casa ou na escola, ampliando o alcance do aprendizado para além da tela. Esse enfoque colaborativo entre entretenimento e educação é essencial para o desenvolvimento integral das crianças, promovendo tanto habilidades cognitivas quanto emocionais.

Ou seja, embora a Galinha Pintadinha não utilize redublagens ou modificações de áudio como método educativo, seu impacto no ensino infantil é inegável. A série consegue unir diversão e aprendizado de maneira eficaz, contribuindo significativamente para o desenvolvimento das crianças em diversas áreas do conhecimento.

4.1.1 Dublando Coisas

Diferente da série de animações da Galinha Pintadinha, que utiliza músicas e personagens cativantes para ensinar conceitos educacionais, o canal Dublando Coisas no YouTube apresenta a redublagem de animações e filmes como sua

principal ferramenta. No entanto, ao contrário da Galinha Pintadinha, o canal Dublando Coisas não utiliza a redublagem com fins educativos.

O foco do canal Dublando Coisas é entreter seu público por meio de redublagens humorísticas e criativas de cenas famosas de filmes e desenhos animados. Os criadores do canal se destacam pelas suas capacidades de transformar o contexto original das cenas através de novas dublagens, muitas vezes adicionando um toque de humor e sátira que ressoa com o público jovem e adulto. A redublagem é usada como um meio de paródia e comentário cultural, proporcionando uma nova perspectiva sobre conteúdos já conhecidos.

Essas redublagens muitas vezes brincam com a linguagem e a situação das cenas, criando um laço divertido e muito legal entre o que é visto e o que é ouvido. O resultado são vídeos que viralizam facilmente nas redes sociais, conquistando uma base de fãs que aprecia tanto a criatividade das novas narrativas quanto a familiaridade dos materiais originais.

Figura 4: Logo do Canal DublandoCoisas (Youtube)



Fonte: Youtube.com

Enquanto o objetivo principal do canal não é educacional, ele acaba contribuindo para o desenvolvimento de algumas habilidades entre seus espectadores. Por exemplo, ao assistir às redublagens, o público pode desenvolver uma apreciação mais profunda pela arte da dublagem e pela capacidade de manipular a linguagem para criar humor. Além disso, os vídeos podem estimular o pensamento

crítico ao incentivar os espectadores a reconhecerem e analisarem as diferenças entre as dublagens originais e as modificadas.

Embora não intencionalmente didáticos, os vídeos do Dublando Coisas também podem servir como ferramentas de aprendizado indireto para aqueles interessados em produção audiovisual e atuação de voz. Ao observar as técnicas utilizadas pelos dubladores do canal, aspirantes a profissionais da área podem aprender sobre a importância da entonação, timing cômico, e adaptação de roteiros para diferentes contextos culturais.

Em resumo, enquanto o canal Dublando Coisas não utiliza a redublagem com um objetivo educativo explícito, ele contribui de outras maneiras para o entretenimento e desenvolvimento de habilidades de seu público. Através de suas paródias e comentários culturais, o canal oferece uma forma única de apreciar e reinterpretar conteúdos populares, destacando a versatilidade e o impacto da redublagem na mídia digital.

4.1.2 Duolingo

O Duolingo é uma plataforma digital de aprendizado de idiomas que utiliza métodos inovadores e interativos para ensinar diversas línguas de maneira acessível e eficaz. Lançado em 2011, o Duolingo rapidamente se tornou um dos aplicativos educacionais mais populares no mundo, com milhões de usuários ativos. Ele oferece cursos em mais de 30 idiomas, incluindo espanhol, francês, alemão, japonês e muitos outros, utilizando uma abordagem gamificada para manter os usuários engajados e motivados.

Figura 5: Duolingo Personagem



Fonte: Freepik.com

A metodologia do Duolingo é baseada em lições curtas e dinâmicas que incorporam leitura, escrita, escuta e fala. Os usuários são desafiados a completar exercícios que variam de tradução de frases a respostas a perguntas orais, passando por seleção de imagens e preenchimento de lacunas. A gamificação é um componente central do Duolingo: os usuários ganham pontos, sobem de nível, e podem competir em ligas semanais, tudo isso enquanto aprendem um novo idioma. Além disso, o aplicativo usa inteligência artificial para personalizar as lições com base no progresso e nas áreas de dificuldade de cada usuário.

O Duolingo é um projeto similar à redublagem educativa em diversos aspectos, embora seu foco seja o ensino de idiomas. A redublagem educativa tem o objetivo de redublar animações e desenhos animados, incorporando conteúdos escolares como matemática, ciência e história, para tornar o aprendizado mais acessível e envolvente para os alunos. Ambos os projetos compartilham o objetivo de tornar a educação mais acessível, personalizada e envolvente.

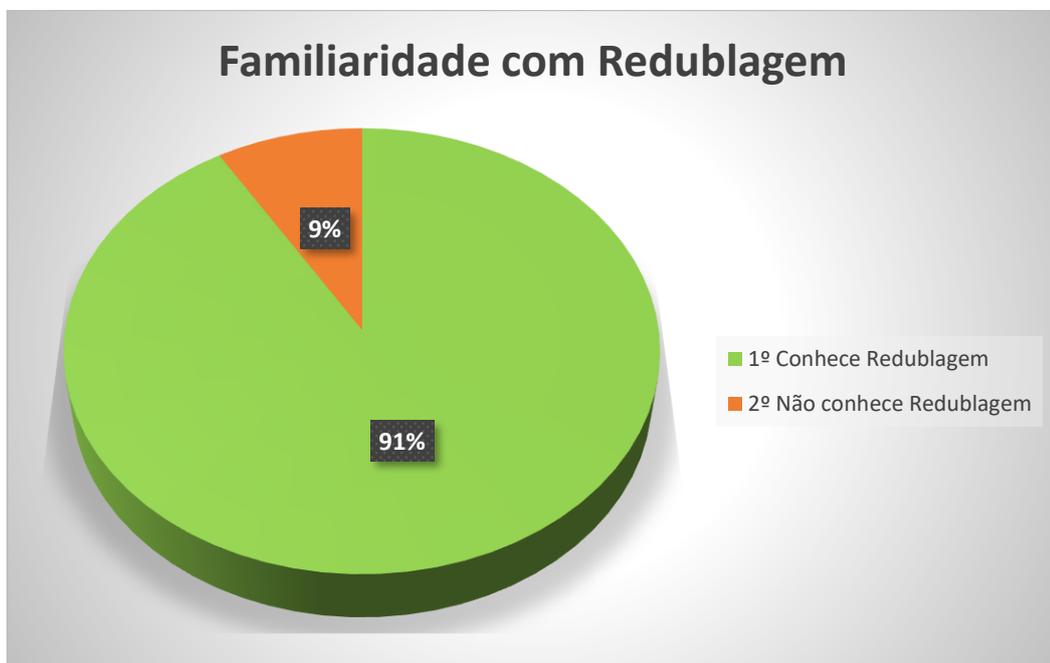
5 METODOLOGIA

5.1 PESQUISA DE CAMPO

No período de 22 de maio a 12 de junho de 2024, foi realizado através de um formulário online, uma pesquisa de campo, abordando um total de 33 pessoas, com o intuito de verificar a viabilidade e aceitação do projeto Redublagem educativa.

Tendo em vista o desenvolvimento de um site e um aplicativo mobile com base nesse tema, a pesquisa indicou que 91,3% dos participantes já ouviram falar e sabem o que é redublagem e como ela funciona.

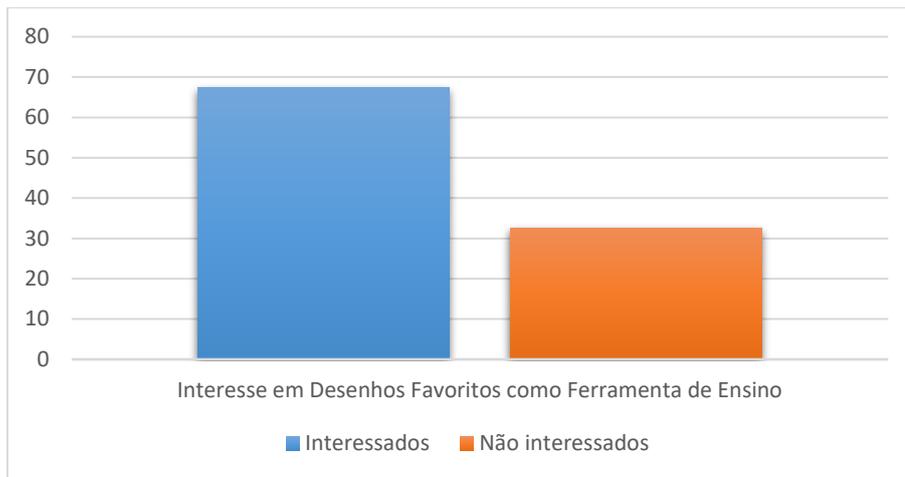
Figura 6: Gráfico sobre Familiaridade com a Redublagem



Fonte: Própria

Além disso, a pesquisa também revelou que 67,4% dos entrevistados manifestaram interesse em que seus personagens de desenhos animados favoritos assumissem o papel de educadores, ajudando-os a estudar de maneira prática e acessível. Esse dado, conforme demonstrado no gráfico a seguir, indica uma forte demanda por métodos de ensino inovadores e interativos que aliem o entretenimento ao aprendizado. Os participantes da pesquisa acreditam que essa abordagem, ao unir diversão e educação, tornaria o processo de aprendizagem mais atraente e eficiente, especialmente para crianças e adolescentes que buscam formas mais dinâmicas e envolventes de absorver o conteúdo escolar.

Figura 7: Gráfico de Interesse de desenhos como ferramenta de ensino



Fonte: Própria

No entanto, a pesquisa de campo também revelou que aproximadamente 48,5% dos participantes utilizariam o aplicativo especificamente para fins de aprendizagem. Esse dado reforça a viabilidade da criação de um sistema de ensino inovador, consolidando a ideia de um método único e eficaz de aprendizado. A adesão significativa demonstra que o aplicativo tem o potencial de atender às necessidades educacionais de uma grande parcela do público, validando o investimento em um sistema que combina tecnologia com aprendizado interativo e acessível.

Figura 8: Gráfico percentual de utilização da redubla.io



Fonte: Própria

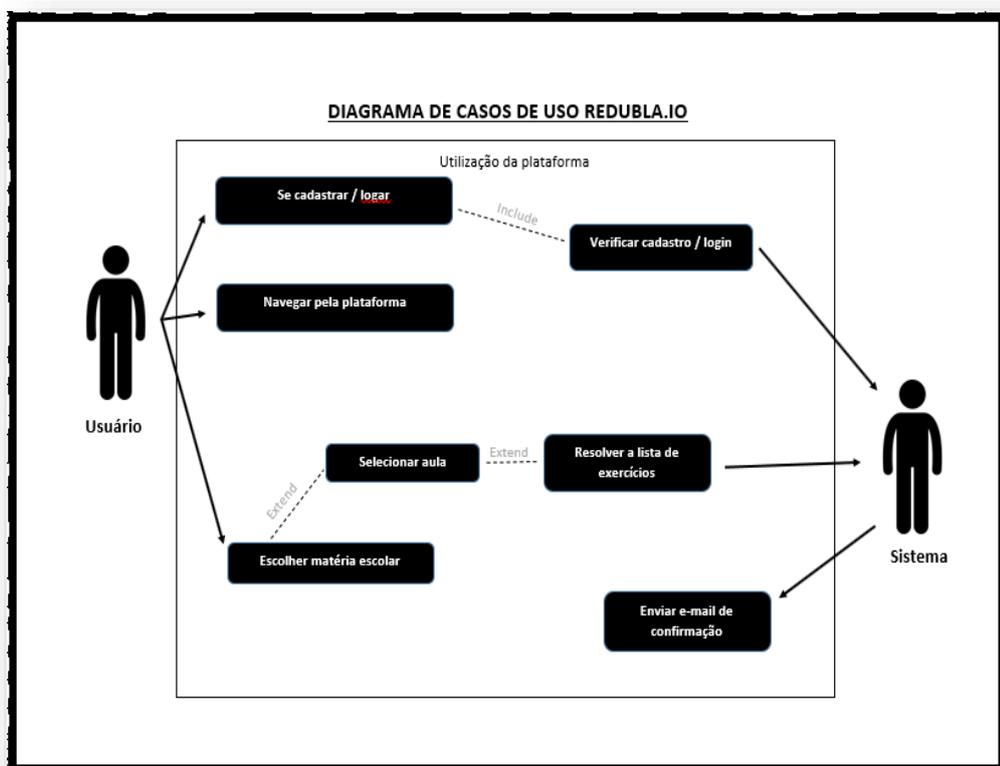
5.2 ESBOÇO DO PROJETO

5.2.1 Diagrama de casos de uso

De maneira simples, um diagrama de casos de uso descreve o que o sistema faz do ponto de vista dos usuários. Ao invés de se concentrar em detalhes técnicos ou em como as funcionalidades são implementadas, o foco está em como o usuário interage com o sistema e quais são os seus principais objetivos ao utilizá-lo. Ele é composto por atores (que podem ser pessoas, sistemas ou até outros softwares) e pelos casos de uso, que representam as funcionalidades ou tarefas que esses atores realizam no sistema.

A Linguagem de Modelagem Unificada, também conhecida como UML, auxilia os programadores na modelação de sistemas de diversas formas. Um dos tipos mais populares na programação é o diagrama de classes, bastante utilizados por engenheiro de software para documentar projetos de software.

Figura 9: Diagrama de casos de uso da Redubla.io



Fonte: Própria

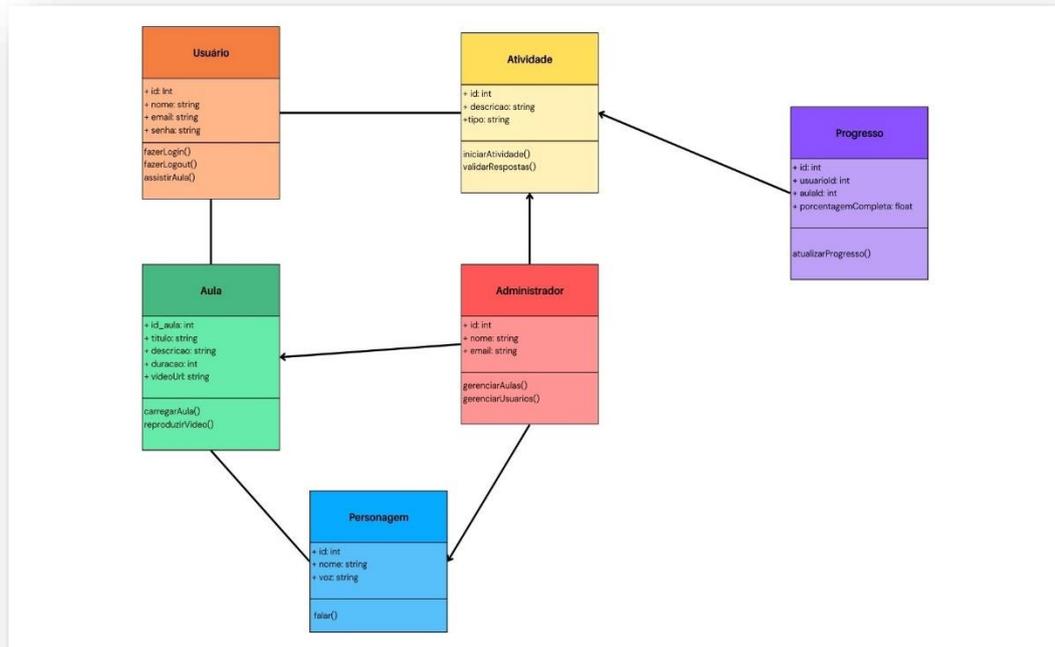
A UML foi criada, de forma padronizada, para descrever uma abordagem de programação orientada ao objeto. Como as classes são os componentes mais básicos dos objetos, diagramas de classes são os componentes mais básicos da UML. Os variados componentes contidos em um diagrama de classes podem representar classes que futuramente serão programadas, os principais objetos ou as diversas formas de interações entre classes e objetos.

5.2.2 Diagrama de classes

O diagrama de classes é uma ferramenta essencial na modelagem de sistemas orientados a objetos, usada para representar a estrutura estática de um sistema, suas classes, atributos, métodos e os relacionamentos entre elas. Ele descreve visualmente como os objetos de um sistema se interrelacionam, permitindo uma visão clara da arquitetura do software. Cada classe é representada como um retângulo dividido em três partes: o nome da classe, seus atributos e seus métodos. Os relacionamentos entre as classes podem incluir associações, herança, agregação e composição, demonstrando como elas interagem e compartilham responsabilidades. Esse diagrama é fundamental durante o processo de design, pois ajuda a identificar a estrutura lógica do sistema antes de sua implementação, promovendo a reutilização de código e uma melhor organização. Além disso, o diagrama de classes facilita a comunicação entre desenvolvedores e stakeholders, alinhando expectativas e garantindo que a solução atenda aos requisitos funcionais e técnicos.

No caso da Redubla.io, o diagrama de classes foi desenvolvido com o principal objetivo de representar, de forma lógica, todo o software do aplicativo e as conexões com o banco de dados. Facilitando o seu desenvolvimento e garantindo uma melhor performance do aplicativo.

Figura 10: Diagrama de classes da Redubla.io



Fonte: Própria

5.3 PLANO DE NEGÓCIOS

5.3.1 Descrição do aplicativo

A Redubla.io será um aplicativo focado em auxiliar crianças e adolescentes com dificuldades de aprendizado por meio de vídeo aulas e atividades interativas. Utilizando personagens populares de desenhos animados como mediadores, o aplicativo fornecerá um ambiente de aprendizado lúdico e dinâmico, com desafios e exercícios gamificados para melhorar a retenção de conteúdo.

5.3.2 Fonte de recursos

Para as vozes dos personagens, será utilizado um software gratuito chamado Falatron, que usa inteligência artificial e vozes pré-programadas de dubladores profissionais para criar diálogos. O YouTube será a principal plataforma para hospedar as vídeo aulas, garantindo acessibilidade e integração com dispositivos móveis. Além disso, o conteúdo será cuidadosamente selecionado para garantir qualidade educacional e engajamento.

5.3.3 Análise de mercado

Embora existam aplicativos educativos e plataformas de videoaulas, o uso de personagens animados para tornar o aprendizado mais atrativo e acessível a pessoas com dificuldades é algo inovador no mercado atual. Aplicações como Duolingo utilizam elementos de gamificação e motivação, mas a Redubla.io oferece uma abordagem única, focada em engajamento emocional por meio de personagens familiares.

5.3.4 Estudo dos clientes

Sexo: Ambos os gêneros (masculino e feminino).

Idade: Entre 6 e 17 anos.

Localização: Em todos os lugares. Principalmente nas grandes capitais brasileiras, como São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte.

Interesses: Interesse em desenhos animados, gamificação e métodos de ensino dinâmicos.

Escolaridade: Ensino fundamental e médio

Classe: independe de classes

Com que frequência e em que momento utilizam o produto: A Redubla.io pode ser utilizada a qualquer momento e em qualquer lugar.

Quanto pagam pelo produto: Totalmente Gratuito.

O que os leva a utilizar o sistema: A praticidade e a facilidade de utilizá-lo, além de ser um método efetivo de estudo para pessoas com dificuldades no aprendizado e foco.

5.3.5 Estudo dos concorrentes

	Duolingo	Khan Academy	Hotmart
Qualidade	9/10	7/10	7/10
Preço	8/10	10/10	6/10

Localização	10/10	9/10	8/10
Entrega	10/10	9/10	9/10
Formas de pagamento	8/10	10/10	8/10.
Serviços oferecidos	10/10	8/10	9/10
Garantia	10/10	8/10	9/10

Conclusão em relação à empresa 1: A análise do Duolingo demonstra que a plataforma é uma referência em gamificação e acessibilidade global, com um sistema que mantém os usuários engajados por meio de comunicação eficaz e uma interface amigável. Embora o atendimento direto ao usuário seja limitado, a presença de uma comunidade ativa e um FAQ (Frequently Asked Questions) robusto compensam essa lacuna. As condições de pagamento são competitivas, oferecendo uma versão gratuita robusta, mas o custo da versão premium pode ser um ponto sensível para alguns usuários. O Redubla.io pode se inspirar na simplicidade e eficácia da interface do Duolingo, mas busca um diferencial na personalização e no atendimento mais próximo para o público com dificuldades de aprendizado.

Conclusão em relação à empresa 2: A Khan Academy é uma plataforma educacional de alto impacto, conhecida por sua oferta completamente gratuita de videoaulas em diversas disciplinas. A acessibilidade e qualidade do conteúdo são inquestionáveis, mas sua comunicação e engajamento com os usuários poderiam ser mais dinâmicos. Além disso, o design de sua interface, apesar de funcional, carece de apelo visual para um público mais jovem. O Redubla.io pode se destacar ao oferecer uma abordagem mais envolvente e lúdica, com personagens animados que criam uma conexão emocional com o usuário, além de utilizar uma comunicação mais ativa e personalizada para manter o engajamento contínuo.

Conclusão em relação à empresa 3: O Hotmart é uma plataforma robusta que atende uma variedade de públicos e criadores de conteúdo, mas a qualidade da experiência pode variar dependendo do curso e do instrutor. Sua interface é moderna e funcional, mas a comunicação com os usuários é menos engajadora do que

plataformas voltadas exclusivamente ao ensino. Além disso, o modelo pago pode limitar o alcance de usuários com menor poder aquisitivo. O Redubla.io tem uma vantagem significativa por ser totalmente gratuito, e com foco em um público jovem e em dificuldades de aprendizado, pode se diferenciar ainda mais oferecendo uma experiência educacional dinâmica e acessível, com um atendimento mais voltado para as necessidades dos usuários.

5.3.6 Plano de Marketing

Mês	Mídias Sociais	Publicidade Online	Influenciadores e Parcerias	Orçamento Total Mensal
Janeiro	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	R\$ 1.000 (campanha inicial)	R\$ 1.450
Fevereiro	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Março	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Abril	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Maio	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Junho	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450

Julho	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	R\$ 1.000 (campanha inicial)	R\$ 1.450
Agosto	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Setembro	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Outubro	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Novembro	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	-	R\$ 450
Dezembro	R\$ 350 (anúncios e conteúdo)	R\$ 100 (anúncios pagos)	R\$ 1.000 (campanha inicial)	R\$ 1.450

5.3.7 Estrutura de comercialização

A estrutura de comercialização para o Redubla.io, dado que o aplicativo será gratuito, ele irá focar em estratégias que tende a promover uma melhor adoção e um ótimo engajamento com o usuário, sendo assim, o aplicativo será baseado no modelo Freemium. Sendo um app que é oferecido gratuitamente para os usuários, onde esse modelo atrai uma base ampla de usuários ao reduzir as barreiras de entrada e facilita a adoção inicial, além de oferecer uma qualidade excelente em seus conteúdos gratuitos. Caso haja muita demanda, uma possível expansão paga poderá ser considerada como recursos adicionais e funcionalidades premium.

5.3.8 Processos operacionais

Atividade 1: Marketing

- **Responsáveis:** Gabriel Montesino / Henrique Verona Sete Rocha
- **Duração:** 6 meses
- **Produtividade/resultado esperado:** Aumentar a base de usuários em 30%, engajamento nas redes sociais e aumento das visitas ao site. A implementação de campanhas promocionais e parcerias deve resultar em uma maior visibilidade e adoção do Redubla.io.
- **Etapas necessárias:** Definição da estratégia de marketing e orçamento, Criação de conteúdo promocional e material de marketing, Lançamento de campanhas em mídias sociais e publicidade online, Parcerias com influenciadores e instituições educacionais, Monitoramento e análise dos resultados das campanhas e ajustes nas estratégias com base nos feedbacks e análises.

Atividade 2: Responsável por teste

- **Responsável:** Anthony Paulino Rossatto
- **Duração:** 3 meses
- **Produtividade/resultado esperado:** Identificar e corrigir bugs, garantir a funcionalidade adequada do aplicativo e a usabilidade para o público-alvo. Resultados esperados incluem um aplicativo sem erros críticos e com um desempenho confiável.
- **Etapas necessárias:** Criação de um plano de testes detalhado. Execução de testes funcionais e de usabilidade. Documentação e relatório de bugs encontrados. Coordenação com a equipe de desenvolvimento para correção de problemas. Realização de testes de regressão para garantir que as correções não introduziram novos problemas. Validação final e aprovação do aplicativo para lançamento.

Atividade 3: Desenvolver o Software

- **Responsáveis:** Guilherme Henrique Mion Da Cruz / Liam Arthur Figueiredo

- **Duração:** 6 meses
- **Produtividade/resultado esperado:** Desenvolvimento de um aplicativo funcional, livre de bugs e pronto para lançamento. A produtividade inclui a implementação das funcionalidades planejadas e a garantia de que o software atende aos requisitos do projeto.
- **Etapas necessárias:** Definição dos requisitos do software e planejamento do desenvolvimento. Design da arquitetura do software e criação dos protótipos. Desenvolvimento das funcionalidades principais e integração com o sistema de voz (Falatron). Implementação de testes internos e ajustes conforme necessário. Preparação do aplicativo para testes beta e correção de erros identificados. Preparação para o lançamento e manutenção contínua após o lançamento.

5.4 LINGUAGENS UTILIZADAS

5.4.1 Kodular

Para desenvolver o aplicativo Redubla.io foi utilizado o Kodular, uma plataforma gratuita que oferece diversas ferramentas de suporte para ajudar o usuário da melhor forma possível na construção de um aplicativo mobile. A partir de blocos lógicos de programação, essa ferramenta permite a criação de apps sem a necessidade de conhecimentos aprofundados sobre programação.

Além disso, ele conta com um layout simples e intuitivo, o que facilita bastante na procura de blocos e componentes específicos. Inspirado na ideia de um sistema de software desenvolvido pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), o AppInventor e o Kodular oferecem ainda uma App Store autodesenvolvida, onde se encontram aplicativos feitos a partir dele, um ID de extensões e um sistema para controle de contas.

Figura 11: Logo da plataforma Kodular



Fonte: Própria

6 REDUBLA.IO

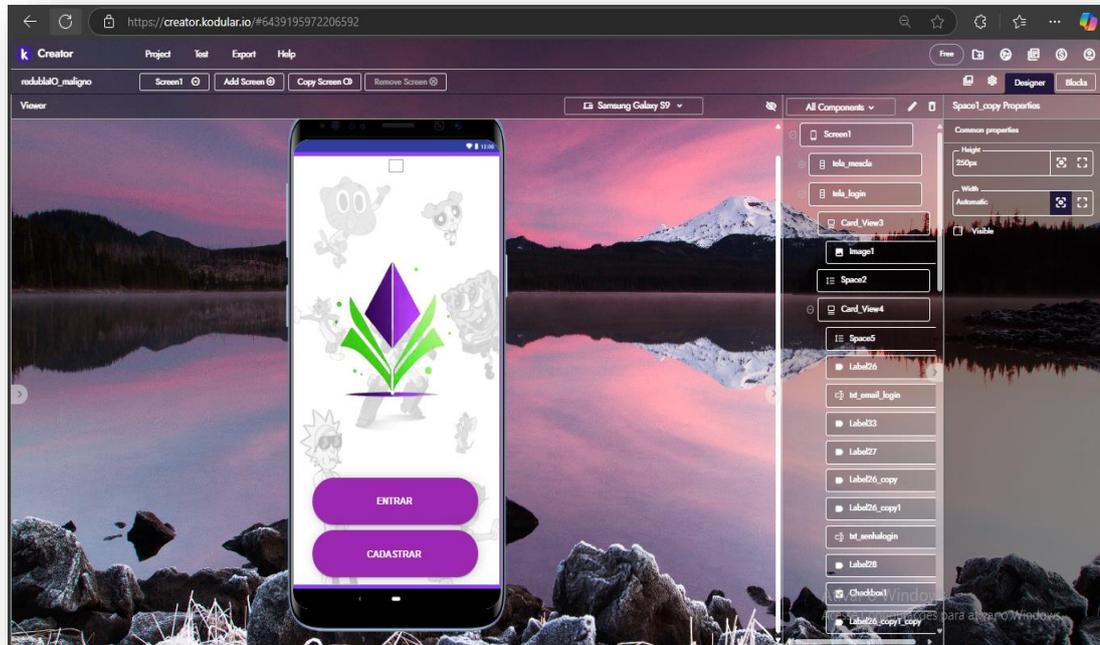
O aplicativo Redubla.io foi desenvolvido com uma estrutura composta por dez telas principais, cada uma com uma funcionalidade específica, garantindo uma experiência prática e intuitiva para os usuários.

6.1 TELA INICIAL

O aplicativo Redubla.io foi desenvolvido com uma estrutura composta por dez telas principais, cada uma com uma funcionalidade específica, garantindo uma experiência prática e intuitiva para os usuários. A primeira tela, chamada de tela inicial, apresenta de forma simples a logo do aplicativo em destaque e dois botões funcionais: "Entrar" e "Cadastrar". O botão "Entrar" direciona o usuário para a tela derivada de login, onde é possível inserir e-mail e senha para acessar a conta. Por sua vez, o botão "Cadastrar" conduz o usuário para a tela derivada de cadastro, onde novos membros podem criar uma conta preenchendo dados básicos, como nome, e-mail e senha. Toda a navegação foi projetada para ser fluida e direta, proporcionando acesso

rápido às funcionalidades do aplicativo e uma experiência agradável desde o primeiro contato.

Figura 12: Tela Inicial da Redubla.io



Fonte: Própria

6.1.1 Tela derivada “Login”

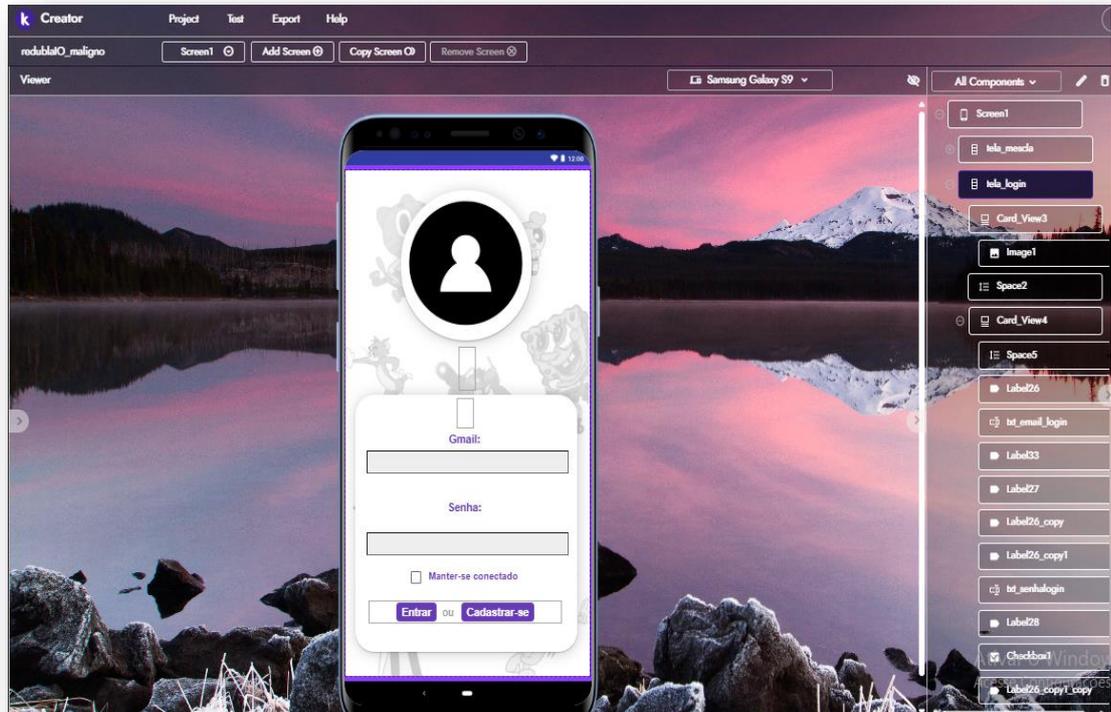
Essa tela derivada é exibida automaticamente quando o usuário seleciona o botão “Entrar” na tela inicial. Ao acessá-la, o usuário encontra um espaço dedicado para realizar o login em sua conta, inserindo as credenciais, como e-mail e senha, de maneira simples e segura.

Caso o usuário ainda não possua uma conta cadastrada, a tela oferece uma solução prática: o botão “Cadastrar-se”. Ao clicar neste botão, o usuário é redirecionado para a tela derivada de cadastro, onde poderá criar uma nova conta preenchendo informações básicas de registro, como nome, e-mail e senha.

Essa estrutura foi pensada para proporcionar uma navegação intuitiva, permitindo que os usuários transitem facilmente entre o login e o cadastro, de acordo com suas necessidades. A transição entre as telas ocorre de forma fluida, com um

design responsivo que prioriza a experiência do usuário, tornando o processo de acesso ao aplicativo rápido e eficiente.

Figura 13: Tela derivada "Login"



Fonte: Própria

6.1.2 Tela derivada “Cadastro”

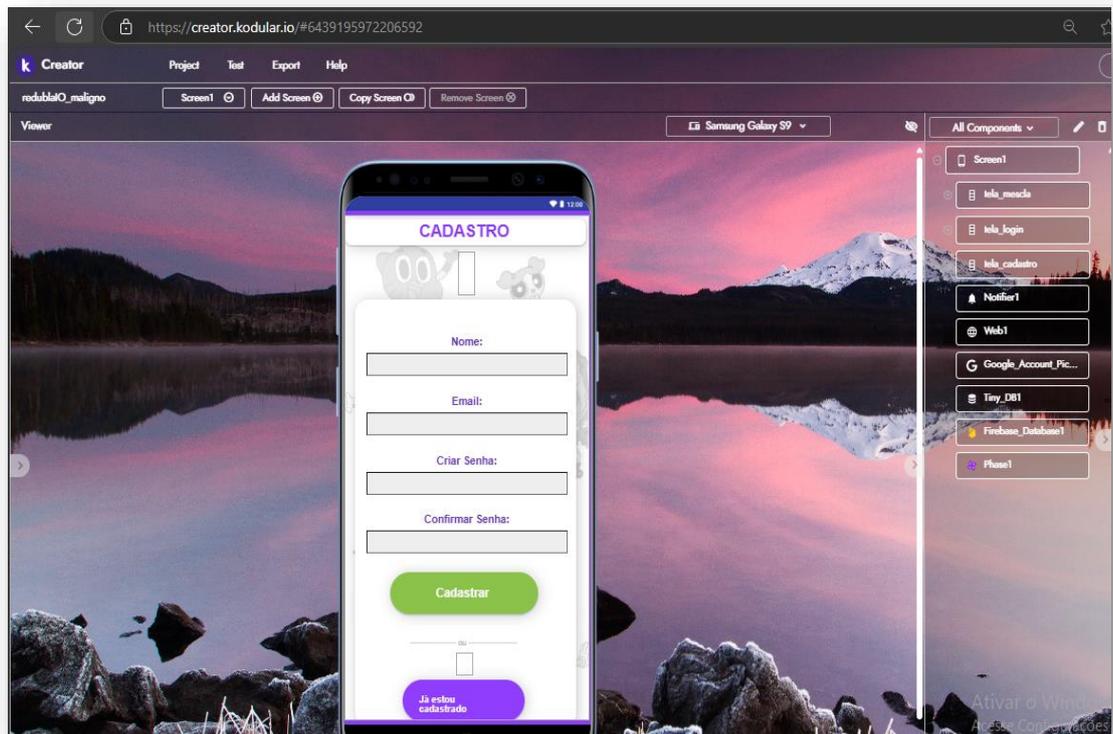
A tela derivada de cadastro desempenha um papel essencial no funcionamento do aplicativo, sendo fundamental para o processo de criação de contas e integração dos usuários à plataforma. É por meio dessa tela que o usuário insere suas informações pessoais, como nome, e-mail, senha e confirmação de senha, dados que são armazenados com segurança no **Database Firebase**, garantindo que estejam sempre disponíveis e protegidos.

Além de sua função principal, a tela também foi projetada para oferecer flexibilidade ao usuário. Caso o indivíduo acesse a tela de cadastro por engano, existe a opção de retornar à tela de login com o botão “Já estou cadastrado”. Essa

funcionalidade permite uma navegação intuitiva e evita frustrações, mantendo a experiência do usuário simples e fluida.

Com um design responsivo e uma interface amigável, a tela de cadastro assegura que o processo de registro seja rápido, eficiente e seguro, contribuindo diretamente para a usabilidade e sucesso do aplicativo.

Figura 14: Tela derivada "Cadastro"



Fonte: Própria

6.2 TELA MENU

Após o login ser realizado com sucesso, o usuário é direcionado para a tela de menu, que serve como o centro principal de navegação e explora todas as funcionalidades oferecidas pela plataforma Redubla.io. Essa tela é cuidadosamente projetada para ser informativa, funcional e amigável, proporcionando ao usuário acesso rápido a tudo o que a plataforma tem a oferecer.

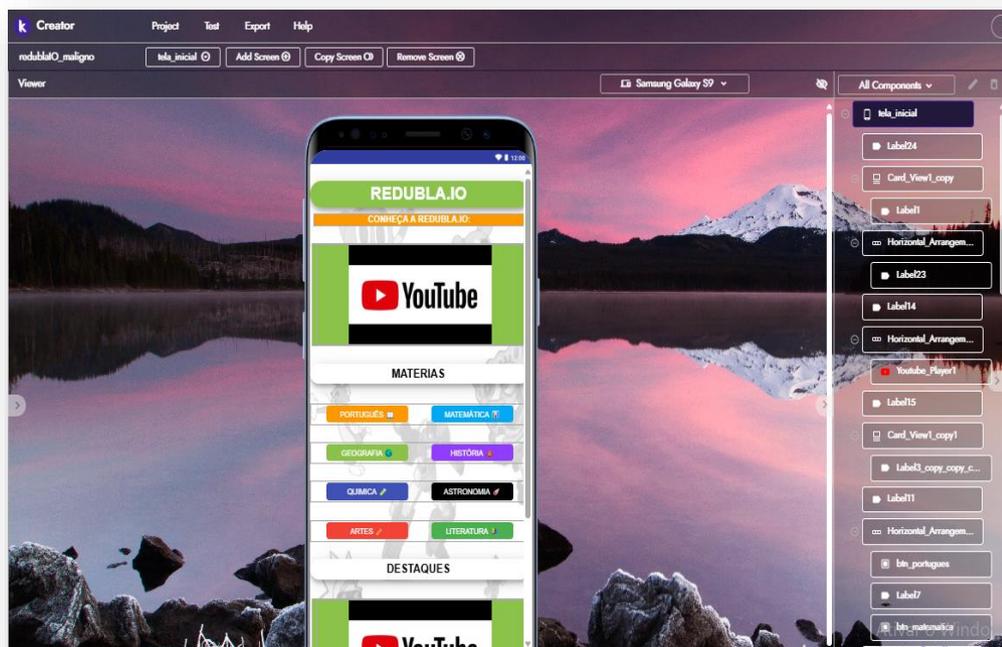
No topo da tela, encontra-se um vídeo de apresentação sobre o Redubla.io, dando as boas-vindas ao usuário e explicando brevemente os recursos e objetivos da plataforma. Logo abaixo, estão dispostos oito botões, cada um representando uma matéria escolar específica, como português, matemática e ciências, permitindo ao usuário acessar facilmente o conteúdo de seu interesse.

Mais abaixo, na área de vídeos em destaque, são apresentados os vídeos mais populares da semana. Essa seção exibe a videoaula que recebeu maior engajamento ou impacto positivo, incentivando o usuário a explorar conteúdos relevantes e de alta qualidade.

Por fim, a tela conta com uma área simples, mas significativa, que apresenta o progresso de atividades do usuário. Essa funcionalidade permite acompanhar o desempenho e o engajamento nas tarefas realizadas, incentivando o aprendizado contínuo e a motivação para alcançar novos objetivos.

A tela de menu combina acessibilidade e funcionalidade, sendo um ponto de partida prático para aproveitar ao máximo os recursos da Redubla.io.

Figura 15: Tela Menu Principal



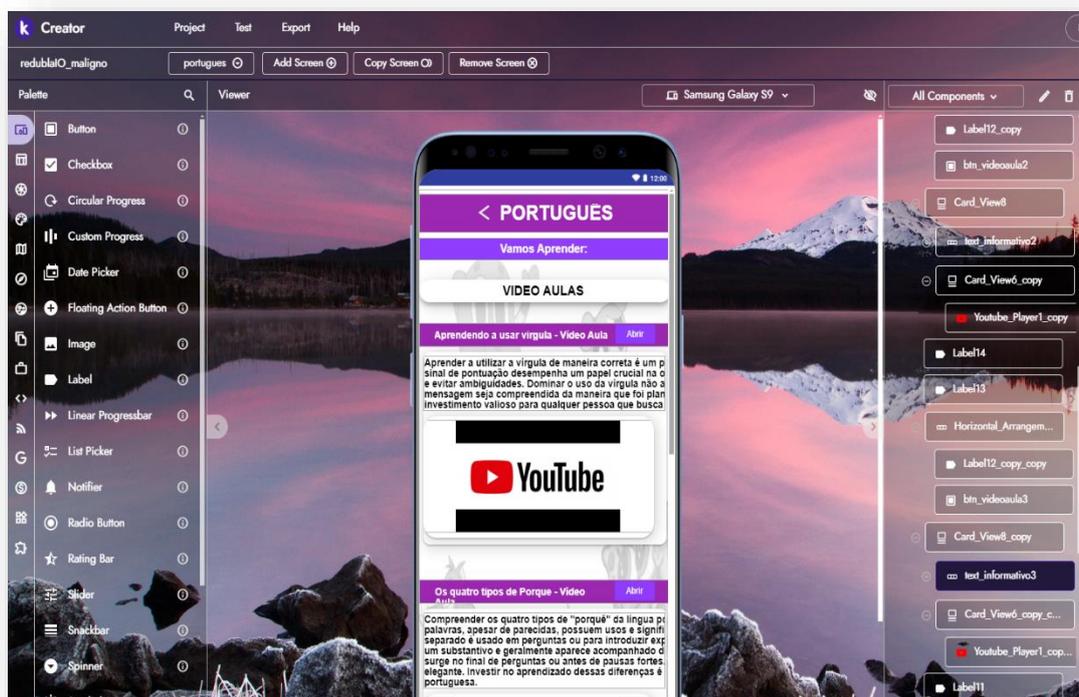
Fonte: Própria

6.3 TELA DE PORTUGUÊS

A tela de português apresenta três vídeos diretamente relacionados à matéria, acompanhados por uma breve explicação sobre o tema abordado em cada um deles. Essa abordagem foi pensada para tornar o aprendizado mais acessível e dinâmico, permitindo que o usuário obtenha uma visão geral do conteúdo de forma rápida e prática.

As explicações fornecem um resumo claro e objetivo dos pontos principais, o que facilita a compreensão mesmo para aqueles que não têm tempo ou necessidade de assistir à vídeo aula completa. Dessa forma, a tela de português se destaca como um recurso valioso tanto para revisões quanto para o primeiro contato com o tema, oferecendo flexibilidade no processo de aprendizado e promovendo uma experiência educativa mais eficiente.

Figura 16: Tela da matéria de Português



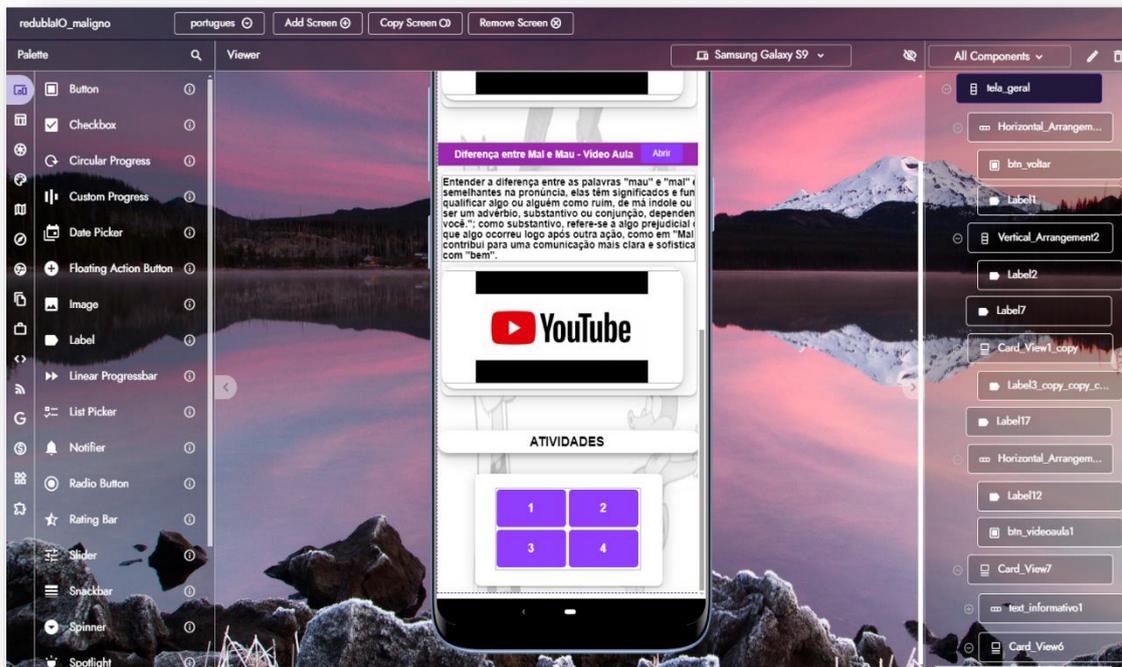
Fonte: Própria

Logo abaixo da seção de aulas, encontra-se uma área dedicada às atividades, organizada de maneira prática e intuitiva. Cada atividade é representada por um botão

numerado de 1 a 4, permitindo que o usuário identifique facilmente a sequência ou escolha a atividade desejada.

Ao selecionar uma das opções, o usuário é direcionado automaticamente para a tela derivada de atividades, onde poderá realizar os exercícios propostos de forma interativa. Essa estrutura garante uma navegação simples e eficiente, promovendo o aprendizado por meio de etapas bem definidas e proporcionando uma experiência mais fluida e organizada dentro da plataforma.

Figura 17: Atividades de Português



Fonte: Própria

6.3.1 Tela derivada “Atividades”

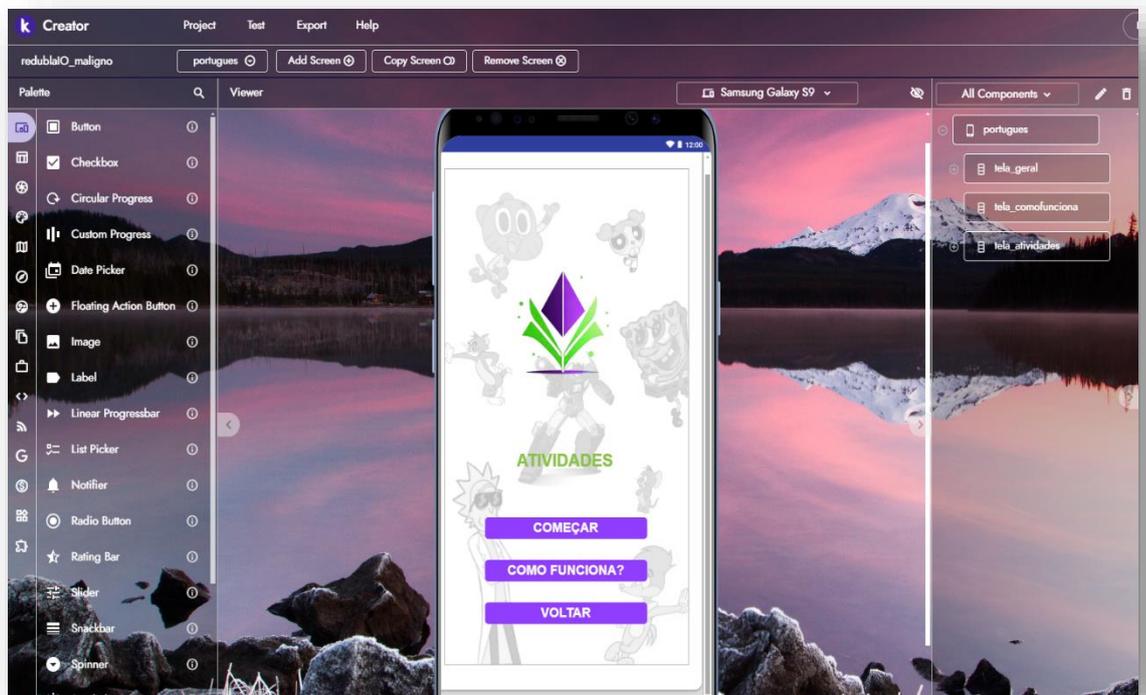
Após a seleção de uma atividade, o usuário será direcionado para a tela de atividades, onde terá à sua disposição três opções principais. Essa estrutura foi projetada para tornar o acesso às funcionalidades intuitivo e atender às diferentes necessidades dos usuários.

O botão “Começar” conduz diretamente ao início da atividade selecionada, oferecendo uma navegação ágil e eficiente para quem deseja começar

imediatamente. Já o botão “Como funciona?” direciona o usuário para uma tela derivada, onde um pequeno tutorial está disponível, por fim, o botão “voltar” faz o usuário retornar para a tela da matéria. Esse tutorial fornece orientações claras sobre o funcionamento das atividades, garantindo que até mesmo usuários que estejam acessando o recurso pela primeira vez possam compreender as dinâmicas propostas com facilidade.

Essa organização prática e acessível facilita a interação com a plataforma, promovendo uma experiência educativa mais fluida e agradável.

Figura 18: Tela Inicial



Fonte: Própria

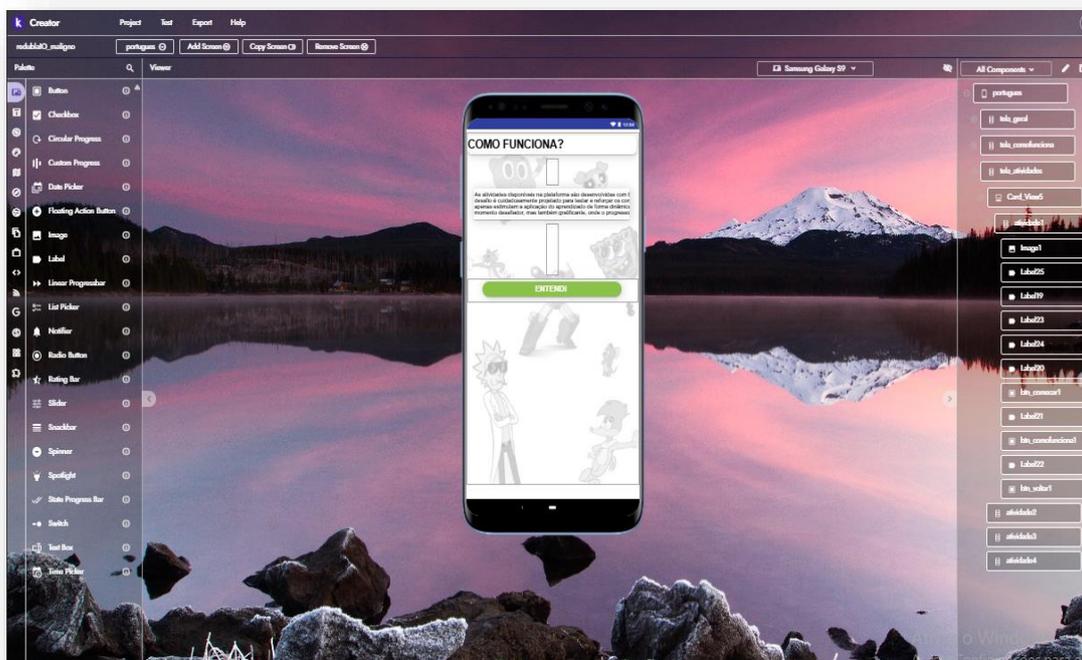
6.3.2 Tela derivada “Tutorial de atividades”

Embora seja uma tela de estrutura bastante simples, ela desempenha um papel essencial no desenvolvimento das atividades dentro da plataforma. Sua

funcionalidade é indispensável, pois permite ao usuário compreender de forma clara e objetiva como o sistema de atividades funciona.

Ao oferecer informações teóricas e diretas, essa tela garante que o usuário tenha segurança ao realizar as tarefas propostas, eliminando dúvidas e promovendo uma experiência de aprendizado mais eficiente. Sua importância reside em facilitar o entendimento das dinâmicas da plataforma, assegurando que o processo educativo seja acessível e intuitivo para todos.

Figura 19: Tela derivada "Como funciona?"



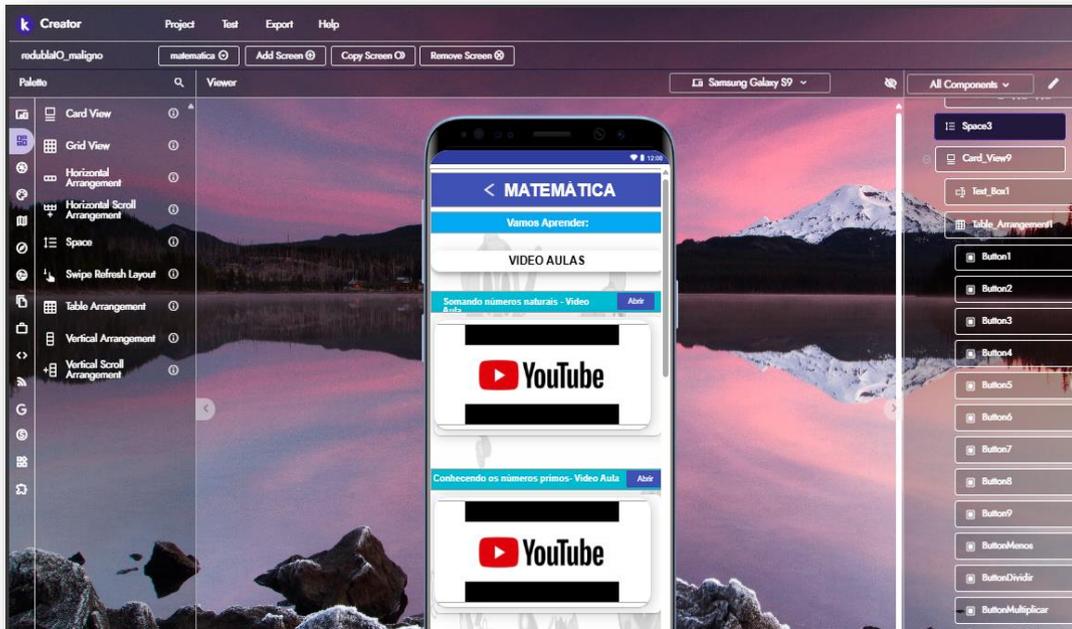
Fonte: Própria

6.4 TELA DE MATEMÁTICA

Embora a tela de Matemática compartilhe diversas semelhanças com a tela de Português, ela apresenta diferenças notáveis que enriquecem a experiência de aprendizado. Uma das principais distinções é a quantidade de conteúdo disponível: a tela de Matemática oferece mais vídeo aulas e atividades, uma escolha intencional devido ao fato de ser uma das matérias em que a maioria das crianças encontra

maiores dificuldades. Essa abordagem visa fornecer mais recursos e oportunidades para a prática e compreensão dos temas abordados.

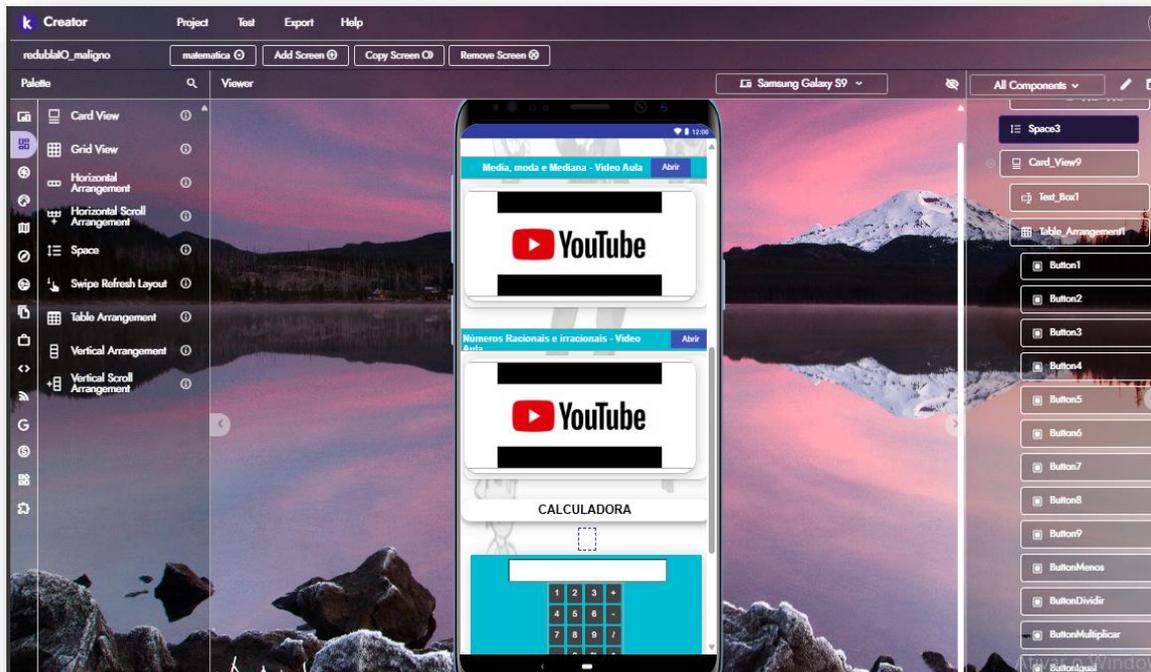
Figura 20: Tela de Matemática



Fonte: Própria

Outra característica interessante e exclusiva da tela de Matemática é a presença de uma calculadora integrada. Esse recurso adicional foi pensado para auxiliar os alunos na resolução de problemas, tornando o processo de aprendizado mais prático e acessível. Essas diferenças destacam o cuidado em adaptar os recursos da plataforma às necessidades específicas de cada disciplina, garantindo um suporte educativo completo e eficaz.

Figura 21: Calculadora da Tela de Matemática



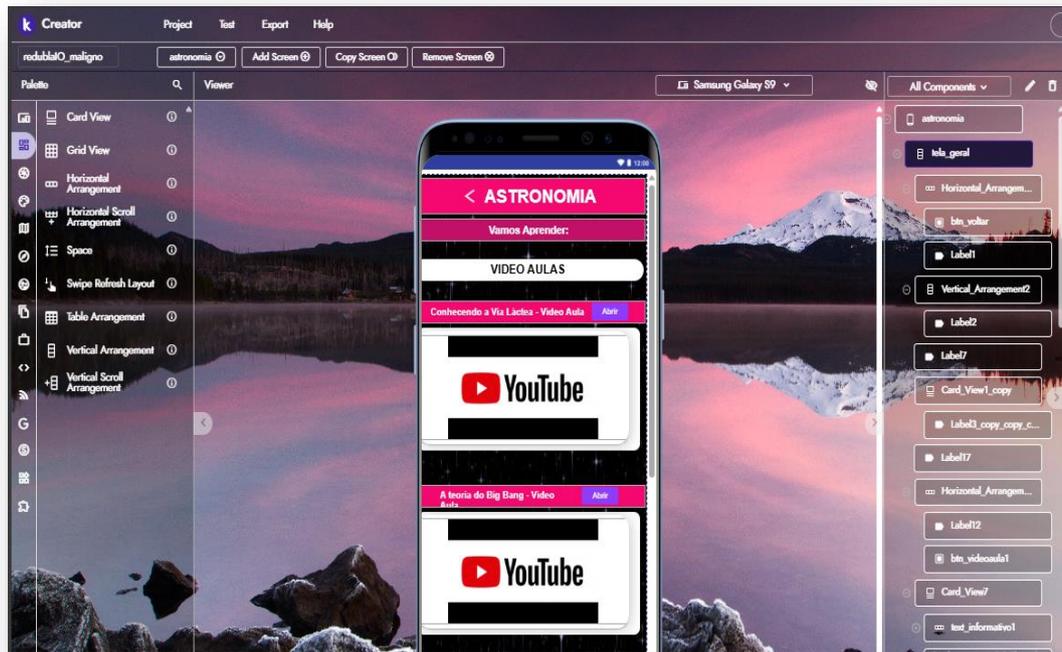
Fonte: Própria

6.5 TELA DE ASTRONOMIA

A tela de Astronomia foi cuidadosamente projetada para oferecer uma experiência imersiva e envolvente. Ela conta com quatro atividades interativas e três vídeo aulas, apresentadas de forma descontraída pelos personagens Rick Sanchez e Pica-Pau, escolhidos para tornar o aprendizado mais dinâmico e divertido.

Para complementar a temática, a tela apresenta um plano de fundo estrelado, criando um ambiente visual que remete ao universo e inspira os usuários a mergulharem no fascinante mundo da astronomia. Todos esses elementos foram pensados para proporcionar uma conexão mais profunda com o tema, transformando o aprendizado em uma experiência enriquecedora e agradável.

Figura 22: Tela de Astronomia



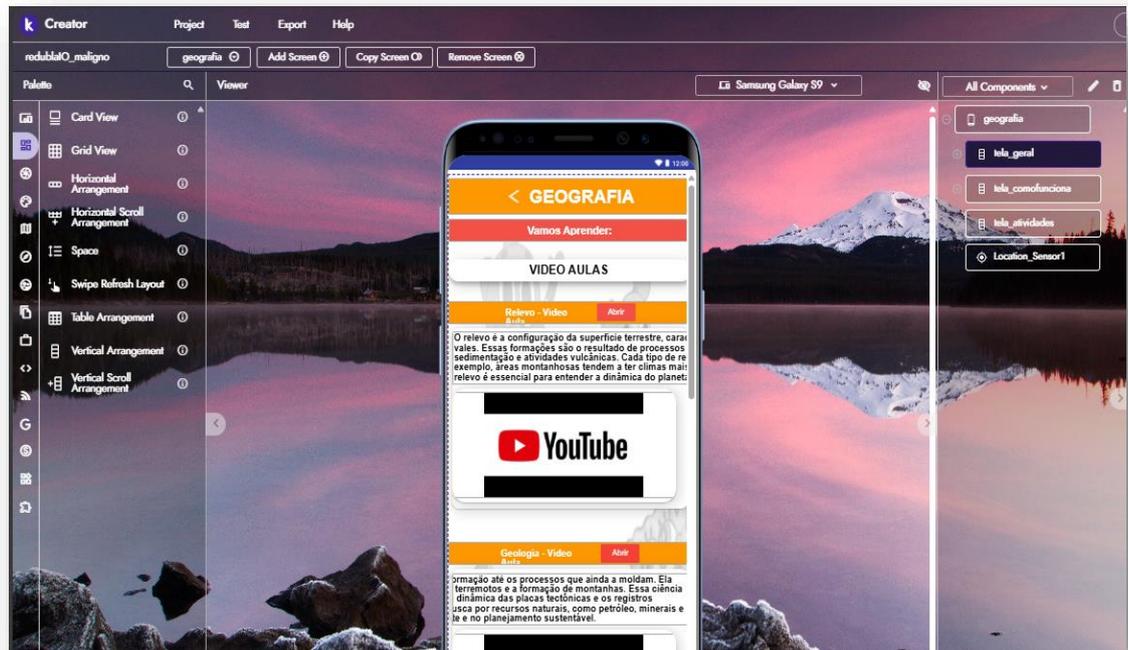
Fonte: Própria

6.6 TELA DE GEOGRAFIA

A tela de Geografia apresenta como cores predominantes o amarelo e o vermelho, criando uma identidade visual vibrante e marcante que reflete a energia e diversidade associadas à disciplina. Assim como nas outras telas, ela reúne vídeo aulas acompanhadas por breves descrições dos temas abordados, facilitando a compreensão do conteúdo de maneira prática e objetiva.

Além disso, a tela conta com atividades interativas que complementam as aulas, permitindo que os usuários coloquem em prática os conhecimentos adquiridos. Essa combinação de recursos faz da tela de Geografia uma ferramenta eficaz e atraente para o aprendizado, mantendo o padrão de qualidade e acessibilidade característico da plataforma.

Figura 23: Tela de Geografia

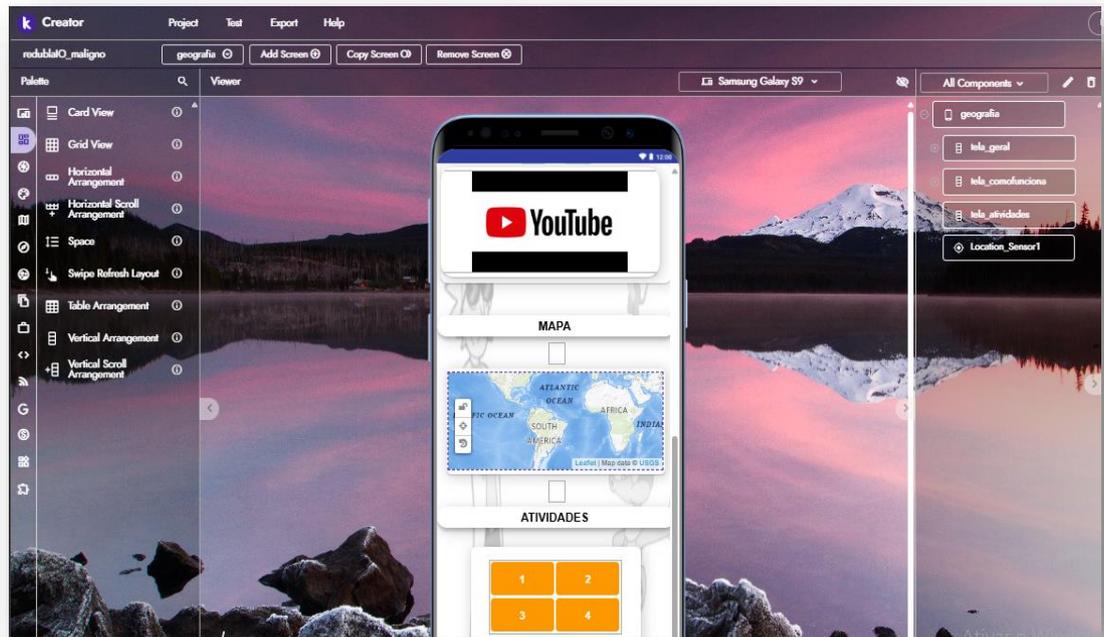


Fonte: Própria

Além disso, para tornar a experiência do usuário mais dinâmica e envolvente, foi adicionado, logo acima, um mapa-múndi interativo. Esse recurso permite que os usuários explorem diferentes partes do mundo, proporcionando a oportunidade de observar de perto seus biomas, relevos e outras características geográficas.

Essa funcionalidade não apenas enriquece o aprendizado, mas também desperta a curiosidade e o interesse pelos aspectos naturais e culturais do planeta. Combinando interatividade e informação, o mapa-múndi transforma a tela de Geografia em uma experiência educativa única e cativante.

Figura 24: Mapa mundi de geografia



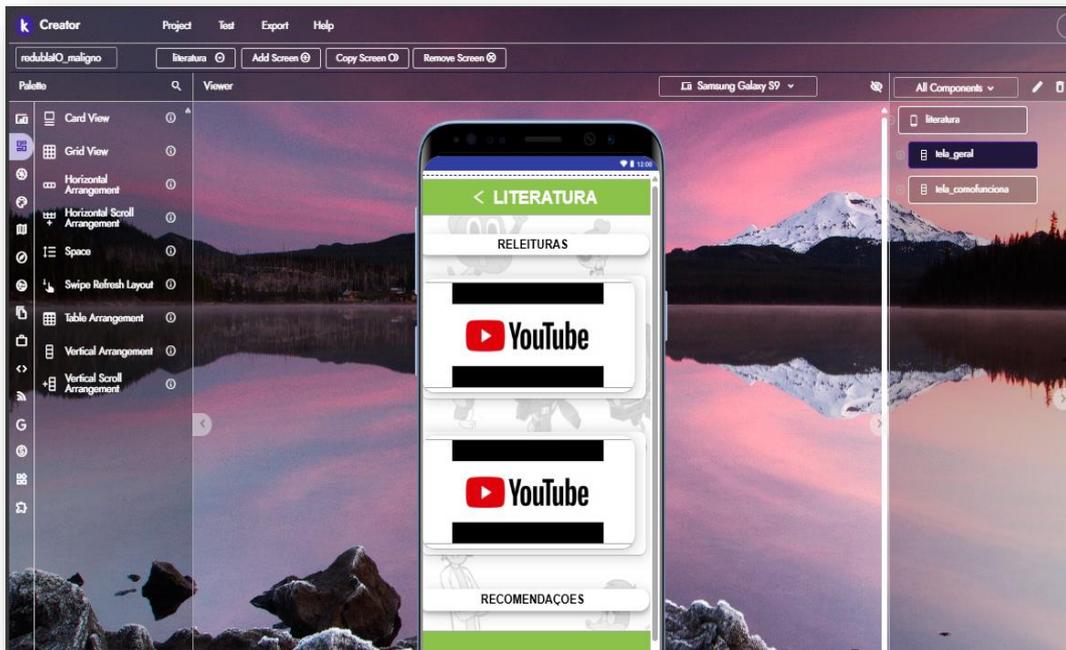
Fonte: Própria

6.7 TELA DE LITERATURA

Embora a matéria de Literatura esteja intimamente conectada à de Português, a tela de Literatura se destaca por ser, sem dúvida, a mais única em relação às outras disciplinas. Ao contrário das demais telas, que oferecem atividades e vídeo aulas, a tela de Literatura foca em proporcionar uma imersão na cultura brasileira, oferecendo resumos e recomendações de livros e contos brasileiros.

Essa abordagem foi pensada para enriquecer o conhecimento dos alunos sobre a nossa literatura, permitindo que explorem obras que expressam nossa identidade cultural e valorizam nosso patrimônio histórico. Embora não haja atividades interativas ou vídeo aulas, a tela de Literatura oferece uma experiência enriquecedora, conectando os alunos com a rica tradição literária do Brasil de uma maneira mais reflexiva e apreciativa.

Figura 25: Tela de Literatura



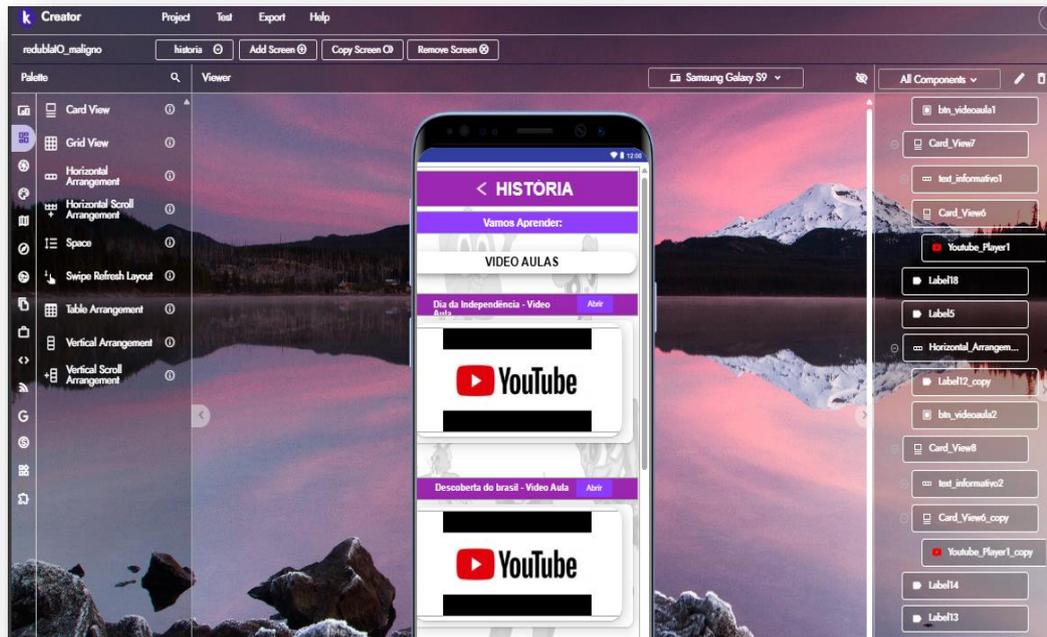
Fonte: Própria

6.8 TELA DE HISTÓRIA

A tela de História é composta por três vídeo aulas e quatro atividades interativas, que proporcionam uma abordagem profunda sobre a história brasileira. As vídeo aulas exploram períodos e eventos marcantes da nossa história, enquanto as atividades complementam o aprendizado, permitindo que os usuários revisem e testem seus conhecimentos de maneira prática.

Essa combinação de conteúdo audiovisual e atividades oferece uma maneira envolvente de compreender os principais acontecimentos que moldaram o Brasil, estimulando a reflexão sobre o nosso passado e sua influência no presente. A tela de História, com seus recursos educativos, visa proporcionar uma experiência rica e educativa, aproximando os alunos de nossa trajetória histórica de forma clara e interativa.

Figura 26: Tela de História



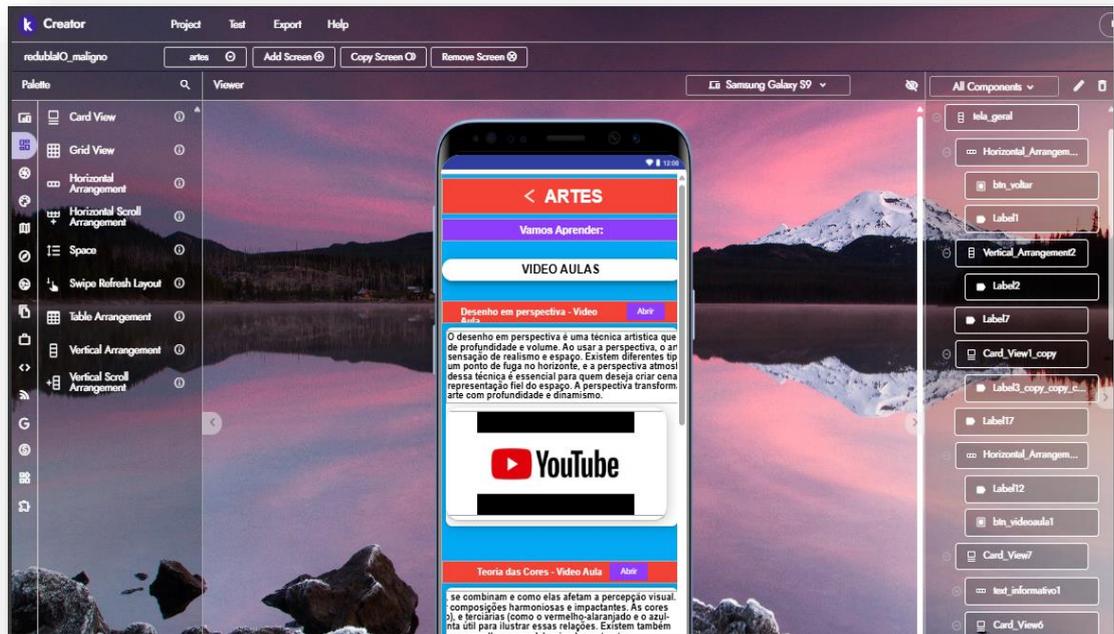
Fonte: Própria

6.9 TELA DE ARTES

A tela de Artes é, sem dúvida, a mais colorida de todas, refletindo de maneira vibrante a criatividade e o uso de tintas que a disciplina representa. Seu design, cheio de cores vivas, foi cuidadosamente elaborado para inspirar os usuários a explorar sua própria imaginação e expressão artística. As aulas de Artes são ministradas de forma divertida e envolvente pelo professor Mickey Mouse, trazendo um toque lúdico e dinâmico ao aprendizado.

Assim como nas outras telas, a tela de Artes oferece vídeo aulas que abordam conceitos e técnicas artísticas, e também conta com atividades interativas que permitem aos usuários praticar o que aprenderam. Essa combinação de recursos visa proporcionar uma experiência rica e divertida, incentivando os alunos a se aprofundarem nas artes de forma criativa e estimulante.

Figura 27: Tela de Artes



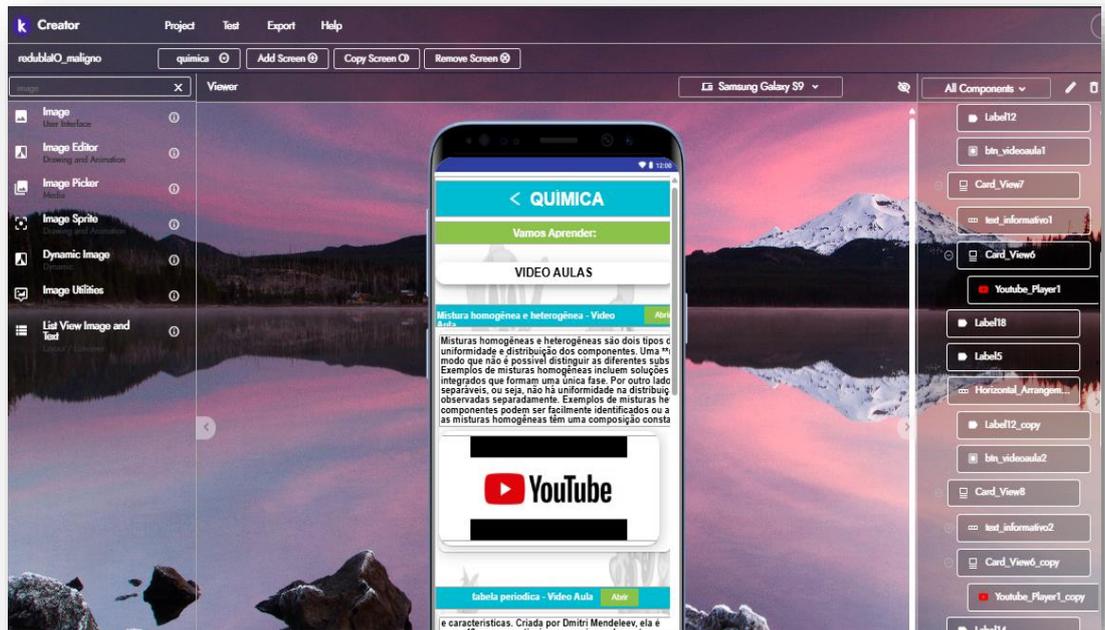
Fonte: Própria

6.10 TELA DE QUÍMICA

A tela de Química foi projetada para oferecer uma experiência educativa envolvente e prática. As vídeo aulas são ministradas pelo carismático Rick Sanchez, que traz sua abordagem única e divertida para o ensino de conceitos fundamentais da Química. Sua maneira descontraída e dinâmica de ensinar torna o conteúdo mais acessível e interessante para os alunos, mantendo o foco no aprendizado de temas essenciais da disciplina.

Além das vídeo aulas, a tela de Química também conta com uma pequena tabela periódica interativa, que permite ao usuário explorar os elementos químicos de forma visual e prática. Esse recurso oferece uma forma simples e eficaz de consultar informações sobre os elementos, como seus símbolos, números atômicos e propriedades, enriquecendo o aprendizado e facilitando a compreensão dos conteúdos químicos.

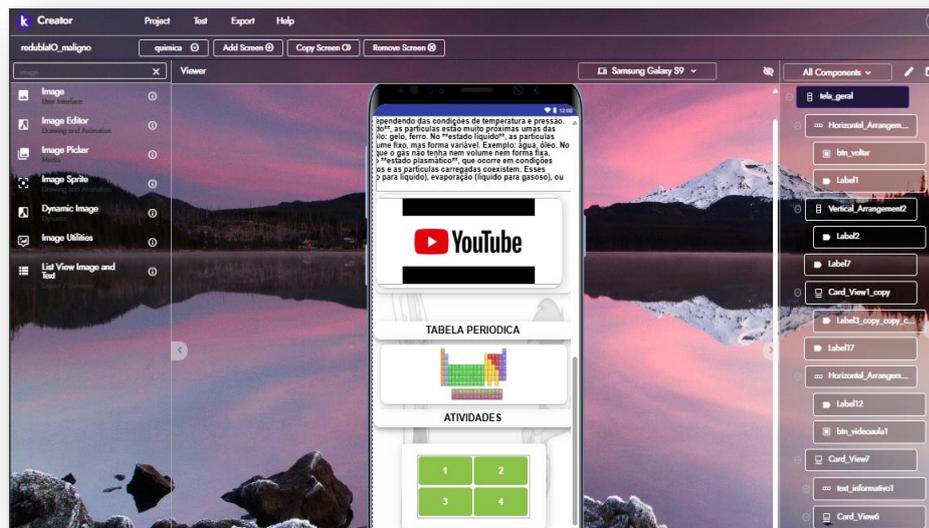
Figura 28: Tela de Química



Fonte: 1 Própria

Combinando a expertise de Rick Sanchez com uma ferramenta visual como a tabela periódica, a tela de Química oferece aos alunos uma experiência completa e envolvente, estimulando o interesse e a curiosidade pela ciência.

Figura 29: tabela periódica



Fonte: Própria

CONCLUSÃO

A criação de um aplicativo baseado na redublagem para auxílio nas escolas demonstra como a união entre tecnologia e educação pode resultar em soluções inovadoras e impactantes. Esse projeto reafirma a relevância da redublagem como uma ferramenta não apenas de adaptação cultural e linguística, mas também como um meio de transformar o aprendizado em uma experiência mais acessível, dinâmica e envolvente.

Ao integrar conteúdos audiovisuais educativos a animações e desenhos, redublados de maneira a atrair e prender a atenção dos alunos, o aplicativo enfrenta de maneira direta desafios como a desatenção, o excesso de estímulos digitais e a falta de interesse nos métodos de ensino tradicionais. Ele possibilita a inclusão de crianças com diferentes estilos de aprendizado e necessidades especiais, ampliando o alcance e a equidade no acesso à educação de qualidade.

A viabilidade do projeto, aliada ao potencial de mercado, evidencia a pertinência dessa inovação no contexto educacional atual. Ferramentas como essa têm o poder de impulsionar o desempenho acadêmico, estimular a curiosidade e transformar as telas, frequentemente vistas como distrações, em recursos poderosos para o desenvolvimento cognitivo e social.

Por fim, este projeto também reforça a importância do curso de Desenvolvimento de Sistemas, ao colocar em prática conhecimentos técnicos para resolver problemas reais e relevantes. Ele mostra como a criatividade e a tecnologia podem caminhar juntas para atender às demandas da sociedade moderna, promovendo uma educação mais interativa, inclusiva e eficaz. O aplicativo, portanto, não apenas contribui para o avanço do ensino, mas também abre portas para futuras inovações que unam tecnologia e pedagogia, consolidando-se como uma solução promissora para os desafios educacionais da era digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Raíssa. **O que é kodular?** Disponível em: <https://blog.profantenado.com/o-que-e-kodular/> Publicado em: 20 jun de 2020. Acessado em: 06 ago de 2024.

CONCEITO DE. **Dublagem.** Disponível em: <https://conceito.de/dublagem> Publicado em: 5 set de 2020. Acessado em: 18 mai de 2024.

DRAUZIO. **O que está por trás da “explosão” de casos de tdah no brasil e no mundo?** Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br/psiquiatria/o-que-esta-por-tras-da-explosao-de-casos-de-tdah-no-brasil-e-no-mundo/#:~:text=Portal%20Drauzio%20Varella-,O%20que%20est%C3%A1%20por%20tr%C3%A1s%20da%20%E2%80%9Cexplos%C3%A3o%E2%80%9D%20de%20casos%20de,%2C2%25%2C%20segundo%20estudos.&text=Em%20um%20per%C3%ADodo%20de%2020%20anos%2C%20a%20preval%C3%Aancia%20do%20TDAH,%2C2%25%2C%20segundo%20estudos.> Publicado em: 19 fev de 2024. Acessado 18 mai de 2024.

ENDEAVOR. **Conheça o Efeito Multiplicador dos nossos grandes exemplos.** Disponível em: https://endeavor.org.br/sobre-a-endeavor/efeito-multiplicador/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwk6SwBhDPArisAJ59GweGd7wKU7wAeIKIgjSmQiw2tX1HkcspjUeEGYJXloF2MX-M-oJya3kaAkt6EALw_wcB. Publicado em: 11 de abril, 2023. Acessado em 19 abr.2024.

FIA Business school. **Empreendedorismo: o que é, vantagens e como se tornar um empreendedor.** Disponível em: <https://fia.com.br/blog/empreendedorismo/#:~:text=O%20empreendedorismo%20%C3%A9%20a%20compet%C3%Aancia,n%C3%A3o%20%C3%A9%20uma%20verdade%20absoluta.> Acessado em: 18 abr. 2024.

IPEA. **Internet no Brasil reproduz desigualdades do mundo real.** Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/portal/categorias/45-todas-as-noticias/noticias/2417-internet-no-brasil-reproduz-desigualdades-do-mundo-real> Publicado em: 10 jun de 2019. Acessado em: Acessado 28 mai de 2024.

KOVACS, Leandro. **O que é o Duolingo?** Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-o-duolingo/> Publicado em: 23 jun de 2021. Acessado em: 19 mai de 2024.

MARCAS PELO MUNDO. **Manual do Mundo desvenda o segredo por trás do Duolingo.** Disponível em: <https://marcaspelomundo.com.br/anunciantes/manual-do-mundo-desvenda-o-segredo-por-tras-do-duolingo/#:~:text=Ele%20se%20baseia%20em%20mais,conte%C3%BAdo%20familiar%20e%20mais%20desafiador.> Publicado em: 21 ago 2023. Acessado 28 mai de 2024.

NORIEGA, Paulo. **O fenômeno das redublagens.** Disponível em: <https://paulonoriegablog.wordpress.com/2016/08/05/o-fenomeno-das-redublagens/#:~:text=Existem%20dois%20casos%20de%20redublagem,carioca%2C%20quanto%20uma%20dublagem%20paulista.> Publicado em: 5 ago de 2016. Acessado em: 16 mai de 2024.

ROGERS, Kristina. **O digital está transformando o consumidor, e relacionamentos moldados por confiança, respeito e valor são fundamentais.**

Disponível em: https://www.ey.com/pt_br/consumer-products-retail/how-to-serve-consumers-who-rely-on-tech-but-dont-trust-tech#:~:text=Os%20consumidores%20encontram%20a%20tecnologia,parte%20de%20sua%20experi%C3%Aancia%20di%C3%A1ria. Publicado em: 16 mai de 2023. Acessado em: 16 mai de 2024.

SANTOS, Sergio. **Desenvolvimento tecnológico no Brasil: onde estamos e para onde queremos ir?** Disponível em: <https://canaltech.com.br/colunas/desenvolvimento-tecnologico-no-brasil-onde-estamos-e-para-onde-queremos-ir/> Publicado em: 26 Jul de 2022. Acessado em: 18 mai de 2024.

SEBRAE. **Mas afinal, o que é empreendedorismo?** Disponível em :<https://www.sebrae-sc.com.br/blog/o-que-e-empreendedorismo#:~:text=Empreendedorismo%20%C3%A9%20a%20capacidade%20que,impacto%20no%20cotidiano%20das%20pessoas.> Acessado em 19 abr.2024.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA. **Pediatras destacam articulação entre educação e saúde para o desenvolvimento infantil.** Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/pediatras-destacam-articulacao-entre-educacao-e-saude-para-o-desenvolvimento-infantil/> Publicado em: 02 set de 2022. Acessado: 28 mai de 2024.

SOUZA, Júlio. **PERFIL NEUROPSICOLÓGICO DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE.** Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/psicologia/neuropsicologico-de-criancas.> Publicado em: 26 abr de 2021. Acessado em: 16 mai de 2024.

TELES, Leandro. **A Galinha Pintadinha: os segredos por trás do fenômeno.** Disponível em: <https://leandroteles.com.br/galinha-pintadinha-segredos-fenomeno/#:~:text=A%20harmonia%20c%C3%ADclica%20funciona%20como,crian%C3%A7as%20e%20mesmo%20de%20adultos.> Acessado em 28 mai de 2024.

TIC KIDS ONLINE BRASIL 2021: **78% das crianças e adolescentes conectados usam redes sociais.** Disponível em: <https://cetic.br/pt/noticia/tic-kids-online-brasil-2021-78-das-criancas-e-adolescentes-conectados-usam-redes-sociais/> Publicado em: 16 ago de 2022. Acessado 27 mai de 2024.

VALENTE, João. **Empreendedorismo.** Disponível em <http://www.escola.com.br/artigo/empreendedorismo/4.> Acessado em 21 fev. 2024