



Gabryel Da Silva Lemos
Isabella Tobias Marçal de Souza Pires
Jessyca Monique Rocha Mesquita
Marcos Kauan Oliveira Barbosa
Mariane Da Silva Monteiro Rodrigues

UM DIA DE CADA VEZ
Gerenciador de Rotina Visual para Autistas
Equipe INFOTEA

Orientador Profa. Graciete Henriques Dos Santos,
Prof. Israel Nuncio Dias Lucania e Co-orientador Prof.
Kleyton Sartori Leite

Mongaguá
07/2026

Gabryel Da Silva Lemos
Isabella Tobias Marçal de Souza Pires
Jessyca Monique Rocha Mesquita
Marcos Kauan Oliveira Barbosa
Mariane Da Silva Monteiro Rodrigues

UM DIA DE CADA VEZ
Gerenciador de Rotina Visual para Autistas
Equipe INFOTEA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola Técnica Adolpho
Berezin, como parte dos requisitos para a
obtenção do título de Técnico em Informática
Orientadores: Prof.: Graciete Henriques Dos
Santos e Israel Nuncio Dias Lucania

Mongaguá
07/2026

Dedicamos este trabalho à professora Graciete Henriques dos Santos, que nos acompanhou com dedicação, paciência e compromisso durante todo este processo, contribuindo de forma fundamental para a realização deste TCC. À psicopedagoga Aliny Marçal, expressamos nossa sincera gratidão pelo apoio, orientação e valiosas contribuições, que enriqueceram nossa formação e o desenvolvimento deste trabalho. Nosso reconhecimento e agradecimento por todo incentivo, conhecimento e confiança compartilhados ao longo desta trajetória.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradecemos a Deus, por nos conceder sabedoria, força, saúde e perseverança para enfrentar cada desafio ao longo do desenvolvimento deste trabalho. Sem Sua presença e direção, nada disso seria possível.

À ETEC Adolpho Berezin, expressamos nossa profunda gratidão pela oportunidade de aprendizado, crescimento acadêmico e desenvolvimento pessoal. A instituição teve papel fundamental em nossa formação, proporcionando conhecimento, experiências e incentivo para que pudéssemos transformar ideias em projetos capazes de impactar positivamente a sociedade.

Agradecemos de maneira especial à Professora Graciete Henriques dos Santos, ao Professor Klayton Sartori e ao Professor Israel Lucania, que, com dedicação, paciência e comprometimento, compartilharam seus conhecimentos e nos orientaram durante toda esta trajetória. Seus ensinamentos, conselhos e apoio foram essenciais para a construção e realização deste projeto.

Manifestamos também nosso sincero agradecimento à psicopedagoga e neuropsicopedagoga especialista em TEA, Joyce Pomin, que nos acompanhou ao longo do desenvolvimento do trabalho, oferecendo orientações valiosas, apoio técnico e contribuições fundamentais para compreendermos melhor as necessidades das pessoas com Transtorno do Espectro Autista. Sua experiência e dedicação fizeram grande diferença na elaboração deste projeto e em nosso olhar mais humano e inclusivo.

Agradecemos ainda a todos os integrantes da equipe, que permaneceram unidos, determinados e comprometidos com um propósito maior: desenvolver uma iniciativa capaz de ajudar pessoas por meio da tecnologia, da inclusão e da educação. Cada esforço, ideia, reunião e desafio enfrentado contribuiu para fortalecer nosso trabalho em equipe e tornar este projeto possível.

Por fim, deixamos nossa gratidão a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste trabalho, acreditando em nosso potencial e incentivando-nos a continuar buscando conhecimento, inovação e transformação social.

A tecnologia é melhor quando une as pessoas.

(Matt Mullenweg)

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o desenvolvimento do site 'Um Dia de Cada Vez', criado pela equipe InfoTEA, com o objetivo de auxiliar crianças e adolescentes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na organização e no acompanhamento de suas rotinas diárias. O projeto surgiu da necessidade de oferecer uma ferramenta digital que contribua para a criação de hábitos, o planejamento de atividades e a promoção da autonomia dos usuários. A plataforma foi desenvolvida com uma interface simples, intuitiva e acessível, permitindo o gerenciamento de tarefas, compromissos e atividades de forma visual e organizada através de uma dinâmica de interação do site e o usuário de maneira *gamificada*. A previsibilidade proporcionada pela organização da rotina é um fator importante para pessoas com TEA, pois auxilia na redução da ansiedade, melhora a adaptação às mudanças do cotidiano e favorece o desenvolvimento da independência. Nesse contexto, o site busca facilitar o acompanhamento das atividades diárias, oferecendo um ambiente digital que atenda às necessidades específicas desse público. Além de beneficiar os usuários, a ferramenta também pode servir como apoio para familiares, responsáveis e profissionais que acompanham o desenvolvimento das crianças e adolescentes. Dessa forma, o projeto demonstra como a tecnologia pode ser utilizada como instrumento de inclusão e suporte ao desenvolvimento pessoal, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida e para a construção de uma rotina mais estruturada e eficiente para pessoas com Transtorno do Espectro Autista.

PALAVRAS-CHAVES: Transtorno do Espectro Autista (TEA); organização, rotina; inclusão digital; acessibilidade; desenvolvimento infantil; autonomia; planejamento de atividades; gerenciamento de tarefas; qualidade de vida; gamificação; educação inclusiva; apoio familiar; desenvolvimento cognitivo; inovação tecnológica.

ABSTRACT

This Course Completion Project presents the development of the website *One Day at a Time*, created by the InfoTEA team with the purpose of assisting children and adolescents with Autism Spectrum Disorder (ASD) in organizing and monitoring their daily routines. The project emerged from the need to provide a digital tool that contributes to habit formation, activity planning, and the promotion of user autonomy. The platform was developed with a simple, intuitive, and accessible interface, allowing users to manage tasks, appointments, and activities in a visual and organized manner through a gamified interaction dynamic between the website and its users. The predictability provided by routine organization is an important factor for individuals with ASD, as it helps reduce anxiety, improves adaptation to daily changes, and fosters the development of independence. In this context, the website aims to facilitate the monitoring of daily activities by offering a digital environment that meets the specific needs of this audience. In addition to benefiting users, the tool can also serve as support for family members, caregivers, and professionals involved in the development of children and adolescents. Therefore, the project demonstrates how technology can be used as a tool for inclusion and support for personal development, contributing to the improvement of quality of life and the creation of a more structured and efficient routine for individuals with Autism Spectrum Disorder.

Key Words:

Autism Spectrum Disorder (ASD); routine, organization; digital inclusion; accessibility; child development; autonomy; activity planning; task management; quality of life; gamification; inclusive education; family support; cognitive development; technological innovation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Logo da Equipe	22
Figura 2 - Logo do Projeto	23
Figura 3 - Slogan da Empresa e Projeto	23
Figura 4 - MER - Modelagem do Banco de Dados	28
Figura 5 - Wireframe Tela de Login	41
Figura 6 - Wireframe Tela de criar conta passo 1	41
Figura 7 - Wireframe Tela de criar conta passo 2	42
Figura 8 - Wireframe Tela de criar conta passo 3	42
Figura 9 - Wireframe Tela Inicial	43
Figura 10 - Wireframe Menu Lateral	43
Figura 11 - Wireframe Tela Criar Rotina	44
Figura 12 - Wireframe Modal Criar Rotina	44
Figura 13 - Wireframe Tela de Recompensa	45
Figura 14 - Wireframe Tela de Relatório	45
Figura 15 - Wireframe Agenda do Dia	46
Figura 16 - Wireframe Modo Calmo	46
Figura 17 - Wireframe Tela Perfil	47
Figura 18 - Wireframe Tela de Acessibilidade	47
Figura 19 - Tela Login	48
Figura 20 - Tela Login Criança	48
Figura 21 - Tela Criar Conta Passo 1	49
Figura 22 - Tela Criar Conta Passo 2	49
Figura 23 - Tela Criar Conta Passo 3 (Nova Criança)	50
Figura 24 - Tela Criar Conta Passo 3 (Vincular com uma Criança)	50
Figura 25 - Tela Esquece Senha Passo 1	51
Figura 26 - Esquece Senha Passo 2	51
Figura 27 - Esquece Senha Passo 3	52
Figura 28 - Tela Inicial (Responsável)	52
Figura 29 - Tela Inicial (Criança)	53
Figura 30 - Tela Criar Rotina	53
Figura 31 - Modal Criar Rotina	54
Figura 32 - Tela Agenda do Dia	54

Figura 33 - Tela Justificativa	55
Figura 34 - Tela Relatório	55
Figura 35 - Tela de Recompensas.....	56
Figura 36 - Modal Criar Recompensas	56
Figura 37 - Modo Calmo	57
Figura 38 - Modo Calmo (Inspire)	57
Figura 39 - Modo Calmo (Segure)	58
Figura 40 - Modo Calmo (Expire).....	58
Figura 41 - Tela Perfil	59
Figura 42 - Tela Perfil (Criança).....	59
Figura 43 - Modal Escolher Avatar	60
Figura 44 - Modal Ver Pin	60
Figura 45 - Modal Alterar Pin	61
Figura 46 - Modal Trocar Senha.....	61
Figura 47 - Tela Acessibilidade.....	62
Figura 48 - Menu Lateral.....	62
Figura 49 - Menu Lateral (Criança)	63

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	7
INTRODUÇÃO.....	12
1. NICHOS DE MERCADO DO PROJETO.....	13
1.1. Público-alvo – Pessoas com TEA	13
1.2. Problema do Cliente.....	14
1.3. Solução Proposta.....	15
2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS	17
2.1 Back End.....	17
2.1.1 JavaScript.....	17
2.1.2 PHP (Hypertext Preprocessor)	19
2.1.3 XAMPP	19
2.1.4 MYSQL	19
2.2 Front End.....	19
2.2.1 HTML.....	20
2.2.2 CSS	20
2.2.3 CANVA	21
3. EMPRESA	22
3.1 Missão.....	22
3.2 Visão	22
3.3 Valores	22
3.4 Logos	22
3.4.1 Logo da Equipe.....	22
3.4.2 Logo do Projeto	23
4. ANÁLISE	24
4.1. Descrição das Funcionalidades	24
4.1.1 Login e autenticação.....	24

4.1.2 Tela inicial.....	24
4.1.3 Agenda do dia.....	25
4.1.4 Criar rotina.....	25
4.1.5 Recompensas e estrelas	25
4.1.6 Perfil	26
4.1.7 Relatórios.....	26
4.1.8 Justificativas	26
4.1.9 Acessibilidade.....	27
4.1.10 Modo calmo	27
4.2. MER – Modelo do Banco de Dados	28
4.3. Create do Banco de Dados	29
4.4 Principais Selects do Banco de Dados.....	37
4.4.1 Consulta de login do responsável.....	37
4.4.2 Consulta da criança vinculada ao responsável.....	37
4.4.3 Consulta de login da criança.....	37
4.4.4 Consulta de tarefas da rotina.....	38
4.4.5 Consulta de tarefas ativas para a agenda do dia.....	38
4.4.6 Consulta de tarefas concluídas no dia.....	38
4.4.7 Consulta de tarefas adiadas no dia	39
4.4.8 Consulta de tarefas excluídas no dia.....	39
4.4.9 Consulta de saldo de estrelas.....	39
4.4.10 Consulta de histórico de estrelas.....	39
4.4.11 Consulta de recompensas disponíveis	40
4.4.12 Consulta de categorias no relatório	40
4.5. Wireframe das Telas	41
4.6 Prints das Telas.....	48
4.7 Trecho do Código Fonte.....	63

4.7.1 Verificação de e-mail no cadastro.....	63
4.7.2 Alteração do PIN da criança	64
4.7.3 Cálculo de porcentagem no relatório	65
4.7.4 Geração do gradiente da barra de progresso	66
4.7.5 Abertura dos modais de criar conta e esqueci senha	66
4.7.6 Validação de senha no cadastro.....	67
4.7.7 Padrão de cores suaves no CSS.....	68
5. MANUAL DO USUÁRIO	69
CONCLUSÃO	72
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	74

INTRODUÇÃO

A organização da rotina diária é um fator essencial para o desenvolvimento infantil, especialmente para crianças que necessitam de maior previsibilidade, acompanhamento visual e estruturação das atividades. De acordo com a organização Autismo e Realidade (2025), crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) tendem a se beneficiar de ambientes organizados e de rotinas previsíveis, pois essas práticas contribuem para reduzir a ansiedade, facilitar a compreensão das atividades e promover maior autonomia. Nesse contexto, a tecnologia pode atuar como uma importante ferramenta de apoio, auxiliando responsáveis e crianças na construção de hábitos, no acompanhamento de tarefas e na promoção da independência.

Com base nessa necessidade, foi desenvolvido o sistema **Um Dia de Cada Vez**, uma aplicação web voltada para o gerenciamento da rotina infantil de forma acessível, intuitiva e motivadora. A plataforma foi projetada para permitir que responsáveis cadastrem e acompanhem as atividades diárias das crianças, oferecendo recursos que favorecem a organização, o monitoramento do progresso e o incentivo à realização das tarefas por meio de um sistema de recompensas.

Além do gerenciamento da rotina, o sistema incorpora funcionalidades voltadas à acessibilidade e ao bem-estar do usuário, como opções de personalização visual, modo simplificado, alto contraste e o modo calmo, destinado a auxiliar crianças em momentos de sobrecarga emocional. Dessa forma, a aplicação busca proporcionar uma experiência inclusiva e adaptável às diferentes necessidades dos usuários, considerando as recomendações sobre previsibilidade e adaptação do ambiente para pessoas com TEA (AUTISMO E REALIDADE, 2025).

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do sistema, descrevendo suas principais funcionalidades, estrutura e objetivos. A proposta é demonstrar como uma ferramenta digital pode contribuir para a organização da rotina infantil, promovendo maior autonomia para a criança e oferecendo aos responsáveis mecanismos eficientes de acompanhamento e apoio no dia a dia.

1. NICHOS DE MERCADO DO PROJETO

Este projeto é voltado para o segmento de tecnologia assistiva – uso de técnicas, estratégias e tecnologias (de baixa ou alta complexidade) para auxiliar pessoas com deficiência a se comunicar – aplicada à comunicação de pessoas autistas não verbais.

Heloise Rissato (2024) diz que o Transtorno do Espectro Autista é um transtorno do neurodesenvolvimento caracterizado por dificuldades na comunicação e interação social e pela presença de padrões de comportamentos restritos e repetitivos.

Segundo Luciana Brites (2025), o apoio visual é uma das estratégias mais eficazes para o TEA, pois aproveita a forte capacidade de processamento visual de muitos autistas, convertendo instruções auditivas abstratas em informações concretas. Ele aumenta a previsibilidade, reduz a ansiedade, melhora a comunicação funcional e promove a autonomia e o aprendizado.

Aplicativos de rotina visual permitem que o indivíduo veja de forma clara o que acontecerá ao longo do dia, apoiando a autonomia e a execução de tarefas sem depender exclusivamente de instruções verbais. Esses recursos funcionam como suporte externo das funções executivas, auxiliando no planejamento e na organização.

Além disso, ferramentas visuais digitais ajudam a reduzir comportamentos desafiadores e frustrações, proporcionando controle e previsibilidade. Assim, desenvolver um app de rotina visual para autistas atende a uma necessidade prática e, ao mesmo tempo, contribui para a independência, redução da ansiedade e melhoria da qualidade de vida de pessoas com TEA.

1.1. Público-alvo – Pessoas com TEA

Nosso público-alvo é constituído principalmente por pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nos níveis 1 e 2. O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) rotula que uma pessoa diagnosticada como grau 1 de suporte apresenta prejuízos leves, que podem não a impedir de estudar, trabalhar e se relacionar. Um indivíduo com grau 2 de suporte tem um menor grau de independência e necessita de algum auxílio

para desempenhar funções cotidianas, como tomar banho ou preparar a sua refeição. No Brasil, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022), estima-se que cerca de 2,4 milhões de pessoas estejam dentro do Espectro Autista, o que demonstra a relevância de desenvolver soluções que atendam às suas necessidades específicas.

Optamos por focar nestes níveis, pois o grau 3 de suporte, segundo a DSM-5, vai manifestar dificuldades graves e costuma precisar de apoio especializado ao longo da vida. Exige acompanhamento intensivo, muitas vezes com suporte integral, o que ultrapassa o foco desta proposta. Além disso, pessoas com TEA podem apresentar dificuldades significativas na comunicação verbal, sendo classificadas, em alguns casos, como minimamente verbais, o que reforça a importância de estratégias e recursos que favoreçam sua comunicação e autonomia (POSAR; VISCONTI, 2022). Assim, nosso foco está em proporcionar recursos que auxiliem pessoas com dificuldades na fala, ajudando a melhorar sua comunicação e autonomia.

1.2. Problema do Cliente

Apesar do crescente número de pessoas diagnosticadas com Transtorno Espectro Autista (TEA) no Brasil, estimado em cerca de 2 milhões, ainda existem grandes desafios para garantir uma comunicação efetiva, especialmente para aquelas com graus leves a moderados (nível 1 e 2) que apresentam dificuldades na fala ou são não-verbais. A previsibilidade e a estruturação das atividades também são potencializadas pela comunicação. Muitas crianças com TEA enfrentam desafios para se expressar verbalmente, o que pode ser amenizado pela integração de diferentes formas de comunicação, como pistas visuais ou gestos, às rotinas diárias.

Conforme diz a Psiquiatra Infantil, Dra. Jaqueline Bifano, rotinas estruturadas ajudam a minimizar situações de incerteza, que podem ser um fator significativo de estresse para crianças, jovens e até adultos com TEA. O autismo muitas vezes causa dificuldades no processamento de mudanças repentinas ou inesperadas, o que pode levar à desregulação e, conseqüentemente, a comportamentos desafiadores.

No caso de crianças, ao estabelecer um calendário previsível e consistente, com horários fixos para refeições, escola, atividades recreativas e

descanso, por exemplo, cuidadores e profissionais conseguem oferecer uma sensação maior de controle, reduzindo a ansiedade e facilitando a concentração nas interações e nos aprendizados.

Em resumo, Heloise Rissato descreve que a rotina é uma ferramenta poderosa para pessoas com TEA, oferecendo mais do que uma simples organização do dia. Ela se transforma em um recurso muito eficaz para o desenvolvimento emocional, comportamental e social.

Ao proporcionar segurança, diminuir a ansiedade e aumentar a independência, as rotinas estruturadas ajudam a promover uma vida mais estável e acolhedora, o que é importante para pais, educadores e comunidade.

A adaptação gradual e a consistência das atividades são essenciais para que esses benefícios se consolidem ao longo do tempo, impactando positivamente a qualidade de vida da criança e de sua família.

1.3. Solução Proposta

A solução proposta consiste no desenvolvimento de um aplicativo gamificado, intuitivo e acessível, especialmente, voltado para o nosso público, que apresentam certas dificuldades.

Para pessoas com TEA, a previsibilidade proporcionada por uma rotina consistente oferece segurança emocional, reduz a ansiedade e facilita a adaptação a novas situações. O contrário, por sua vez, pode trazer impactos negativos.

Pensando nisso, decidimos desenvolver um aplicativo que utilizará recursos visuais, pictogramas e tecnologia adaptativa para auxiliar no gerenciamento de rotinas de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), tornando o processo de organização diária mais simples, eficiente e personalizado.

O aplicativo oferecerá um conjunto de ferramentas de apoio à rotina, como pictogramas, imagens e comandos visuais, que poderão ser utilizados para organizar tarefas, compromissos e atividades diárias, facilitando a compreensão e a execução das rotinas.

A plataforma será desenvolvida para ser de fácil utilização, possibilitando o acompanhamento do progresso do usuário na realização das tarefas e a adaptação dos recursos conforme suas necessidades. Essa abordagem

colaborativa garantirá que o aplicativo seja uma ferramenta eficaz tanto para o usuário final quanto para sua rede de apoio, promovendo autonomia, independência e melhor organização do dia a dia.

2. TECNOLOGIAS UTILIZADAS

2.1 Back End

De acordo com Douglas Vieira (2024), a linguagem *back-end* tem como objetivo cuidar das “engrenagens” de uma aplicação na web, onde cria códigos para que o site funcione corretamente através de funções e códigos de segurança.

Sendo assim, um desenvolvedor *back-end* cuida dos bastidores, a parte de trás de tudo o que acontece em um site. Isso também envolve banco de dados, segurança, processamento dos dados e outras informações importantes que serão levadas para a frente, ou seja, para o *front-end*!

Um *Back-end* mantém tudo em segurança, pensando em como o site também irá ser rápido e funcional para os usuários.

Dessa forma, é necessário que o desenvolvedor esteja sempre atuando em conjunto com os desenvolvedores *front-end* para estruturar bem os projetos.

2.1.1 JavaScript

O JavaScript (JS) é uma linguagem de programação interpretada de alto nível utilizada para adicionar interatividade e dinamismo às páginas da web. De acordo com a Mozilla Developer Network (2025), juntamente com o HTML e o CSS, o JavaScript constitui uma das principais tecnologias da Web, sendo responsável pela implementação de funcionalidades interativas executadas nos navegadores.

No projeto **Um Dia de Cada Vez**, o JavaScript foi utilizado para possibilitar a comunicação entre o usuário e o sistema, tornando a navegação mais dinâmica e proporcionando uma experiência de uso mais intuitiva. A linguagem foi empregada na validação de formulários, na manipulação de elementos da interface e na execução de ações sem a necessidade de recarregar a página, contribuindo para a eficiência da aplicação (MOZILLA DEV, 2025).

A escolha do JavaScript ocorreu devido à sua ampla compatibilidade com os principais navegadores, facilidade de integração com HTML e CSS e

capacidade de desenvolver funcionalidades interativas essenciais para atender às necessidades do público-alvo do projeto.

2.1.2 PHP (Hypertext Preprocessor)

É uma linguagem de programação de código aberto muito utilizada no desenvolvimento de sistemas e sites dinâmicos. Executada no lado do servidor, ela permite processar dados, gerenciar usuários, realizar autenticações e integrar aplicações com bancos de dados (PHP, 2026). No projeto **Um Dia de Cada Vez**, o PHP foi utilizado para desenvolver a lógica do sistema e realizar a comunicação entre a aplicação e o banco de dados, garantindo o funcionamento das funcionalidades da plataforma.

2.1.3 XAMPP

XAMPP é um pacote de software gratuito que reúne ferramentas essenciais para o desenvolvimento e teste de aplicações web em ambiente local. Ele inclui o servidor Apache, o banco de dados MySQL/MariaDB e suporte à linguagem PHP, permitindo que desenvolvedores executem seus projetos diretamente no computador sem a necessidade de hospedagem online (APACHE FRIENDS, 2026). No desenvolvimento do sistema **Um Dia de Cada Vez**, o XAMPP foi utilizado para criar e testar a aplicação localmente, facilitando a implementação e a validação das funcionalidades durante o processo de desenvolvimento.

2.1.4 MYSQL

MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional amplamente utilizado para armazenar, organizar e gerenciar informações de aplicações web. Ele permite que os dados sejam estruturados em tabelas e acessados de forma rápida e segura por meio de consultas (ORACLE, 2026). No projeto Um Dia de Cada Vez, o MySQL foi utilizado para armazenar informações dos usuários, crianças, rotinas, tarefas, recompensas e relatórios, garantindo a integridade e a organização dos dados necessários para o funcionamento do sistema.

2.2 Front End

O termo *front-end* refere-se à parte de um sistema de software ou aplicação que os usuários interagem diretamente. É a interface gráfica e

funcional que permite aos usuários visualizar e interagir com dados e funcionalidades do sistema. Segundo Freeman e Robson (2004), "o front-end é a parte do sistema que os usuários finais veem e interagem diretamente". No contexto web, o front-end é construído utilizando tecnologias como HTML (Hypertext Markup Language ou Linguagem de Marcação de HiperTexto), CSS (Cascading Style Sheet ou Folha de Estilo em Cascatas) e JavaScript, que definem a estrutura, o estilo e a interatividade dos elementos na página web.

2.2.1 HTML

A Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML) é uma linguagem de computador que compõe a maior parte das páginas da internet e dos aplicativos online. Andrei Lima (2023) (produtor de conteúdos tecnológicos), descreve que um hipertexto é um texto usado para fazer referência a outros textos, enquanto uma linguagem de marcação é composta por uma série de marcações que dizem para os servidores da web qual é o estilo e a estrutura de um documento.

O HTML não é considerado uma linguagem de programação, já que ele não pode criar funcionalidades dinâmicas. Ao invés disso, com o HTML, os usuários podem criar e estruturar seções, parágrafos e links usando elementos, *tags* e atributos.

Será utilizado para estruturar o site, organizando o conteúdo e definindo a hierarquia das informações. Essa tecnologia é fundamental para qualquer projeto web, pois possibilita a criação de páginas acessíveis e semânticas

E foi escolhido por ser a base da web, garantindo compatibilidade com navegadores e acessibilidade para usuários com diferentes necessidades. Com ele, criaremos as páginas como a home, sobre o projeto e páginas de comunicação, estruturando o conteúdo de forma clara e lógica para o usuário.

2.2.2 CSS

Segundo Santana (2025), o CSS (Cascading Style Sheets) é uma linguagem utilizada para definir a aparência e o estilo de páginas da web, permitindo separar o conteúdo estruturado em HTML da sua apresentação visual. Essa separação facilita a manutenção do código, promove maior

organização e possibilita a criação de interfaces mais consistentes e responsivas.

No projeto **Um Dia de Cada Vez**, o CSS foi utilizado para estilizar a estrutura do site, tornando a interface mais agradável, acolhedora e intuitiva para o público-alvo. A linguagem permitiu definir cores, fontes, layouts e efeitos visuais, proporcionando uma experiência de navegação mais organizada e acessível.

A escolha do CSS ocorreu devido à sua capacidade de separar a estética do conteúdo, tornando o design mais flexível e facilitando futuras atualizações da interface. Além disso, foram definidos elementos visuais que favorecem a usabilidade e o engajamento dos usuários, especialmente aqueles com necessidades específicas de estímulo visual (SANTANA, 2025).

2.2.3 CANVA

Canva é uma plataforma de design gráfico online que permite a criação de materiais visuais de forma simples e intuitiva. A ferramenta oferece diversos recursos, como modelos prontos, ícones, imagens, apresentações e elementos gráficos, facilitando a produção de conteúdos visuais mesmo para usuários sem experiência em design (CANVA, 2026). No projeto **Um Dia de Cada Vez**, o Canva foi utilizado para a criação de protótipos, layouts e materiais visuais, contribuindo para a definição da identidade visual e para a apresentação das interfaces do sistema.

3. EMPRESA

A INFOTEA é uma equipe focada em ajudar pessoas com o Transtorno do Espectro Autista (TEA) através do uso da informática, utilizando de uma web plataforma que auxilia no quesito da organização de cronograma.

3.1 Missão

A missão da nossa equipe é ajudar pessoas que possuem o Transtorno do Espectro Autista (TEA) na organização de sua rotina diária através de um sistema que visa a criação de tarefas e que utiliza do método de premiação após a conclusão de cada atividade, acompanhando seu progresso de evolução.

3.2 Visão

A INFOTEA tem como visão alinhar o uso da tecnologia para auxiliar na organização de rotina e cronograma, desenvolvendo uma web plataforma como ferramenta, visando promover autonomia, previsibilidade e consistência no cotidiano.

3.3 Valores

Nossos valores como equipe são pautados principalmente na inclusão de um grupo social com pouca visibilidade, no foco para a aplicação de uma rotina consistente e a progressão que visa o desenvolvimento individual de cada usuário por meio de uma melhora na concentração.

3.4 Logos

3.4.1 Logo da Equipe

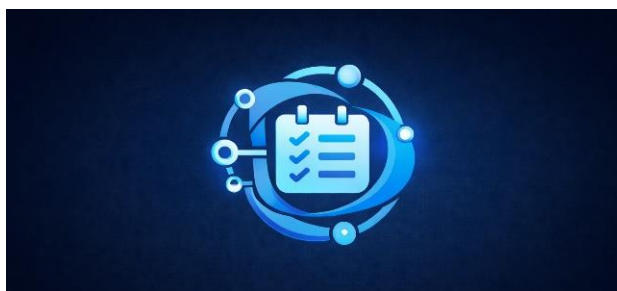


Figura 1 - Logo da Equipe

Fonte: Criado pela equipe

3.4.2 Logo do Projeto



Figura 2 - Logo do Projeto

Fonte: Criado pela equipe

3.4.3 Slogan da Empresa e do Projeto

Tecnologia que aproxima.

Autonomia que transforma.

Pequenas vitórias hoje, grandes conquistas amanhã.

Figura 3 - Slogan da Empresa e Projeto

4. ANÁLISE

4.1. Descrição das Funcionalidades

O site *'Um Dia de Cada Vez'* é uma aplicação web desenvolvida com foco no apoio à organização da rotina infantil, especialmente para crianças que necessitam de acompanhamento mais visual, previsível e estruturado. A proposta do sistema é permitir que o responsável cadastre uma criança, monte sua rotina diária, acompanhe a execução das tarefas e utilize recursos de recompensa, acessibilidade e relatórios para tornar o processo mais simples, motivador e compreensível.

O funcionamento do sistema é dividido em telas e módulos. Cada módulo possui uma finalidade específica, mas todos se conectam para formar uma rotina digital. A criança visualiza suas tarefas de forma organizada, enquanto o responsável consegue acompanhar o progresso, alterar dados importantes, criar novas atividades e consultar relatórios.

4.1.1 Login e autenticação

A tela de login permite o acesso de dois tipos de usuários: responsável e criança. O responsável utiliza e-mail e senha para entrar no sistema, enquanto a criança pode acessar com código de acesso e PIN. Essa separação é importante porque cada perfil possui permissões diferentes. O responsável pode alterar dados, criar tarefas, gerenciar recompensas e visualizar informações administrativas. A criança tem acesso mais direcionado à rotina, às tarefas e aos recursos de acompanhamento.

O sistema também possui a opção de criação de conta gratuita e recuperação de senha. Na criação de conta, o responsável informa seus dados e pode cadastrar uma nova criança ou vincular uma criança já existente por meio de código e PIN. Na recuperação de senha, o sistema solicita dados do responsável e da criança para validar a identidade antes de permitir a redefinição.

4.1.2 Tela inicial

A tela inicial funciona como um painel de visão geral. Ela apresenta uma saudação ao usuário, atalhos para as principais áreas do sistema e um resumo

do progresso do dia. O objetivo dessa tela é facilitar o acesso às funções mais usadas, evitando que o usuário precise procurar cada recurso em várias páginas diferentes. A partir dela, é possível acessar a agenda do dia, a criação de rotina, recompensas, relatórios, perfil e acessibilidade.

4.1.3 Agenda do dia

A agenda do dia exibe as tarefas previstas para a data atual. Cada tarefa aparece em formato de cartão, contendo informações como nome, horário, categoria, ícone e estado. O usuário pode marcar uma tarefa como concluída, adiar uma tarefa ou visualizar seu status. As tarefas são organizadas visualmente por cores suaves, evitando estímulos muito fortes e ajudando a criança a identificar rapidamente o estado de cada atividade.

Os status utilizados no sistema são: concluída, adiada, excluída e pendente. A definição de cores foi pensada para manter consistência em todas as telas: concluídas aparecem em verde suave, adiadas em azul suave, excluídas em vermelho suave e pendentes em amarelo suave. Esse padrão ajuda na compreensão visual e evita confusão entre telas diferentes.

4.1.4 Criar rotina

A funcionalidade de criação de rotina permite que o responsável cadastre tarefas para a criança. Cada tarefa pode possuir nome, horário, categoria, ícone e outras informações relacionadas à rotina. As categorias ajudam a separar atividades como higiene, escola, alimentação, terapia, descanso, lazer e outros tipos de compromisso.

Depois de cadastradas, as tarefas passam a ser exibidas na rotina e podem aparecer na agenda do dia. O uso de cartões e ícones torna a interface mais intuitiva, principalmente para crianças que se beneficiam de recursos visuais.

4.1.5 Recompensas e estrelas

O sistema utiliza um recurso de estrelas para incentivar a conclusão das atividades. Quando a criança conclui tarefas, ela pode acumular estrelas. Essas estrelas funcionam como uma pontuação simbólica que pode ser utilizada para adquirir recompensas cadastradas pelo responsável.

A tela de recompensas apresenta as recompensas disponíveis, o custo em estrelas e as recompensas já adquiridas. Esse recurso busca tornar a rotina mais motivadora, transformando a realização de atividades em uma experiência positiva e acompanhável.

4.1.6 Perfil

A tela de perfil permite visualizar e alterar dados do responsável e da criança. Entre as informações exibidas estão nome, e-mail, função, nível de acesso, nome da criança, data de nascimento, código de acesso e PIN da criança. O responsável também pode alterar a senha e modificar o PIN da criança mediante confirmação de segurança.

Para alterar o PIN da criança, o sistema solicita dados do responsável, como e-mail, senha e novo PIN. Essa verificação evita que qualquer usuário altere dados sensíveis sem autorização. A troca de senha também exige a senha atual, nova senha e confirmação da nova senha.

4.1.7 Relatórios

A tela de relatórios apresenta um resumo visual do desempenho da criança. Ela mostra dados como estrelas acumuladas, tarefas concluídas no dia, tarefas adiadas, progresso de hoje, gráfico dos últimos sete dias, categorias e histórico recente. O progresso é representado por barras coloridas com base nos status das tarefas.

A barra de progresso de hoje mostra a proporção entre tarefas concluídas, adiadas, excluídas e pendentes. O gráfico dos últimos sete dias apresenta uma visão comparativa do desempenho recente. Essa tela ajuda o responsável a identificar padrões, perceber avanços e acompanhar dificuldades na rotina.

4.1.8 Justificativas

Quando uma tarefa é adiada ou não realizada, o sistema pode registrar uma justificativa. Essa funcionalidade ajuda o responsável a entender o motivo de determinada atividade não ter sido concluída. A justificativa pode ser avaliada posteriormente, permitindo um acompanhamento mais detalhado das situações.

4.1.9 Acessibilidade

O sistema possui recursos de acessibilidade para adaptar a experiência do usuário. Entre eles estão modo escuro, texto grande, redução de movimento, modo simplificado e alto contraste. Esses recursos permitem que a interface seja ajustada conforme as necessidades da criança ou do responsável.

A preocupação com acessibilidade é importante porque o sistema é voltado a um público que pode apresentar sensibilidade visual, dificuldade de atenção ou necessidade de uma navegação mais simples. Por isso, o uso de cores suaves, ícones claros e organização visual tem papel importante no projeto.

4.1.10 Modo calmo

O modo calmo é uma área destinada a auxiliar a criança em momentos de sobrecarga ou necessidade de pausa. Ele apresenta uma interface mais simples, com elementos visuais reduzidos e foco em respiração guiada. O objetivo é oferecer um recurso de autorregulação dentro do próprio sistema.

4.2. MER – Modelo do Banco de Dados

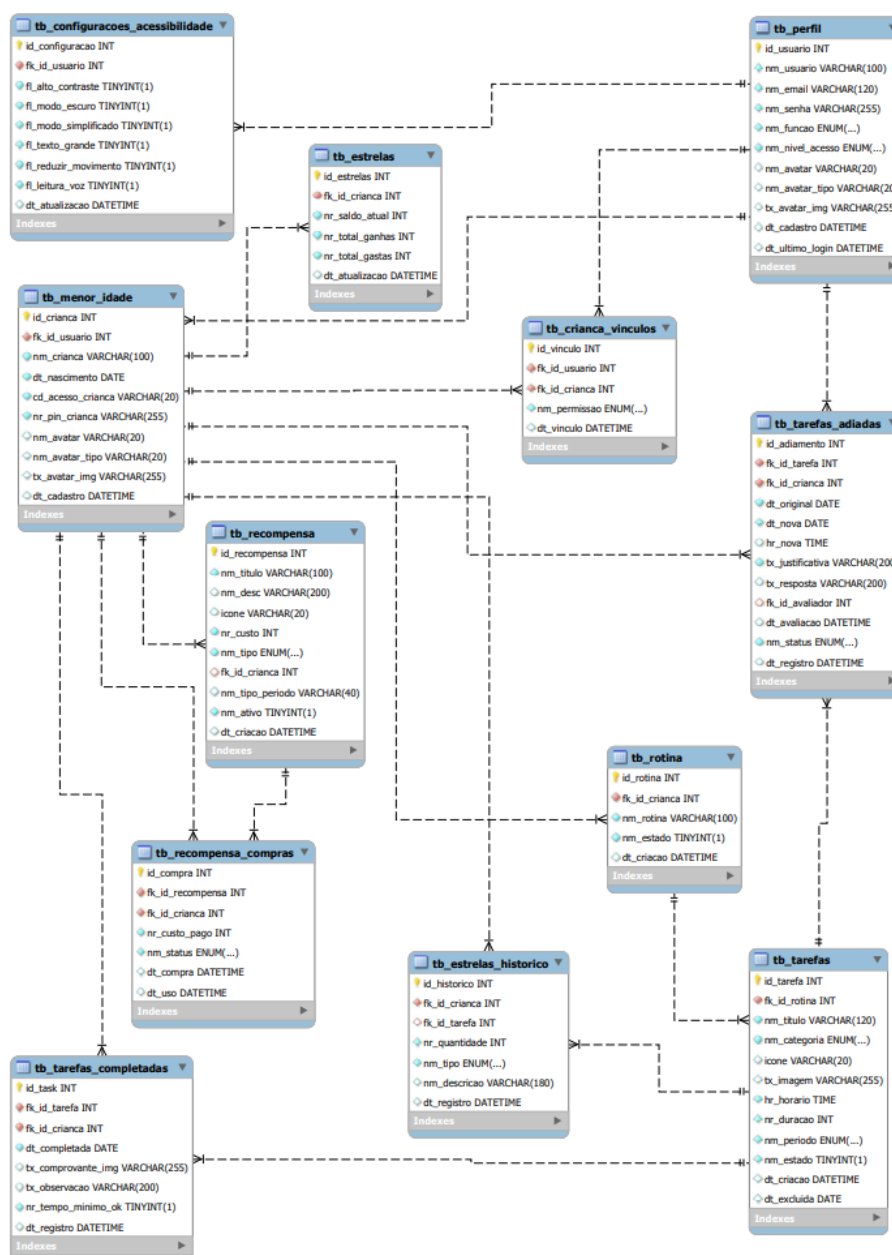


Figura 4 - MER - Modelagem do Banco de Dados

4.3. Create do Banco de Dados

```
CREATE DATABASE IF NOT EXISTS INFOTEA
CHARACTER SET utf8mb4
COLLATE utf8mb4_unicode_ci;
```

```
USE INFOTEA;
```

```
CREATE TABLE Tb_perfil (
  id_usuario INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  nm_usuario VARCHAR(100) NOT NULL,
  nm_email VARCHAR(120) NOT NULL UNIQUE,
  nm_senha VARCHAR(255) NOT NULL,
  nm_funcao ENUM('responsavel','terapeuta','educador') NOT NULL
  DEFAULT 'responsavel',
  nm_nivel_acesso ENUM('responsavel','terapeuta','educador','crianca')
  NOT NULL DEFAULT 'responsavel',
  nm_avatar VARCHAR(20) DEFAULT '🐱',
  nm_avatar_tipo VARCHAR(20) DEFAULT 'emoji',
  tx_avatar_img VARCHAR(255) NULL,
  dt_cadastro DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
  dt_ultimo_login DATETIME NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
```

```
CREATE TABLE Tb_menor_idade (
  id_crianca INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  fk_id_usuario INT NOT NULL,
  nm_crianca VARCHAR(100) NOT NULL,
  dt_nascimento DATE NOT NULL,
  cd_acesso_crianca VARCHAR(20) NOT NULL UNIQUE,
  nr_pin_crianca VARCHAR(255) NOT NULL,
  nm_avatar VARCHAR(20) DEFAULT '🐱',
  nm_avatar_tipo VARCHAR(20) DEFAULT 'emoji',
```

```

tx_avatar_img VARCHAR(255) NULL,
dt_cadastro DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

CONSTRAINT fk_crianca_responsavel
    FOREIGN KEY (fk_id_usuario)
    REFERENCES Tb_perfil(id_usuario)
    ON DELETE CASCADE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_crianca_vinculos (
    id_vinculo INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    fk_id_usuario INT NOT NULL,
    fk_id_crianca INT NOT NULL,
    nm_permissao ENUM('responsavel','terapeuta','educador') NOT NULL,
    dt_vinculo DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

    UNIQUE KEY uk_usuario_crianca (fk_id_usuario, fk_id_crianca),

    CONSTRAINT fk_vinculo_usuario
        FOREIGN KEY (fk_id_usuario)
        REFERENCES Tb_perfil(id_usuario)
        ON DELETE CASCADE,

    CONSTRAINT fk_vinculo_crianca
        FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
        REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
        ON DELETE CASCADE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_configuracoes_acessibilidade (
    id_configuracao INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    fk_id_usuario INT NOT NULL UNIQUE,

```

```

    fl_alto_contraste TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 0,
    fl_modos_escuro TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 0,
    fl_modos_simplificado TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 0,
    fl_texto_grande TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 0,
    fl_reduzir_movimento TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 0,
    fl_leitura_voz TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 0,
    dt_atualizacao DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON
UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,

```

```

    CONSTRAINT fk_config_usuario
    FOREIGN KEY (fk_id_usuario)
    REFERENCES Tb_perfil(id_usuario)
    ON DELETE CASCADE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_estrelas (
    id_estrelas INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    fk_id_crianca INT NOT NULL UNIQUE,
    nr_saldo_atual INT NOT NULL DEFAULT 0,
    nr_total_ganhas INT NOT NULL DEFAULT 0,
    nr_total_gastas INT NOT NULL DEFAULT 0,
    dt_atualizacao DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON
UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,

```

```

    CONSTRAINT fk_estrelas_crianca
    FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
    REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
    ON DELETE CASCADE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_rotina (
    id_rotina INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,

```

```

fk_id_crianca INT NOT NULL,
nm_rotina VARCHAR(100) NOT NULL DEFAULT 'Rotina Principal',
nm_estado TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 1,
dt_criacao DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

CONSTRAINT fk_rotina_crianca
    FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
    REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
    ON DELETE CASCADE
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_tarefas (
    id_tarefa INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    fk_id_rotina INT NOT NULL,
    nm_titulo VARCHAR(120) NOT NULL,
    nm_categoria
ENUM('Higiene','Escola','Alimentação','Terapia','Descanso','Lazer','Outros')
NOT NULL DEFAULT 'Outros',
    icone VARCHAR(20) DEFAULT '🔗',
    tx_imagem VARCHAR(255) NULL,
    hr_horario TIME NOT NULL DEFAULT '08:00:00',
    nr_duracao INT NOT NULL DEFAULT 15,
    nm_periodo ENUM('manha','tarde','noite','livre') NOT NULL DEFAULT
'manha',
    nm_estado TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 1,
    dt_criacao DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
    dt_excluida DATE NULL,

```

```

CONSTRAINT fk_tarefa_rotina
    FOREIGN KEY (fk_id_rotina)
    REFERENCES Tb_rotina(id_rotina)
    ON DELETE CASCADE

```

```

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_tarefas_completadas (
  id_task INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  fk_id_tarefa INT NOT NULL,
  fk_id_crianca INT NOT NULL,
  dt_completada DATE NOT NULL,
  tx_comprovante_img VARCHAR(255) NULL,
  tx_observacao VARCHAR(200) NULL,
  nr_tempo_minimo_ok TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 1,
  dt_registro DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

```

```

  UNIQUE KEY uk_tarefa_crianca_data (fk_id_tarefa, fk_id_crianca,
dt_completada),

```

```

CONSTRAINT fk_completada_tarefa
  FOREIGN KEY (fk_id_tarefa)
  REFERENCES Tb_tarefas(id_tarefa)
  ON DELETE CASCADE,

```

```

CONSTRAINT fk_completada_crianca
  FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
  REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
  ON DELETE CASCADE

```

```

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_tarefas_adiadas (
  id_adiamento INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  fk_id_tarefa INT NOT NULL,
  fk_id_crianca INT NOT NULL,
  dt_original DATE NOT NULL,
  dt_nova DATE NOT NULL,

```

```

    hr_nova TIME NULL,
    tx_justificativa VARCHAR(200) NOT NULL,
    tx_resposta VARCHAR(200) NULL,
    fk_id_avalizador INT NULL,
    dt_avaliacao DATETIME NULL,
    nm_status
ENUM('adiada','concluida','cancelada','pendente','aprovada','negada','nao_feita'
) NOT NULL DEFAULT 'pendente',
    dt_registro DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

    UNIQUE KEY uk_adiamento_tarefa_crianca_data (fk_id_tarefa,
fk_id_crianca, dt_original),

CONSTRAINT fk_adiada_tarefa
    FOREIGN KEY (fk_id_tarefa)
    REFERENCES Tb_tarefas(id_tarefa)
    ON DELETE CASCADE,

CONSTRAINT fk_adiada_crianca
    FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
    REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
    ON DELETE CASCADE,

CONSTRAINT fk_adiada_avalizador
    FOREIGN KEY (fk_id_avalizador)
    REFERENCES Tb_perfil(id_usuario)
    ON DELETE SET NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_estrelas_historico (
    id_historico INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    fk_id_crianca INT NOT NULL,
    fk_id_tarefa INT NULL,

```

```

nr_quantidade INT NOT NULL DEFAULT 1,
nm_tipo ENUM('ganho','gasto') NOT NULL DEFAULT 'ganho',
nm_descricao VARCHAR(180) NULL,
dt_registro DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

```

```

CONSTRAINT fk_historico_crianca
  FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
  REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
  ON DELETE CASCADE,

```

```

CONSTRAINT fk_historico_tarefa
  FOREIGN KEY (fk_id_tarefa)
  REFERENCES Tb_tarefas(id_tarefa)
  ON DELETE SET NULL

```

```

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_recompensa (
  id_recompensa INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  nm_titulo VARCHAR(100) NOT NULL,
  nm_desc VARCHAR(200) NULL,
  icone VARCHAR(20) DEFAULT '🎁',
  nr_custo INT NOT NULL DEFAULT 1,
  nm_tipo ENUM('predefinida','customizada') NOT NULL DEFAULT
'predefinida',
  fk_id_crianca INT NULL,
  nm_tipo_periodo VARCHAR(40) DEFAULT 'especial',
  nm_ativo TINYINT(1) NOT NULL DEFAULT 1,
  dt_criacao DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,

```

```

CONSTRAINT fk_recompensa_crianca
  FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
  REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
  ON DELETE CASCADE

```

```

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

CREATE TABLE Tb_recompensa_compras (
  id_compra INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
  fk_id_recompensa INT NOT NULL,
  fk_id_crianca INT NOT NULL,
  nr_custo_pago INT NOT NULL DEFAULT 0,
  nm_status ENUM('disponivel','usada','cancelada') NOT NULL
  DEFAULT 'disponivel',
  dt_compra DATETIME DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
  dt_uso DATETIME NULL,

```

```

CONSTRAINT fk_compra_recompensa
  FOREIGN KEY (fk_id_recompensa)
  REFERENCES Tb_recompensa(id_recompensa)
  ON DELETE CASCADE,

```

```

CONSTRAINT fk_compra_crianca
  FOREIGN KEY (fk_id_crianca)
  REFERENCES Tb_menor_idade(id_crianca)
  ON DELETE CASCADE

```

```

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4
COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

INSERT INTO Tb_recompensa
  (nm_titulo, nm_desc, icone, nr_custo, nm_tipo, fk_id_crianca,
  nm_tipo_periodo, nm_ativo)
VALUES

```

```

  ('Tempo de desenho', 'Ganhe um tempo especial para desenhar.', '🎨',
  5, 'predefinida', NULL, 'especial', 1),

```

```

  ('Escolher uma música', 'Escolha uma música para ouvir.', '🎵', 5,
  'predefinida', NULL, 'especial', 1),

```

('Tempo de jogo', 'Ganhe alguns minutos para jogar.', '🎮', 10, 'predefinida', NULL, 'especial', 1),

('Assistir desenho', 'Assista um episódio do seu desenho favorito.', '📺', 12, 'predefinida', NULL, 'especial', 1),

('Lanche especial', 'Ganhe um lanche especial combinado com o responsável.', '🍕', 15, 'predefinida', NULL, 'especial', 1),

('Passeio curto', 'Ganhe um passeio curto combinado com o responsável.', '🚶', 25, 'predefinida', NULL, 'especial', 1);

4.4 Principais Selects do Banco de Dados

Os comandos SELECT são utilizados para consultar informações no banco de dados e exibir dados importantes nas telas do sistema. A seguir estão os principais exemplos de consultas utilizadas ou representativas do funcionamento do projeto.

4.4.1 Consulta de login do responsável

Essa consulta busca o usuário responsável pelo e-mail informado na tela de login. Depois de localizar o registro, a senha digitada é comparada com a senha criptografada armazenada no banco.

```
SELECT id_usuario, nm_email, nm_senha, nm_nome, nm_funcao
FROM Tb_perfil
WHERE nm_email = ?
LIMIT 1;
```

4.4.2 Consulta da criança vinculada ao responsável

Após o login do responsável, o sistema precisa identificar qual criança está vinculada a esse usuário. Essa informação é usada para carregar rotina, tarefas, recompensas, estrelas e relatórios.

```
SELECT id_crianca, nm_crianca, cd_acesso_crianca, nr_pin_crianca
FROM Tb_menor_idade
WHERE fk_id_usuario = ?
LIMIT 1;
```

4.4.3 Consulta de login da criança

No login infantil, o sistema procura a criança pelo código de acesso. Em seguida, o PIN digitado é verificado para liberar o acesso à área da criança.

```
SELECT id_crianca, nm_crianca, cd_acesso_crianca, nr_pin_crianca
FROM Tb_menor_idade
WHERE cd_acesso_crianca = ?
LIMIT 1;
```

4.4.4 Consulta de tarefas da rotina

Essa consulta lista as tarefas cadastradas na rotina da criança. Ela permite montar a tela de criar rotina e a visualização das atividades previstas.

```
SELECT T.id_tarefa, T.nm_tarefa, T.nm_categoria, T.hr_tarefa,
T.nm_icone, T.nm_estado
FROM Tb_tarefas T
JOIN Tb_rotina R ON T.fk_id_rotina = R.id_rotina
WHERE R.fk_id_crianca = ?
ORDER BY T.hr_tarefa ASC;
```

4.4.5 Consulta de tarefas ativas para a agenda do dia

A agenda do dia exibe as tarefas ativas da criança. A consulta considera a criança selecionada e retorna as atividades que ainda fazem parte da rotina.

```
SELECT T.id_tarefa, T.nm_tarefa, T.nm_categoria, T.hr_tarefa,
T.nm_icone
FROM Tb_tarefas T
JOIN Tb_rotina R ON T.fk_id_rotina = R.id_rotina
WHERE R.fk_id_crianca = ?
AND T.nm_estado = 1
ORDER BY T.hr_tarefa ASC;
```

4.4.6 Consulta de tarefas concluídas no dia

Essa consulta é usada no relatório para contar quantas tarefas foram concluídas na data atual.

```
SELECT COUNT(DISTINCT fk_id_tarefa) AS concluidas
FROM Tb_tarefas_completadas
WHERE fk_id_crianca = ?
```

```
AND DATE(dt_completada) = ?;
```

4.4.7 Consulta de tarefas adiadas no dia

Essa consulta conta as tarefas adiadas em determinada data. O resultado alimenta os indicadores do relatório e do gráfico semanal.

```
SELECT COUNT(DISTINCT fk_id_tarefa) AS adiadas
FROM Tb_tarefas_adiadas
WHERE fk_id_crianca = ?
AND DATE(dt_original) = ?;
```

4.4.8 Consulta de tarefas excluídas no dia

Quando o banco possui uma coluna de data de exclusão, o sistema consegue contar tarefas excluídas em uma data específica.

```
SELECT COUNT(*) AS excluidas
FROM Tb_tarefas T
JOIN Tb_rotina R ON T.fk_id_rotina = R.id_rotina
WHERE R.fk_id_crianca = ?
AND T.nm_estado = 0
AND DATE(T.dt_excluida) = ?;
```

4.4.9 Consulta de saldo de estrelas

Essa consulta retorna o saldo atual de estrelas da criança. Esse valor é exibido nas telas de relatório e recompensas.

```
SELECT COALESCE(nr_saldo_atual, 0) AS estrelas
FROM Tb_estrelas
WHERE fk_id_crianca = ?;
```

4.4.10 Consulta de histórico de estrelas

O histórico de estrelas registra movimentações como ganhos e gastos. Ele é utilizado para exibir atividades recentes e acompanhar o uso das recompensas.

```
SELECT nm_tipo, nm_descricao, nr_quantidade, dt_registro
FROM Tb_estrelas_historico
WHERE fk_id_crianca = ?
```

```
ORDER BY dt_registro DESC
LIMIT 10;
```

4.4.11 Consulta de recompensas disponíveis

Essa consulta lista as recompensas cadastradas para a criança, exibindo nome, descrição, custo e ícone.

```
SELECT    id_recompensa,    nm_recompensa,    ds_recompensa,
nr_custo_estrelas, nm_icone
FROM Tb_recompensas
WHERE fk_id_crianca = ?
ORDER BY nr_custo_estrelas ASC;
```

4.4.12 Consulta de categorias no relatório

Essa consulta agrupa as tarefas por categoria e calcula quantas foram concluídas no dia. Ela ajuda o responsável a verificar em quais áreas a criança teve melhor desempenho.

```
SELECT
    T.nm_categoria,
    COUNT(T.id_tarefa) AS total,
    SUM(
        EXISTS(
            SELECT 1
            FROM Tb_tarefas_completadas C
            WHERE C.fk_id_tarefa = T.id_tarefa
            AND C.fk_id_crianca = ?
            AND DATE(C.dt_completada) = CURDATE()
        )
    ) AS concluidas
FROM Tb_tarefas T
JOIN Tb_rotina R ON T.fk_id_rotina = R.id_rotina
WHERE R.fk_id_crianca = ?
AND T.nm_estado = 1
GROUP BY T.nm_categoria;
```

4.5. Wireframe das Telas

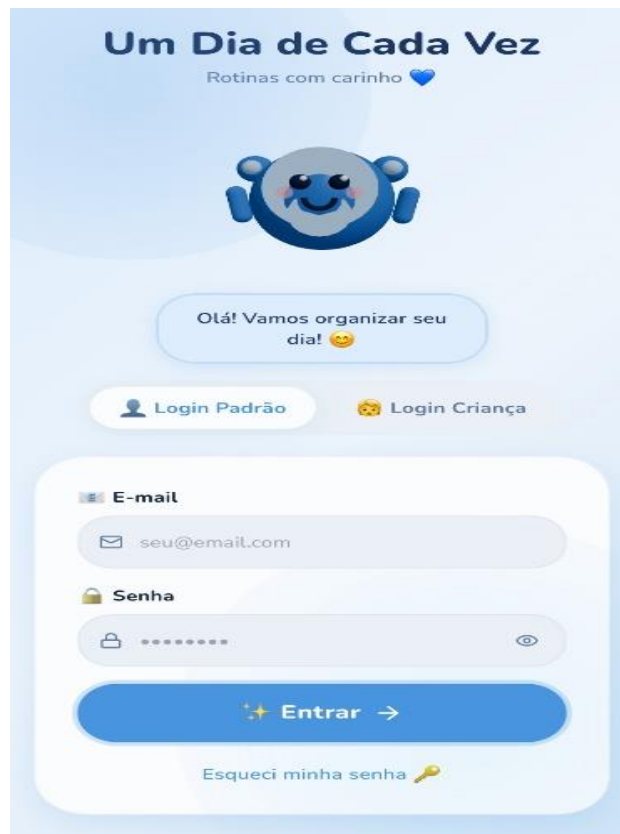


Figura 5 - Wireframe Tela de Login



Figura 6 - Wireframe Tela de criar conta passo 1

← **Criar conta**
Passo 2 de 3

Vamos criar seu perfil! ✨

Seus dados

😊 Seu nome
teste

✉ E-mail
teste@gmail.com

← Voltar Continuar →

Já tem conta? [Entrar](#)

Figura 7 - Wireframe Tela de criar conta passo 2

← **Criar conta**
Passo 3 de 3

Quase pronto! ✨

Criar senha

🔒 Senha
.....

🔒 Confirmar senha
.....

← Voltar Criar conta 🚀

Já tem conta? [Entrar](#)

Figura 8 - Wireframe Tela de criar conta passo 3

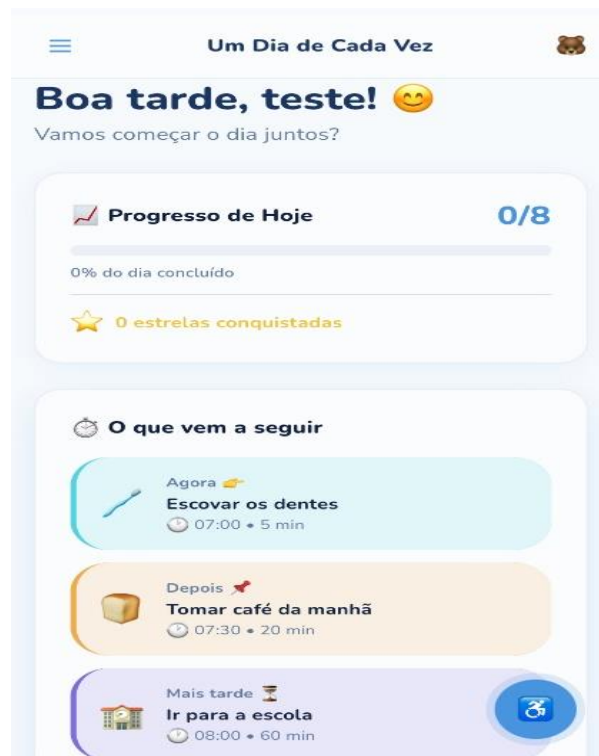


Figura 9 - Wireframe Tela Inicial



Figura 10 - Wireframe Menu Lateral



Figura 11 - Wireframe Tela Criar Rotina



Figura 12 - Wireframe Modal Criar Rotina



Figura 13 - Wireframe Tela de Recompensa



Figura 14 - Wireframe Tela de Relatório

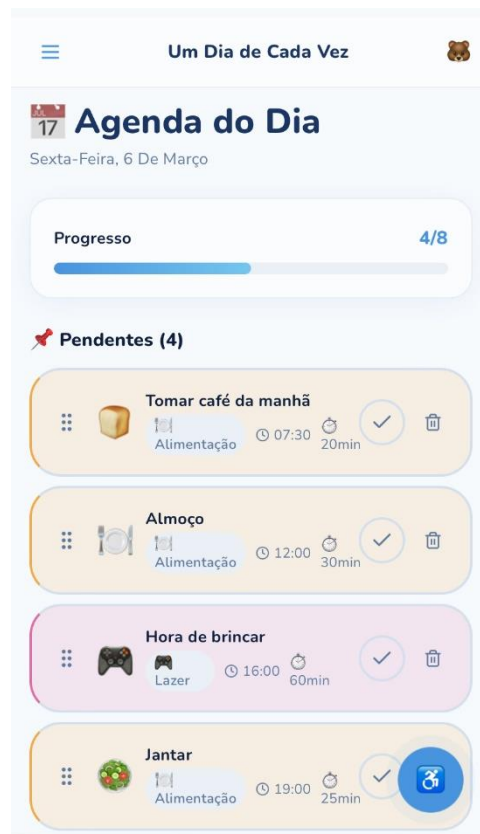


Figura 15 - Wireframe Agenda do Dia

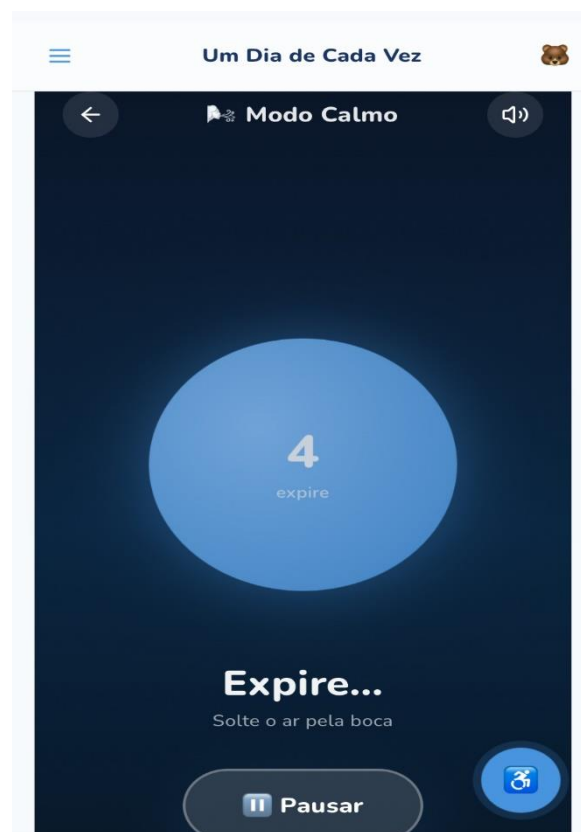


Figura 16 - Wireframe Modo Calmo

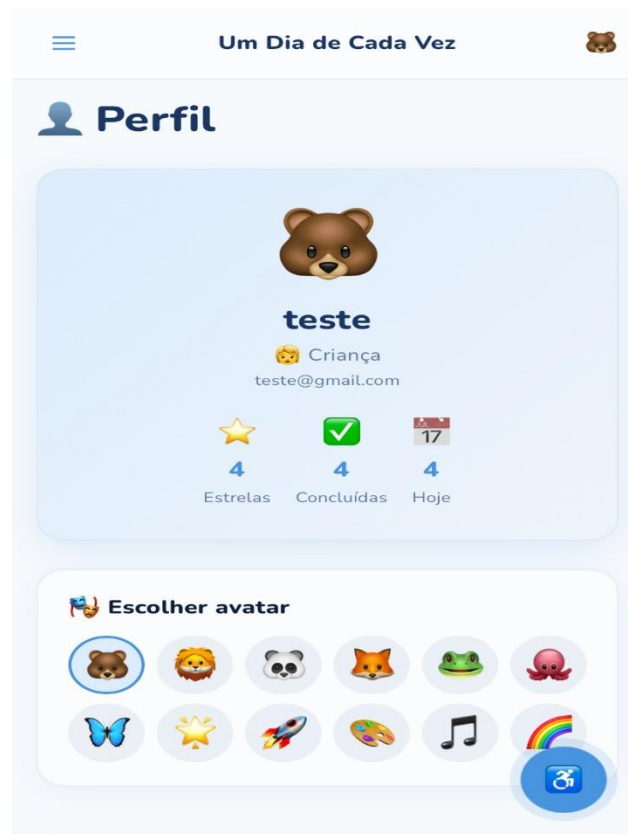


Figura 17 - Wireframe Tela Perfil



Figura 18 - Wireframe Tela de Acessibilidade

4.6 Prints das Telas



Figura 19 - Tela Login

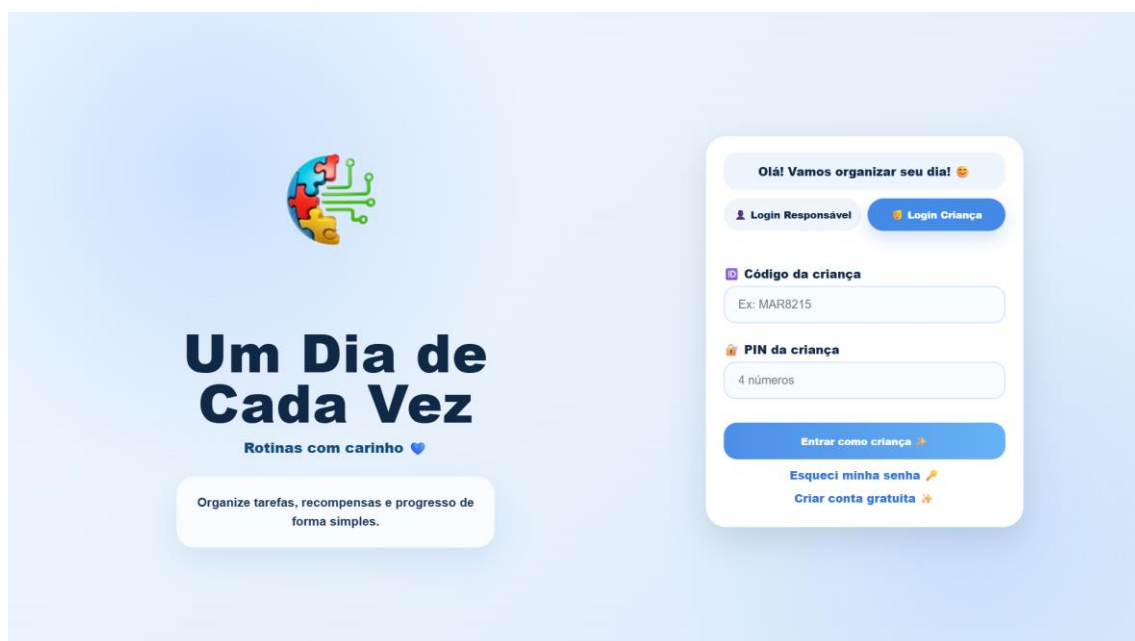


Figura 20 - Tela Login Criança

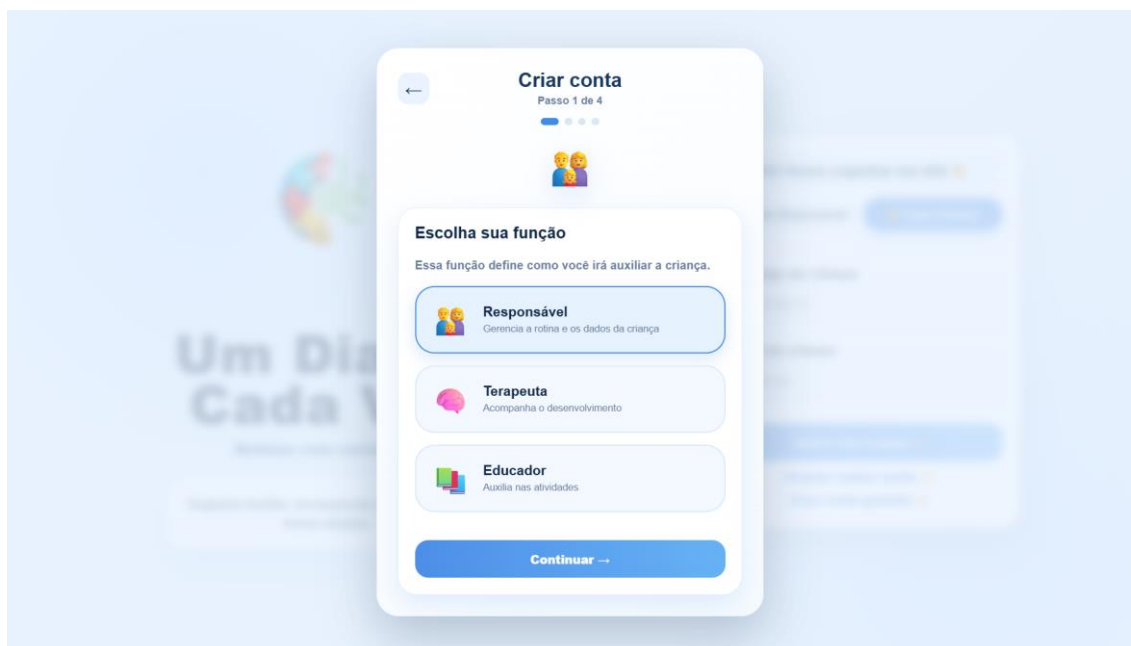


Figura 21 - Tela Criar Conta Passo 1

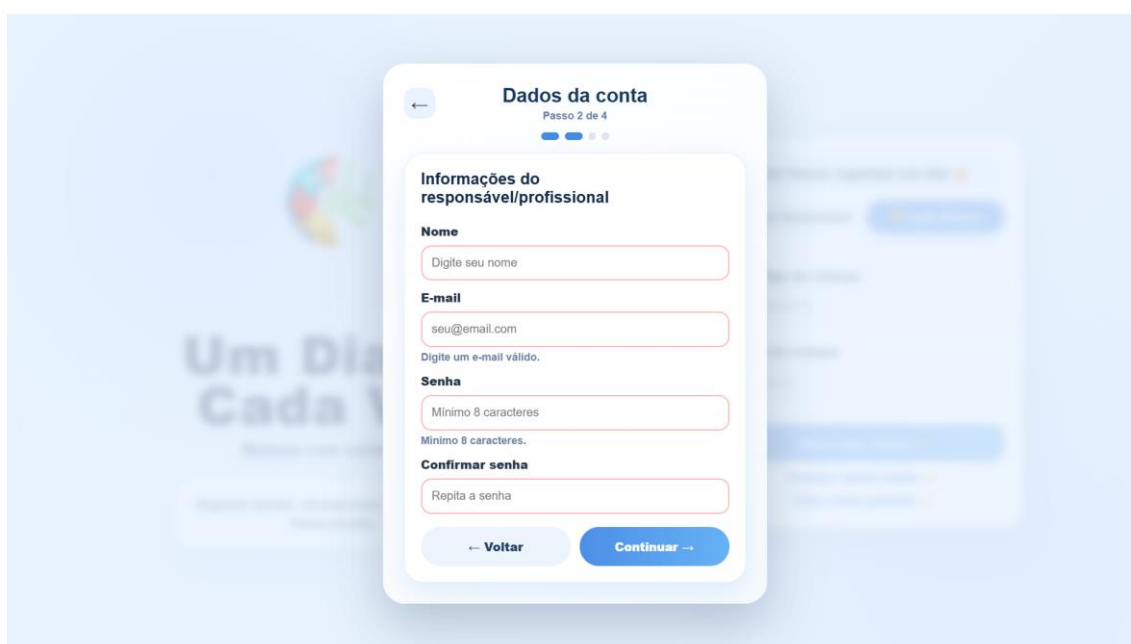


Figura 22 - Tela Criar Conta Passo 2

The screenshot shows a mobile app interface for creating a child account. The title is "Dados da criança" with a subtitle "Passo 3 de 4". Below the title, there's a section "Criança vinculada" with the instruction "Crie uma criança nova ou vincule uma criança já existente." and two buttons: "Nova criança" (highlighted) and "Vincular existente". Below this, there are three input fields: "Nome da criança" (with a hint "Mínimo 3 caracteres."), "Data nascimento" (with a hint "dd/mm/aaaa" and a calendar icon), and "PIN da criança" (with a hint "4 números" and "Digite exatamente 4 números."). At the bottom, there are two buttons: "Voltar" and "Continuar" (highlighted).

Figura 23 - Tela Criar Conta Passo 3 (Nova Criança)

The screenshot shows the same mobile app interface as Figure 23, but with the "Vincular existente" button highlighted. The "Nome da criança" field is now filled with "Ex: ANA1234" and has a hint "Digite o código de acesso correto da criança." The "Data nascimento" and "PIN da criança" fields remain the same. The "Continuar" button is still highlighted at the bottom.

Figura 24 - Tela Criar Conta Passo 3 (Vincular com uma Criança)

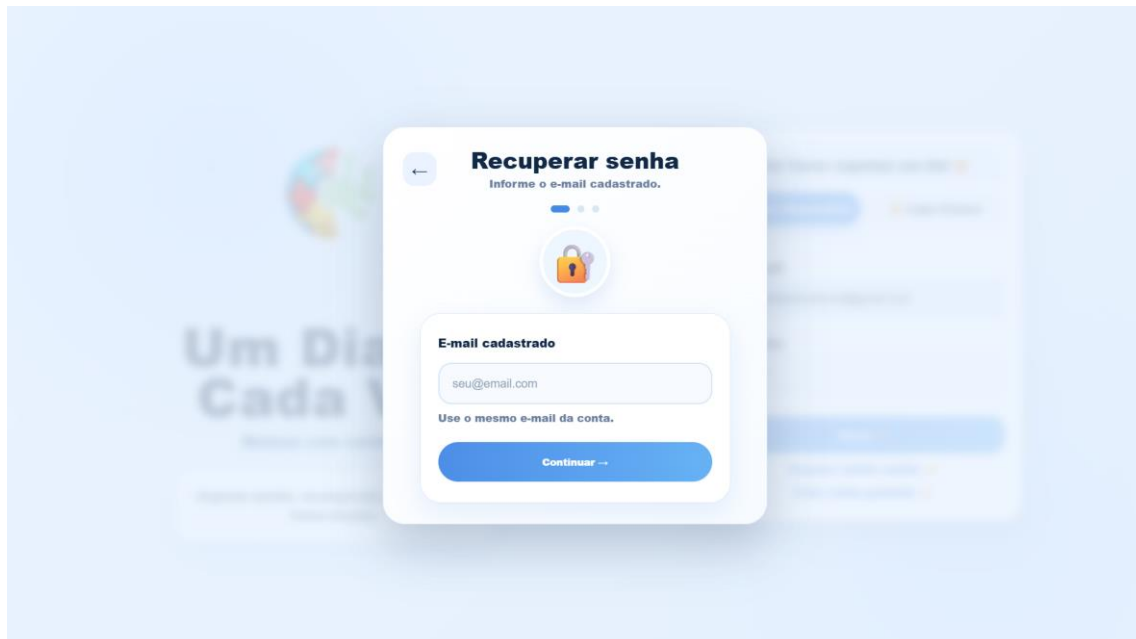


Figura 25 - Tela Esquece Senha Passo 1

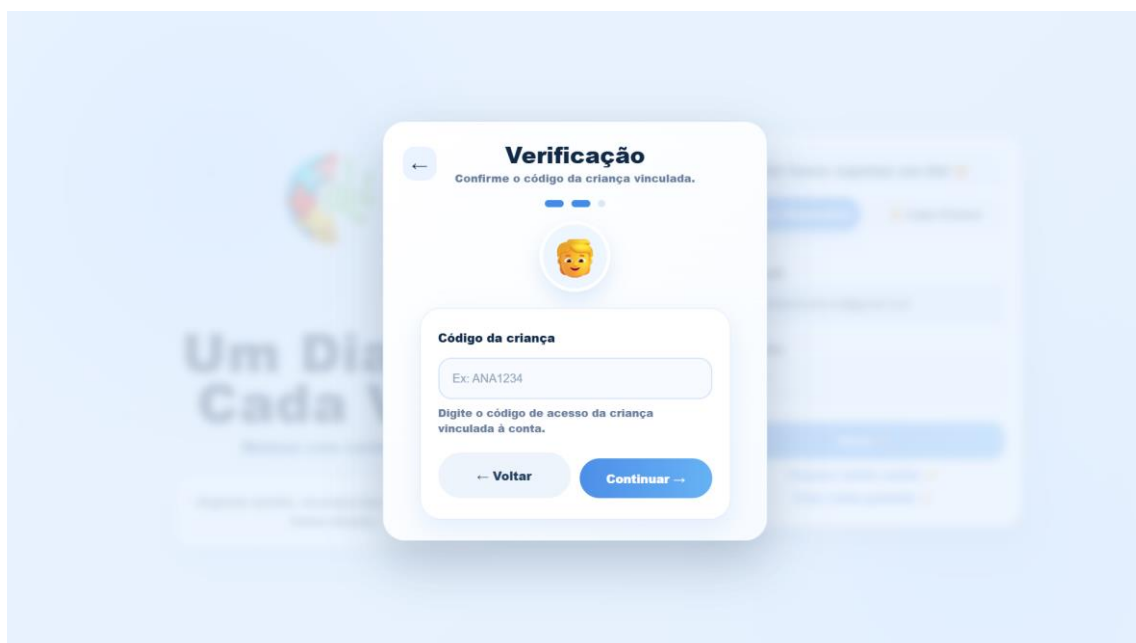


Figura 26 - Esquece Senha Passo 2

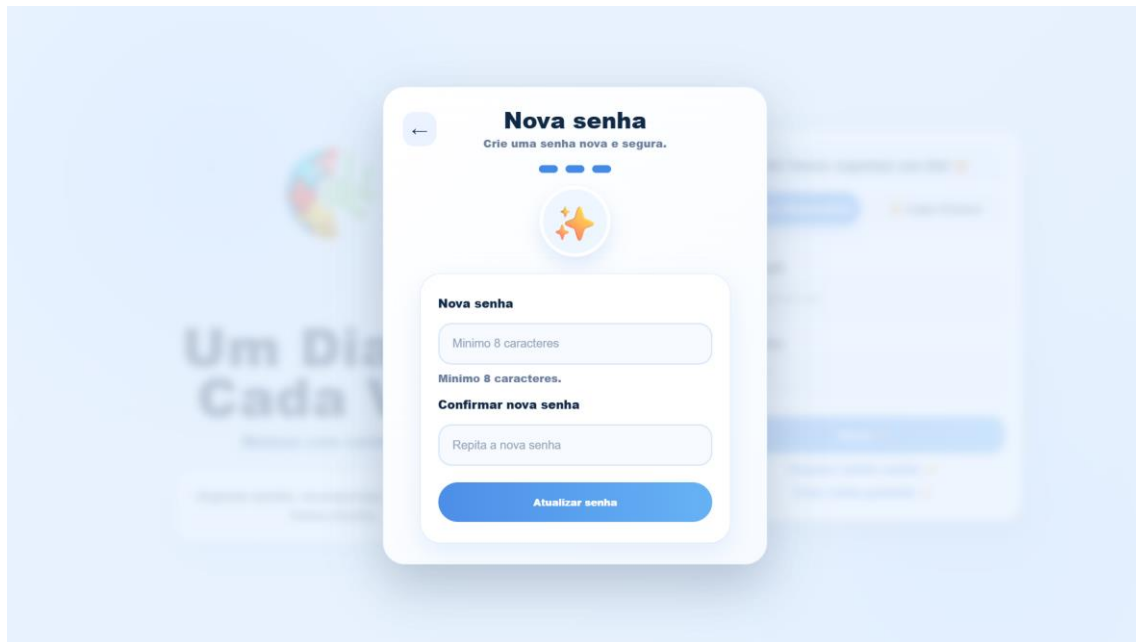


Figura 27 - Esquece Senha Passo 3

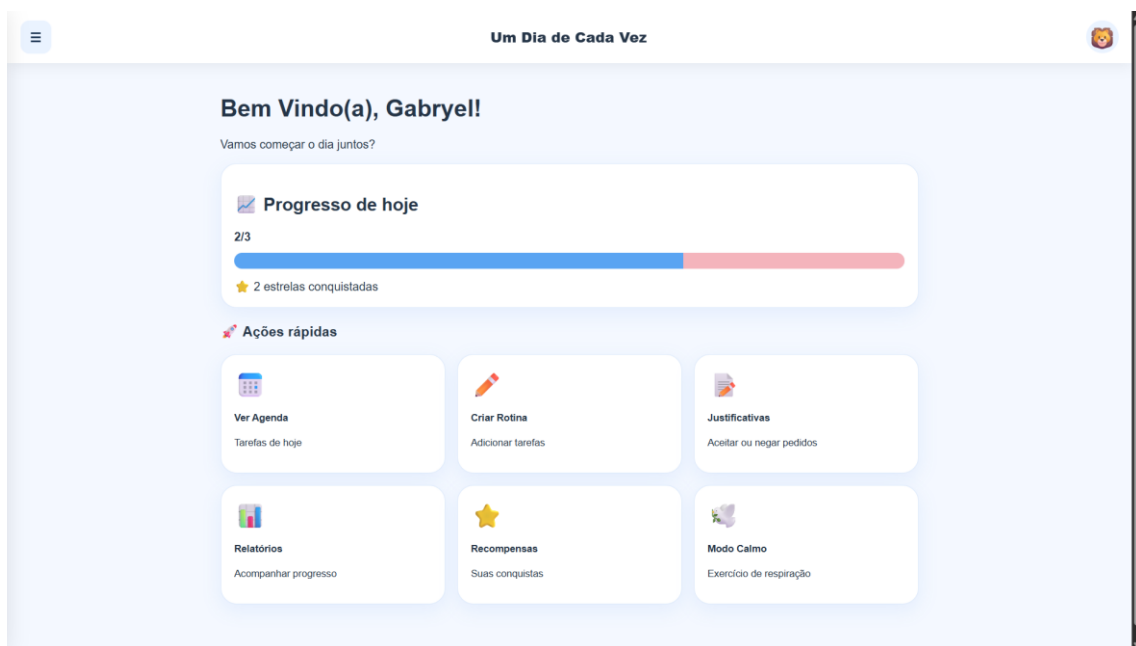


Figura 28 - Tela Inicial (Responsável)

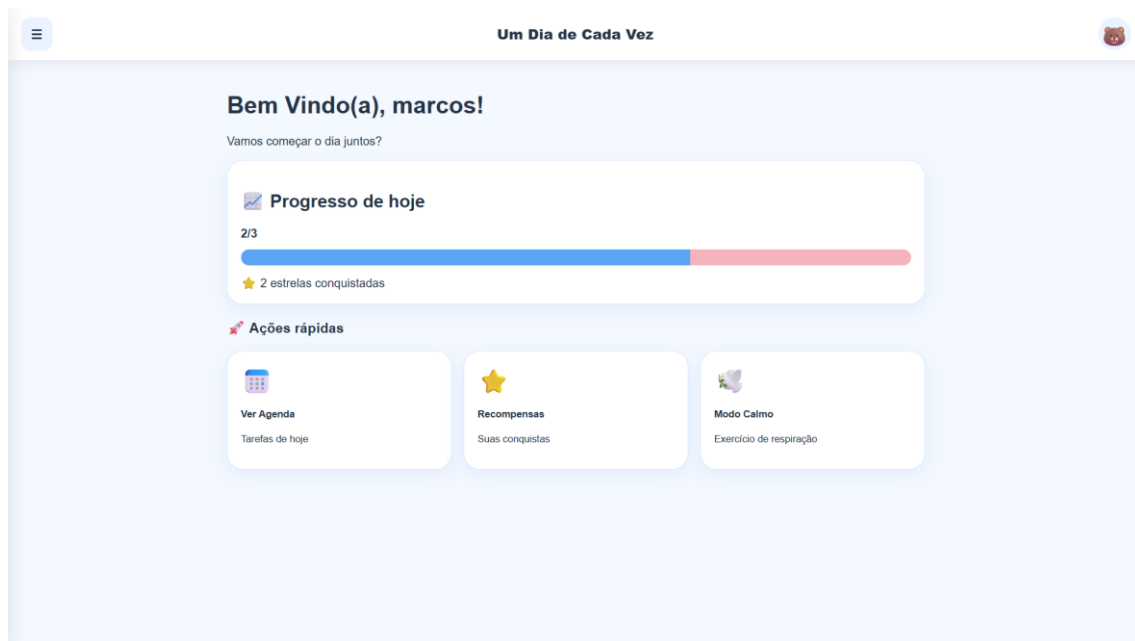


Figura 29 - Tela Inicial (Criança)



Figura 30 - Tela Criar Rotina

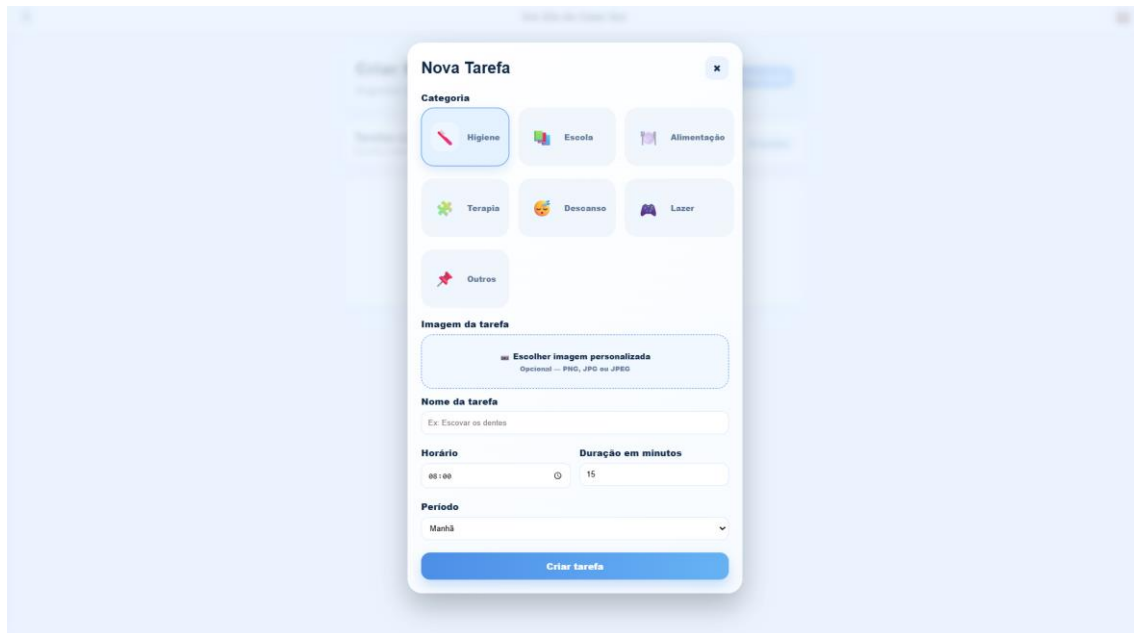


Figura 31 - Modal Criar Rotina



Figura 32 - Tela Agenda do Dia

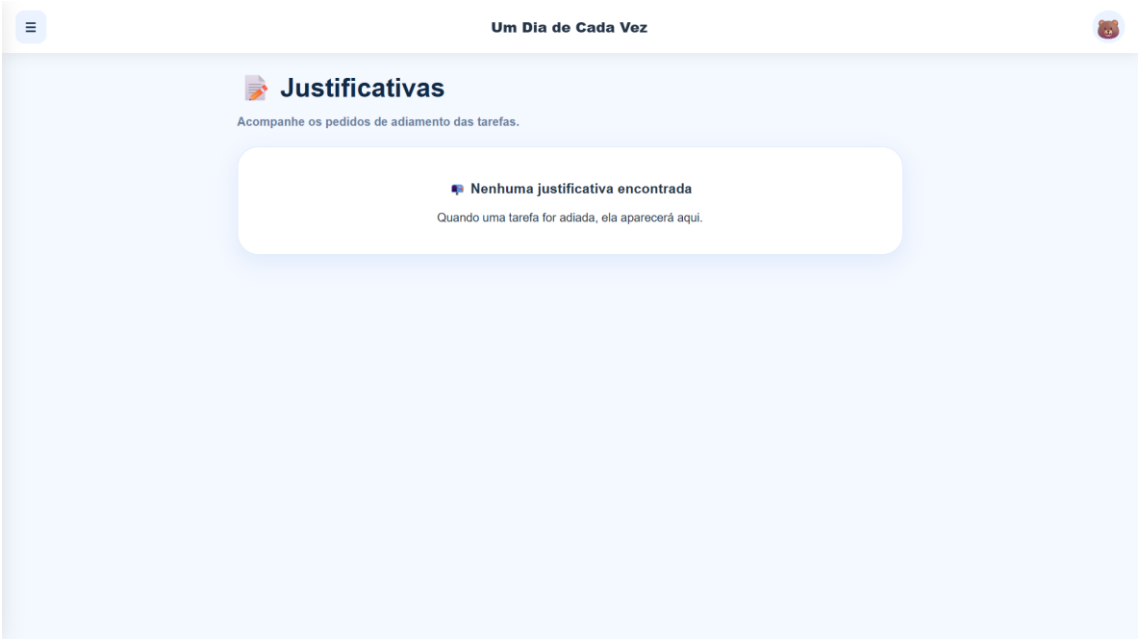


Figura 33 - Tela Justificativa

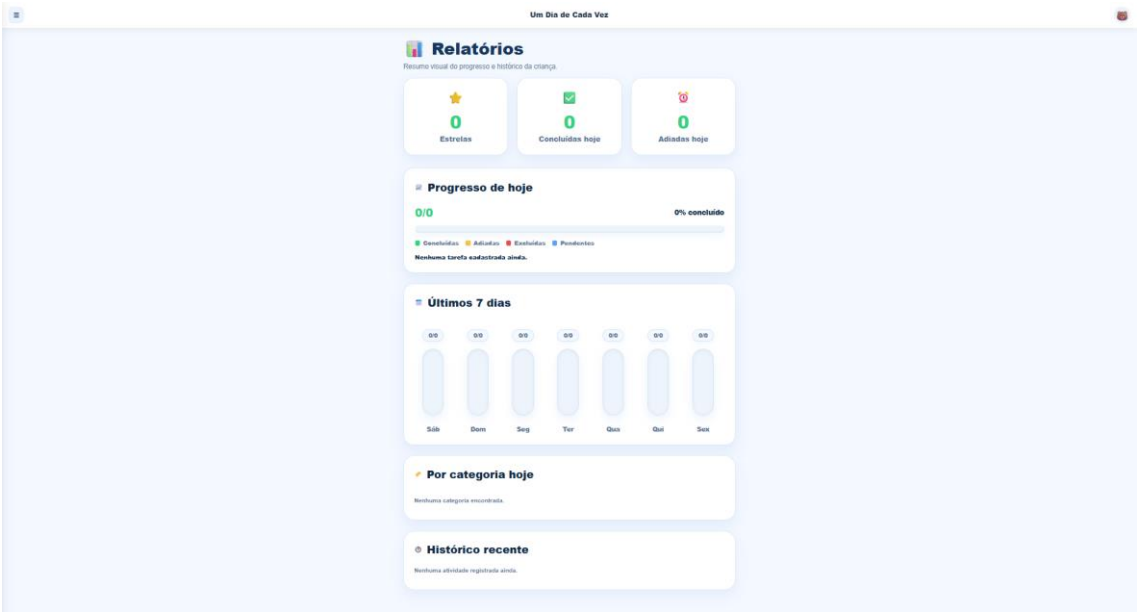


Figura 34 - Tela Relatório

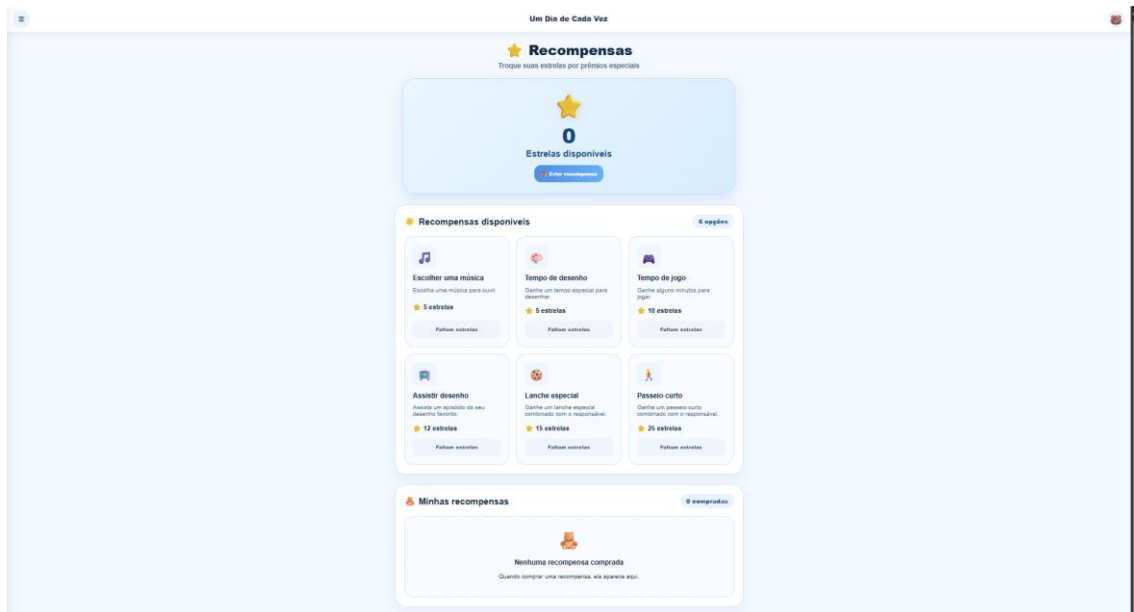


Figura 35 - Tela de Recompensas

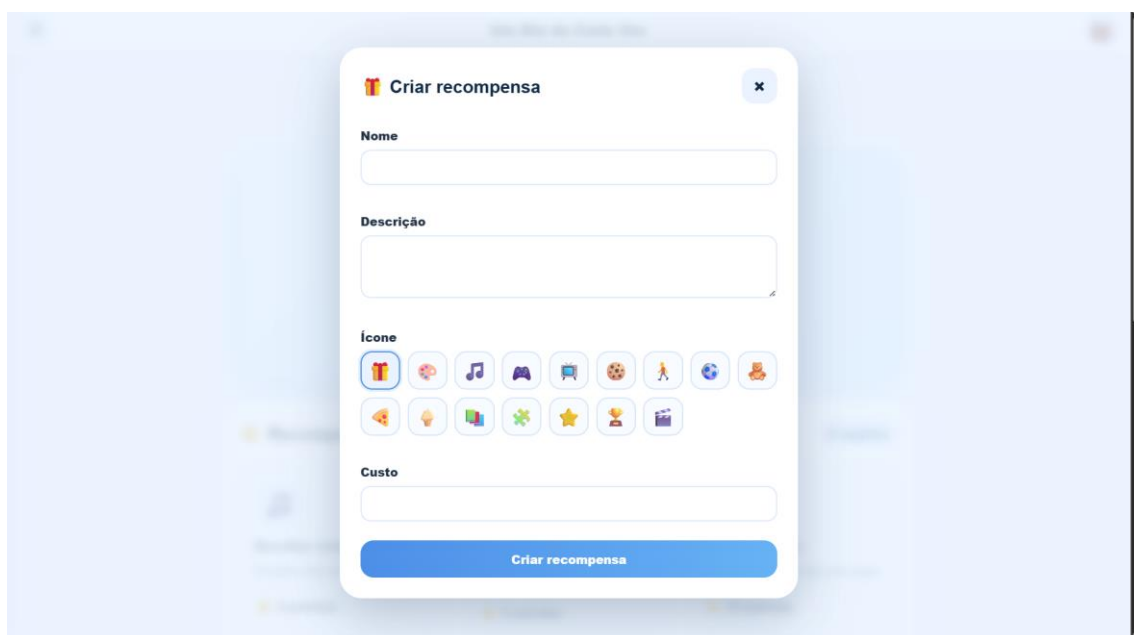


Figura 36 - Modal Criar Recompensas



Figura 37 - Modo Calmo

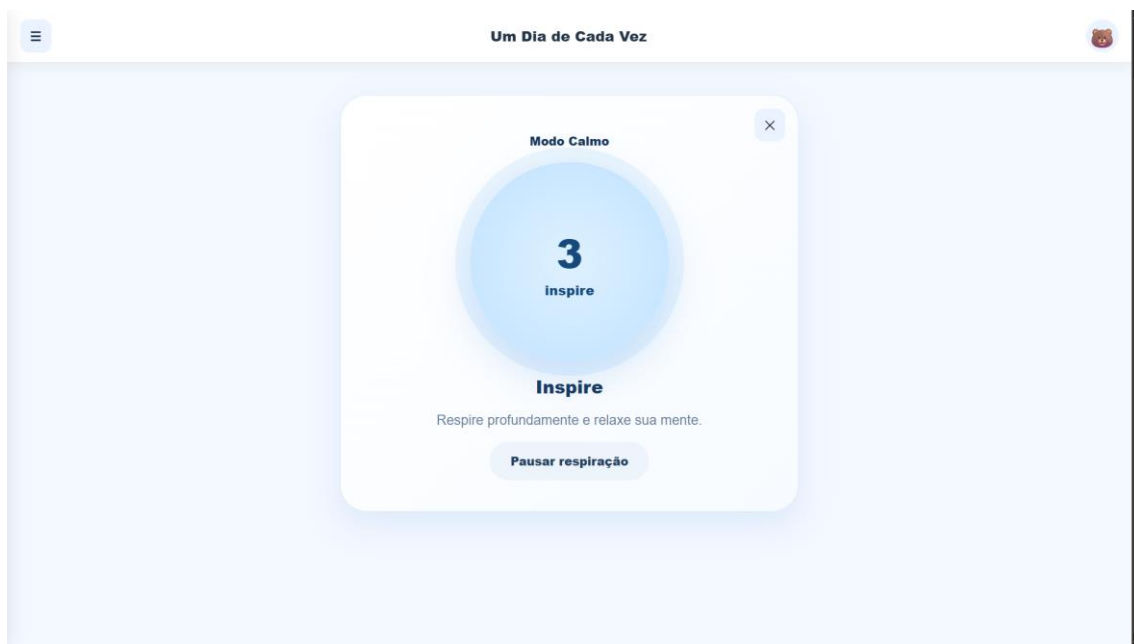


Figura 38 - Modo Calmo (Inspire)

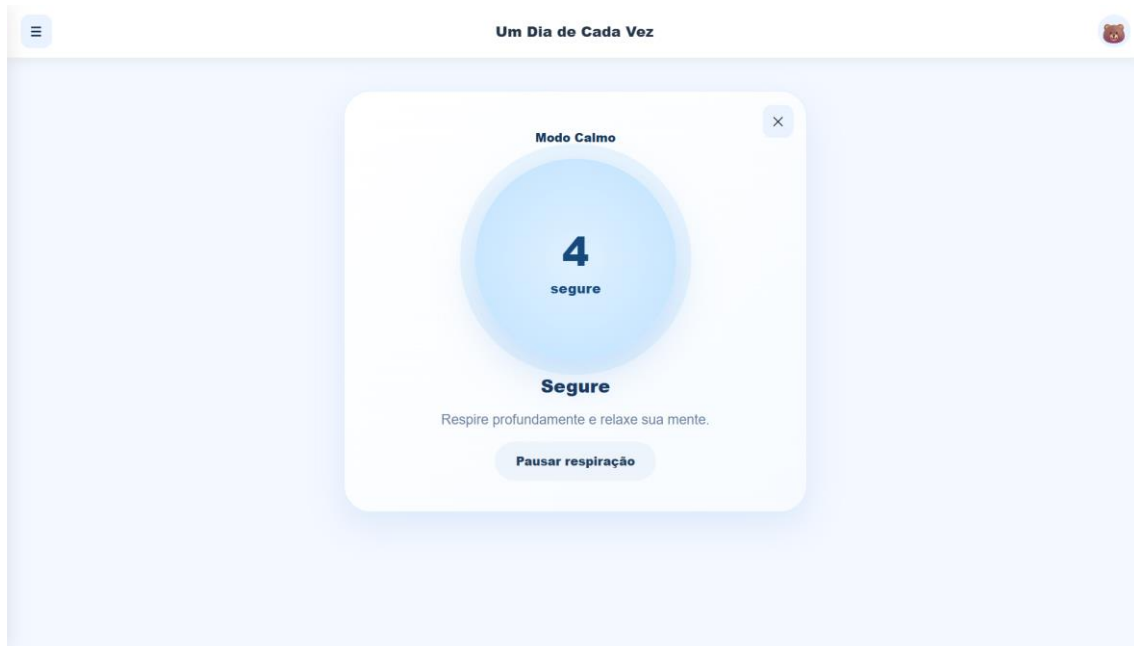


Figura 39 - Modo Calmo (Segure)

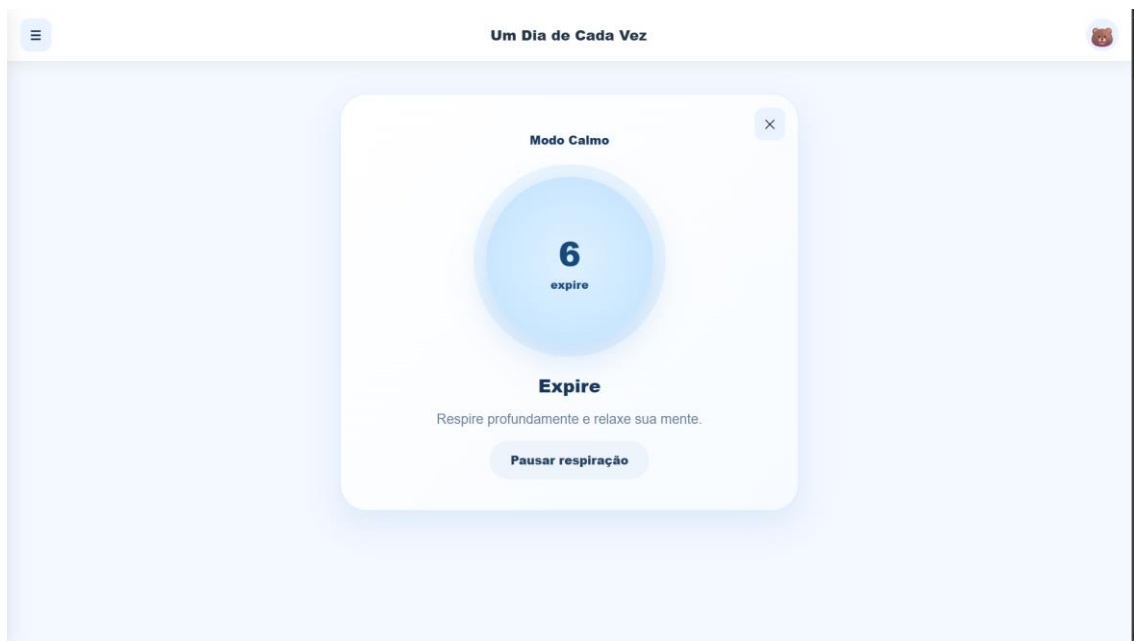


Figura 40 - Modo Calmo (Expire)

Um Dia de Cada Vez

Perfil

Gerencie avatar, dados da conta e informações da criança.

**Gabryel**
Responsável

Informações do responsável / profissional

Nome Gabryel	E-mail gabryel@gmail.com
Função Responsável	Nível de acesso Responsável

Informações da criança

Nome da criança Marcos	Data de nascimento 18/10/2008
Código de acesso MARS945	PIN da criança Ver / alterar PIN

[Salvar perfil](#) [Trocar senha](#)

Figura 41 - Tela Perfil

Um Dia de Cada Vez

**Marcos**
Criança

Medalha atual: Bronze


0
Estrelas atuais


0
Total ganhas


Bronze
Medalha atual

Informações do responsável

Nome Gabryel	E-mail gabryel@gmail.com
Função Responsável	Nível de acesso Responsável

Informações da criança

Nome da criança Marcos	Data de nascimento 18/10/2008
Código de acesso MARS945	Medalha atual Bronze

[Salvar perfil](#)

Figura 42 - Tela Perfil (Criança)

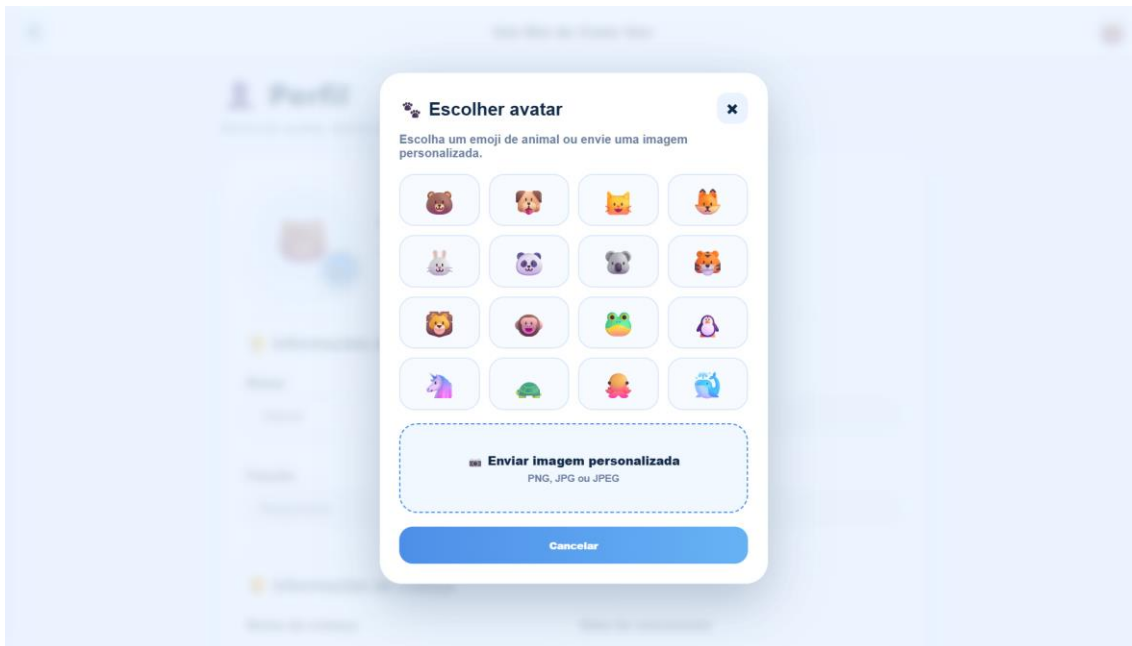


Figura 43 - Modal Escolher Avatar

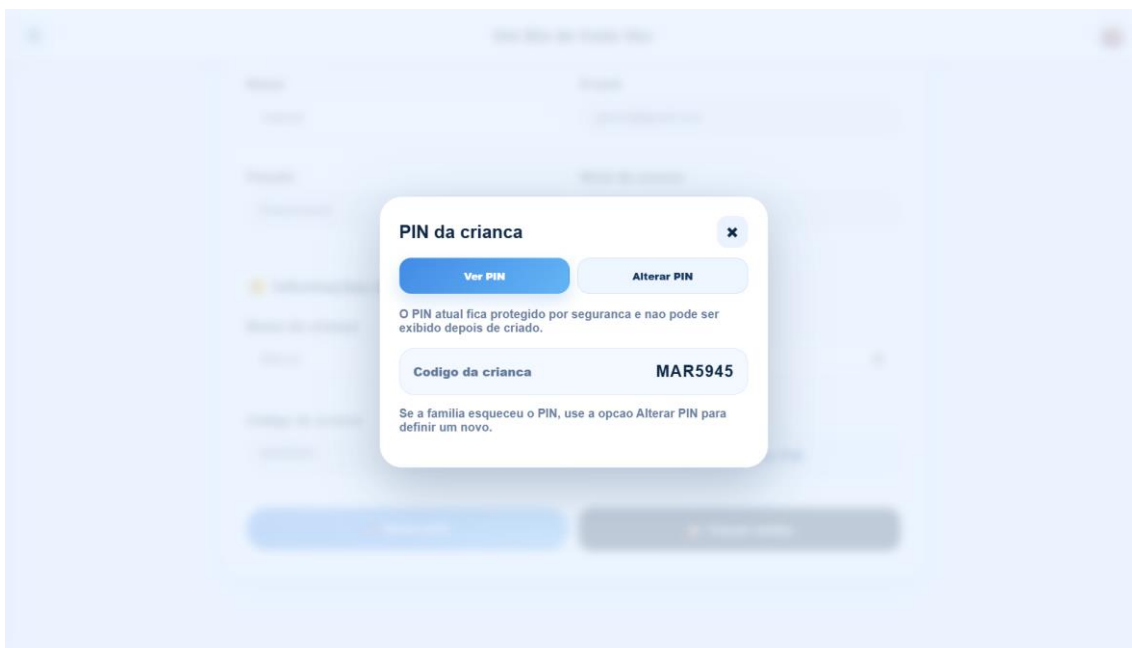


Figura 44 - Modal Ver Pin

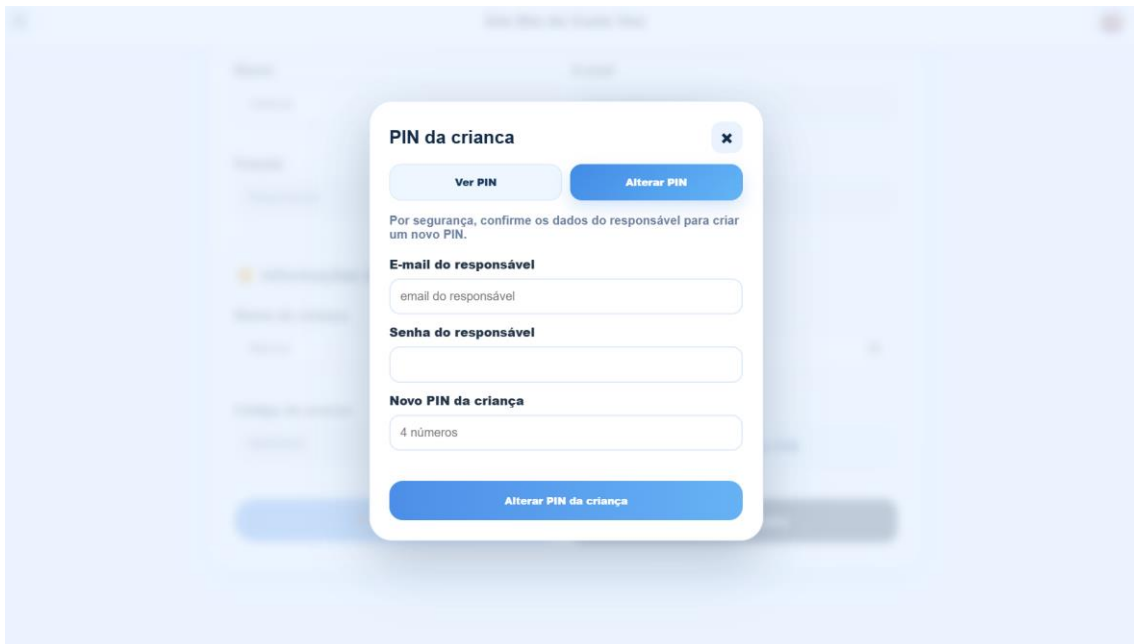


Figura 45 - Modal Alterar Pin

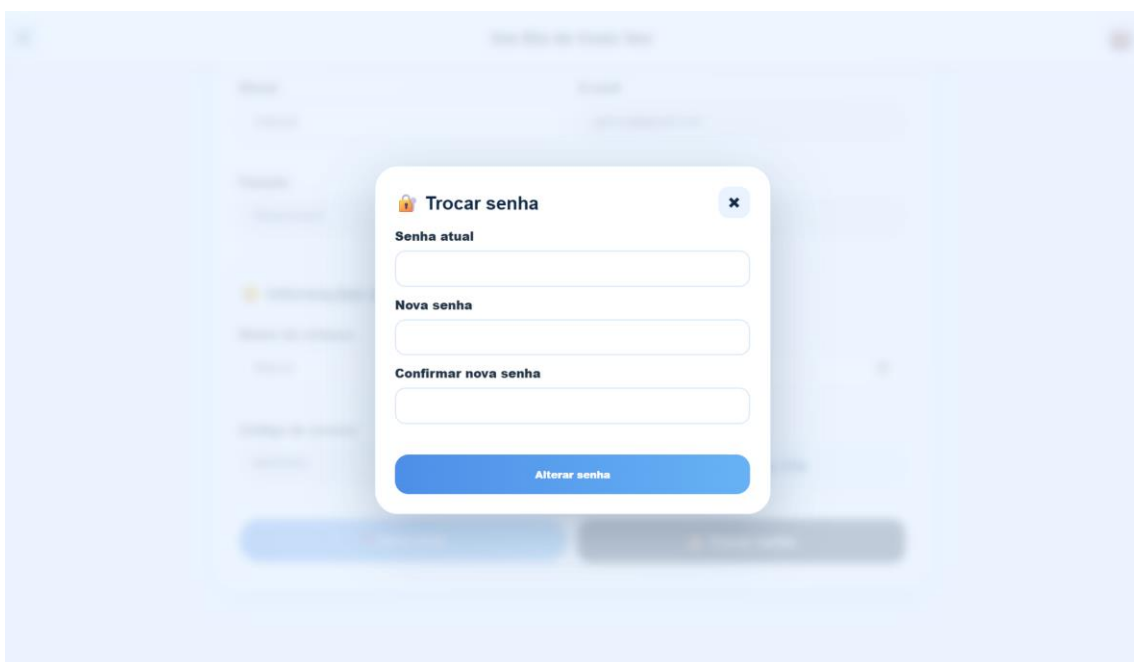


Figura 46 - Modal Trocar Senha

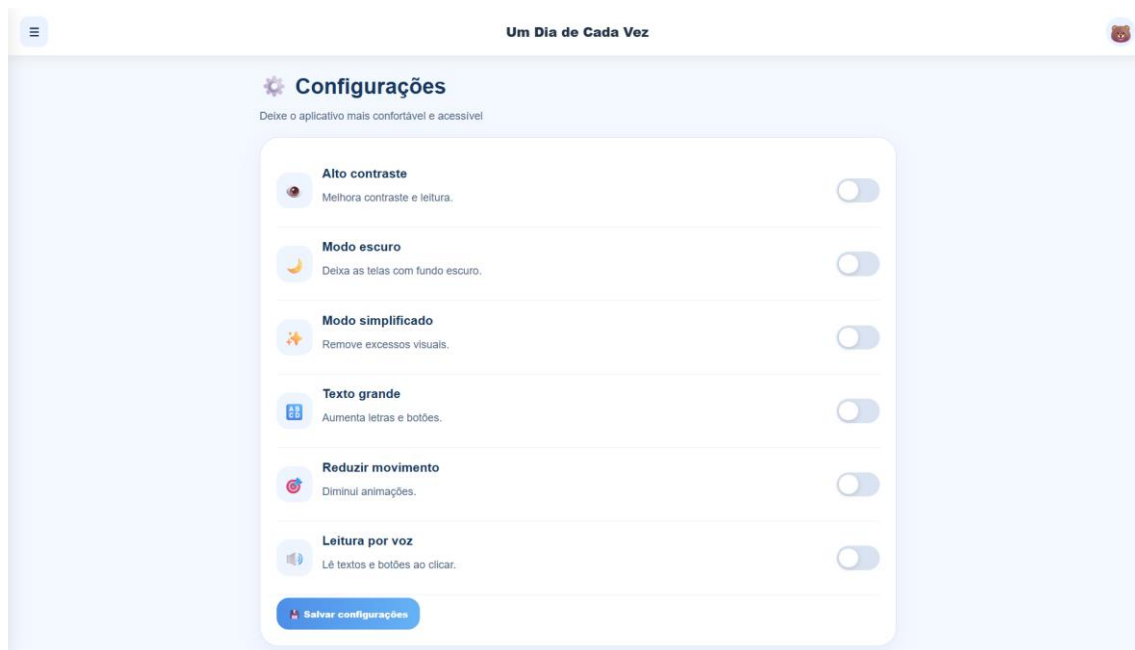


Figura 47 - Tela Acessibilidade

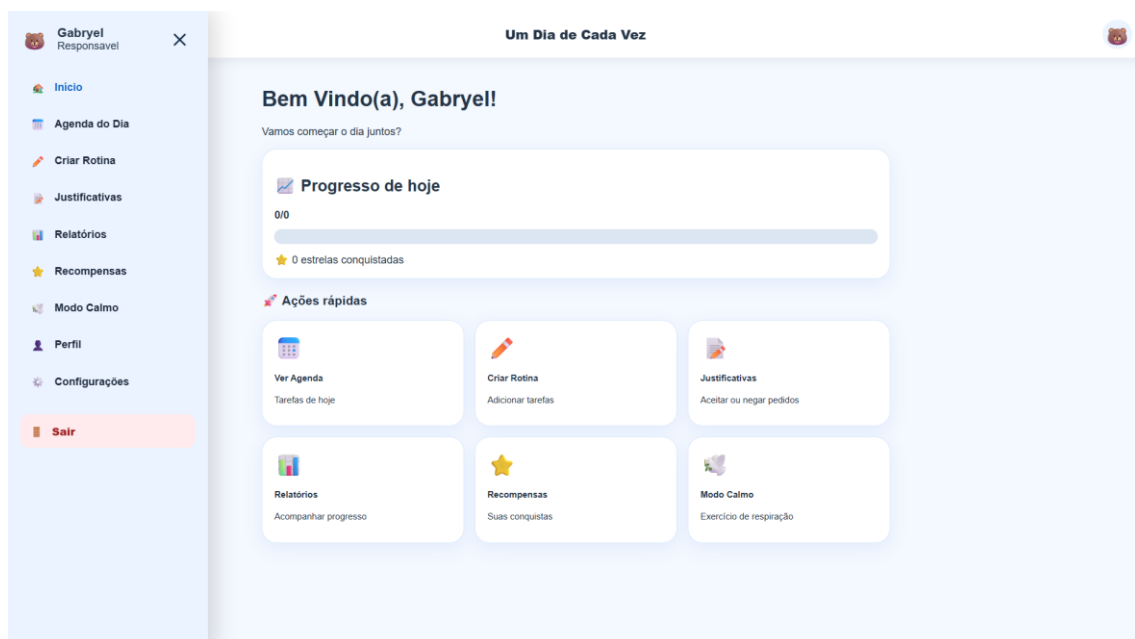


Figura 48 - Menu Lateral

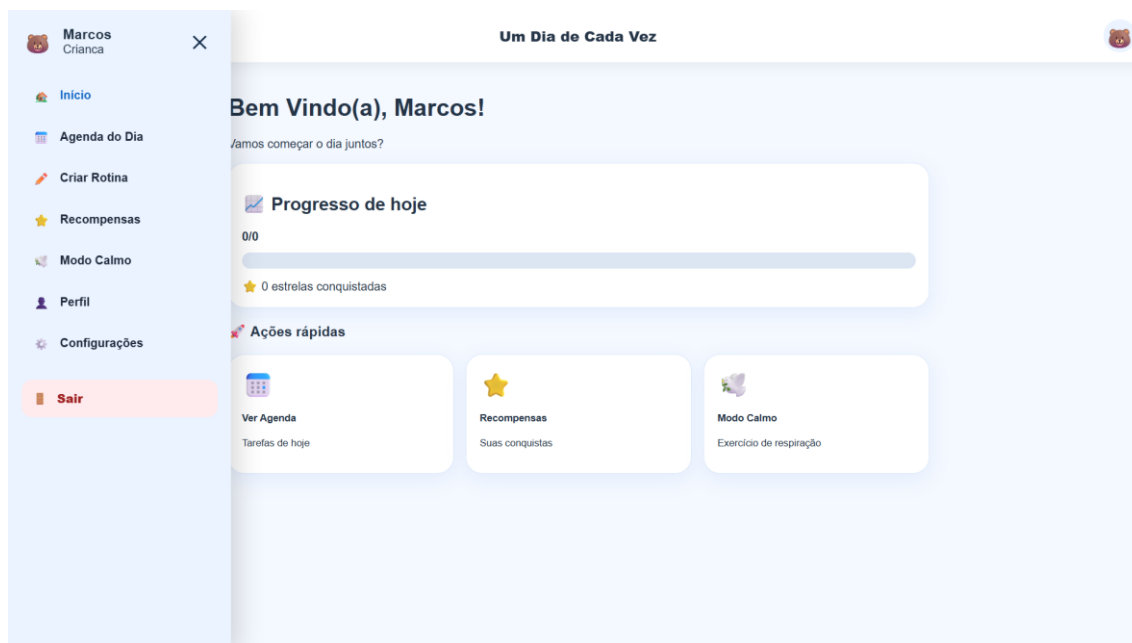


Figura 49 - Menu Lateral (Criança)

4.7 Trecho do Código Fonte

A seguir são apresentados trechos representativos do código-fonte do sistema. Os trechos foram selecionados por demonstrarem partes importantes da lógica da aplicação, como verificação de cadastro, troca de PIN, cálculo do progresso e manipulação de modais no JavaScript.

4.7.1 Verificação de e-mail no cadastro

Esse trecho realiza a verificação do e-mail informado no cadastro. O sistema valida se o campo foi preenchido, verifica se o formato é válido e consulta o banco para impedir cadastro duplicado.

```
if($acao === 'email'){
    $email = trim($_POST['email'] ?? '');

    if($email === ''){
        responder(false, 'Digite um e-mail.');
```

```
    }

    if(!filter_var($email, FILTER_VALIDATE_EMAIL)){
        responder(false, 'Digite um e-mail válido.');
```

```
    }
}
```

```
$stmt = $conn->prepare("
    SELECT id_usuario
    FROM Tb_perfil
    WHERE nm_email = ?
    LIMIT 1
");
```

```
$stmt->bind_param('s', $email);
$stmt->execute();
```

```
$res = $stmt->get_result();
```

```
if($res && $res->num_rows > 0){
    responder(false, 'Este e-mail já está cadastrado.');
```

```
}
```

```
responder(true, 'E-mail disponível.');
```

```
}
```

4.7.2 Alteração do PIN da criança

Esse trecho mostra a lógica de segurança usada para alterar o PIN da criança. Antes de atualizar o banco, o sistema confirma se o e-mail e a senha informados pertencem ao responsável principal vinculado à criança.

```
$stmt = $conn->prepare("

```

```
    SELECT P.id_usuario, P.nm_email, P.nm_senha

```

```
    FROM Tb_menor_idade C

```

```
    JOIN Tb_perfil P ON P.id_usuario = C.fk_id_usuario

```

```
    WHERE C.id_crianca = ?

```

```
    LIMIT 1

```

```
");
```

```

$stmt->bind_param('i', $id_crianca);

$stmt->execute();

$responsavel = $stmt->get_result()->fetch_assoc();

if(
    strtolower($responsavel['nm_email']) !== strtolower($email) ||
    !password_verify($senha, $responsavel['nm_senha'])
){
    header('Location: ../app.php?tela=tela-perfil&erro=pin');
    exit;
}

$hash = password_hash($novo_pin, PASSWORD_DEFAULT);

$stmt = $conn->prepare("
    UPDATE Tb_menor_idade
    SET nr_pin_crianca = ?
    WHERE id_crianca = ?");

$stmt->bind_param('si', $hash, $id_crianca);

$stmt->execute();

```

4.7.3 Cálculo de porcentagem no relatório

O relatório utiliza uma função para calcular a porcentagem de cada status. Essa função evita divisão por zero e retorna o percentual usado na barra de progresso.

```

function rel_pct($valor, $total){
    $valor = (int)$valor;

```

```

$total = (int)$total;
if($total <= 0){
    return 0; }
return round(($valor / $total) * 100, 2);}

```

4.7.4 Geração do gradiente da barra de progresso

A barra de progresso é gerada por meio de um gradiente CSS montado no PHP. Cada parte recebe uma cor e uma porcentagem. Assim, a barra consegue mostrar concluídas, adiadas, excluídas e pendentes no mesmo componente visual.

```

$gradienteHoje = rel_gradiente_horizontal([
    [
        'cor' => $corConcluidas,
        'pct' => $pctConcluidasHoje
    ],
    [
        'cor' => $corAdiadas,
        'pct' => $pctAdiadasHoje
    ],
    [
        'cor' => $corExcluidas,
        'pct' => $pctExcluidasHoje
    ],
    [
        'cor' => $corPendentes,
        'pct' => $pctPendentesHoje
    ],
    ], $corVazio);

```

4.7.5 Abertura dos modais de criar conta e esqueci senha

No JavaScript, o sistema escuta cliques nos botões de criar conta e esqueci senha. Quando um desses botões é clicado, o modal correspondente é aberto e a primeira etapa é ativada.

```

document.body.addEventListener('click', e => {

```

```

const criar = e.target.closest('#botao-criar-conta');
const esqueci = e.target.closest('#botao-esqueci-senha');

if(criar){
  e.preventDefault();

  document.querySelectorAll('#modal-criar-conta .step')
    .forEach(s => s.classList.remove('active'));

  document.getElementById('criar-step-1')?.classList.add('active');
  document.getElementById('modal-criar-
conta')?.classList.remove('escondido'); }

if(esqueci){e.preventDefault();

  document.querySelectorAll('#modal-esqueci-senha .senha-step')
    .forEach(s => s.classList.remove('active'));

  document.getElementById('senha-step-1')?.classList.add('active');
  document.getElementById('modal-esqueci-
senha')?.classList.remove('escondido'); }
});

```

4.7.6 Validação de senha no cadastro

O cadastro valida se a senha possui o tamanho mínimo exigido e se a confirmação é igual à senha digitada. Isso evita inconsistências antes do envio do formulário.

```

if(!senha || senha.value.length < 8){
  avisoCadastro('A senha precisa ter no mínimo 8 caracteres.');
```

```

  senha?.focus();
```

```

  return false;}

```

```

if(!confirmar || confirmar.value !== senha.value){
  avisoCadastro('As senhas não são iguais.');
```

```
confirmar?.focus();  
return false;}
```

4.7.7 Padrão de cores suaves no CSS

O CSS utiliza variáveis para padronizar as cores de status em todo o sistema. Essa estratégia facilita alterações futuras e mantém consistência entre relatórios, agenda, rotina e demais telas.

```
:root{  
  --status-concluida:#8fd9a8;  
  --status-adiada:#9fcaf5;  
  --status-excluida:#efa3a3;  
  --status-pendente:#f5d98b;}
```

5. MANUAL DO USUÁRIO

Este manual apresenta as orientações básicas para utilização do sistema *'Um Dia de Cada Vez'*. Ele descreve as principais ações que o usuário pode realizar e explica o funcionamento geral das telas.

Acesso ao sistema

Para acessar o sistema, o usuário deve abrir a página inicial da aplicação no navegador. Na tela de login, é possível escolher o acesso como responsável ou como criança. O responsável entra com e-mail e senha. A criança utiliza código de acesso e PIN.

Criar uma conta

Para criar uma conta, o responsável deve clicar em 'Criar conta gratuita'. O sistema abrirá um formulário dividido em etapas. Na primeira etapa, o usuário seleciona o tipo de perfil. Na segunda etapa, informa nome, e-mail, senha e confirmação da senha. Na terceira etapa, escolhe entre cadastrar uma nova criança ou vincular uma criança já existente.

Caso escolha cadastrar uma nova criança, será necessário informar nome, data de nascimento e PIN. Caso escolha vincular uma criança existente, será preciso informar o código da criança e o PIN correspondente.

Recuperar senha

Caso o responsável esqueça a senha, deve clicar em 'Esqueci minha senha'. O sistema solicitará o e-mail do responsável e informações relacionadas à criança para confirmar a identidade. Depois da validação, o usuário poderá cadastrar uma nova senha.

Navegação pelo menu

Após o login, o usuário pode acessar o menu lateral para navegar entre as telas principais. As opções podem incluir tela inicial, agenda do dia, criar rotina, recompensas, relatórios, perfil, acessibilidade, modo calmo e sair.

Utilizar a agenda do dia

Na agenda do dia, o usuário visualiza as tarefas previstas para a criança. Cada tarefa é exibida em um cartão com informações como nome, horário, categoria e ícone. Para marcar uma tarefa como concluída, basta usar o botão de conclusão. Para adiar uma tarefa, o usuário deve selecionar a opção de adiar e informar a justificativa quando necessário.

Criar tarefas na rotina

Na tela de criar rotina, o responsável pode cadastrar novas tarefas. É necessário informar os dados da atividade, como nome, horário, categoria e ícone. Após salvar, a tarefa passa a fazer parte da rotina da criança e pode aparecer na agenda.

Usar recompensas

A criança acumula estrelas ao concluir tarefas. Essas estrelas podem ser usadas para comprar recompensas cadastradas pelo responsável. Na tela de recompensas, o usuário visualiza o saldo de estrelas, as recompensas disponíveis e o custo de cada uma.

Consultar relatórios

Na tela de relatórios, o responsável acompanha o progresso da criança. O sistema mostra a quantidade de tarefas concluídas, adiadas, excluídas e pendentes. Também apresenta gráficos dos últimos sete dias e informações por categoria. As cores suaves ajudam a identificar rapidamente cada status: concluídas em verde, adiadas em azul, excluídas em vermelho e pendentes em amarelo.

Alterar dados do perfil

Na tela de perfil, o responsável pode visualizar dados pessoais e informações da criança. Também pode alterar a senha da conta e alterar o PIN da criança. Para isso, o sistema solicita confirmação de segurança, como senha atual ou dados do responsável.

Configurar acessibilidade

Na área de acessibilidade, o usuário pode ativar recursos como modo escuro, texto grande, redução de movimento, alto contraste e modo simplificado. Esses recursos permitem adaptar a interface conforme a necessidade do usuário.

Utilizar o modo calmo

O modo calmo pode ser utilizado quando a criança precisar de uma pausa. Ele apresenta uma tela mais simples, com foco em respiração e redução de estímulos visuais. Esse recurso serve como apoio para momentos de ansiedade, agitação ou sobrecarga.

Encerrar sessão

Para sair do sistema, o usuário deve abrir o menu lateral e selecionar a opção de sair. Essa ação encerra a sessão atual e retorna para a tela de login.

Recomendações de uso

Recomenda-se que o responsável mantenha a rotina atualizada, cadastre tarefas com nomes simples e utilize ícones que facilitem a compreensão da criança. Também é importante acompanhar os relatórios com frequência para identificar avanços e dificuldades. O uso das recompensas deve ser feito de maneira equilibrada, para motivar a criança sem gerar pressão excessiva.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento do projeto *‘Um Dia de Cada Vez’* representou uma oportunidade de unir os conhecimentos adquiridos ao longo do curso técnico com a criação de uma solução voltada para uma necessidade real da sociedade. Desde o início, o principal objetivo foi desenvolver uma ferramenta capaz de auxiliar crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na organização de suas atividades diárias, incentivando a autonomia, a responsabilidade e o desenvolvimento de hábitos importantes para o dia a dia.

Durante a elaboração do sistema, foi possível aplicar conceitos de programação, banco de dados, desenvolvimento web, análise de sistemas e experiência do usuário, transformando ideias em uma plataforma funcional e acessível. Mais do que um desafio técnico, este projeto também proporcionou uma reflexão sobre a importância da inclusão e sobre como a tecnologia pode ser utilizada para melhorar a qualidade de vida das pessoas.

O sistema oferece recursos como gerenciamento de tarefas, criação de rotinas, sistema de recompensas, relatórios de desempenho, histórico de atividades e ferramentas de acessibilidade. Cada funcionalidade foi pensada para tornar a rotina da criança mais organizada e motivadora, ao mesmo tempo em que permite aos responsáveis acompanhar sua evolução de forma prática e eficiente.

Ao longo do desenvolvimento, também foi possível perceber que pequenas conquistas diárias podem gerar grandes resultados quando existe um ambiente adequado de incentivo e acompanhamento. Nesse contexto, o projeto busca ser uma ferramenta de apoio tanto para as crianças quanto para seus familiares, contribuindo para a construção de uma rotina mais estruturada e positiva.

Os resultados obtidos demonstram que o sistema atende aos objetivos propostos e possui potencial para evoluir ainda mais no futuro. Novas funcionalidades, integrações e melhorias poderão ser implementadas, ampliando as possibilidades de uso e tornando a plataforma cada vez mais completa e eficiente para seus usuários.

Por fim, conclui-se que o *‘Um Dia de Cada Vez’* vai além de um simples sistema desenvolvido para fins acadêmicos. Ele representa a união entre

tecnologia, empatia e inclusão, mostrando que a informática pode ser utilizada para criar soluções capazes de gerar impactos positivos na vida das pessoas. A experiência adquirida durante a realização deste trabalho contribuiu significativamente para o crescimento profissional e pessoal dos integrantes do grupo, reforçando a importância de desenvolver projetos que, além de atenderem requisitos técnicos, também possuam valor social e humano.

Dessa forma, o projeto deixa como principal mensagem a ideia de que grandes mudanças são construídas por meio de pequenos avanços diários. Assim como sugere o próprio nome do sistema, cada conquista alcançada, cada tarefa realizada e cada passo dado representam uma evolução importante no desenvolvimento da criança, demonstrando que, com apoio, dedicação e as ferramentas adequadas, é possível construir um futuro com mais autonomia, confiança e inclusão.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

AUTISMO E REALIDADE. *O que é o autismo?* Disponível em: <https://autismoerealidade.org.br/o-que-e-o-autismo/>. Acesso em: 29 out. 2025.

BIFANO, Jaqueline. *Não verbal e não falante: entendendo as diferenças no autismo.* **Psiquiatra Jaqueline Bifano**, 3 out. 2024. Disponível em: <https://psiquiatrajaquelinebifano.com.br/nao-verbal-e-nao-falante/>. Acesso em: 29 out. 2025.

BRITES, Luciana. Deficiência Intelectual e suas Comorbidades Associadas. Disponível em: <https://lubrites.com.br/deficiencia-intelectual-e-suas-comorbidades/> . Acesso em: 17out. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Censo 2022 identifica 2,4 milhões de pessoas diagnosticadas com autismo no Brasil.* **Agência de Notícias IBGE**, 23 mai. 2025. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/43464-censo-2022-identifica-2-4-milhoes-de-pessoas-diagnosticadas-com-autismo-no-brasil>. Acesso em: 17 out. 2025.

LIMA, Andrei. *O que é HTML: conceitos básicos.* Hostinger Tutoriais, 2023. Disponível em: <https://www.hostinger.com/br/tutoriais/o-que-e-html-conceitos-basicos>. Acesso em: 29 out. 2025

MOZILLA DEV. What is JavaScript? . Disponível em: https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn_web_development/Core/Scripting/What_is_JavaScript. Acesso em: 25 out. 2025.

POSAR, A.; VISCONTI, P. *Update about “minimally verbal” children with autism spectrum disorder.* **Revista Paulista de Pediatria**, São Paulo, v. 40, e2020158,2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rpp/a/Gqx67VnGrJSXXb8npzKTVWc/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 17 out. 2025.

RISSATO, Heloisa. *Autismo: tudo que você precisa saber sobre TEA*. Blog da **Genial Care**, 16 jul. 2024. Disponível em: <https://genialcare.com.br/blog/autismo/>. Acesso em: 17 out. 2025.

VIEIRA, Mateus Elias. *Automação da equoterapia por meio de Web Services*. 2024. **Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Sistemas de Informação)** – Instituto Federal Goiano, Campus Urutaí, Urutaí, 23 ago. 2024. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/4777>. Acesso em: 19 out. 2025.

HOSTINGER. **Dicionário do programador: 160 termos da web explicados (tecnologia, design, hospedagem e mais)**. [S. l.], 17 dez. 2024. Disponível em: <https://www.hostinger.com/br/tutoriais/dicionario-do-programador>. Acesso em: 1 jul. 2026.

APACHE FRIENDS. XAMPP. Disponível em: https://www.apachefriends.org/pt_br/index.html. Acesso em: 1 jul. 2026.

CANVA. Canva: plataforma de design gráfico online. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/. Acesso em: 1 jul. 2026.

ORACLE. MySQL. Disponível em: <https://www.mysql.com/>. Acesso em: 1 jul. 2026.

PHP. PHP: Hypertext Preprocessor. Disponível em: <https://www.php.net/>. Acesso em: 1 jul. 2026.