



**UNICAMP**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS - UNICAMP**

**COMUNICAÇÃO SOCIAL - MIDIALOGIA**

**PIPO E SEUS MEDOS:**

**Um aplicativo de leitura infantil**

**Disciplina:** CS073 - Projeto em Narrativas Digitais I

**Docente:** Hermes Renato Hildebrand

**Discente:** Vivian do Nascimento Cabral - RA 225757

Campinas - SP

2022

## **1. Nome dos participantes**

Vivian do Nascimento Cabral

## **2. Emails e celulares**

[v225757@dac.unicamp.br](mailto:v225757@dac.unicamp.br) ou [viviandncabral@gmail.com](mailto:viviandncabral@gmail.com)

(19) 99201-2098

## **3. Perfil de conhecimento dos participantes**

Estudante de Comunicação Social - Midialogia (UNICAMP)

## **4. Categoria do projeto**

Aplicativo para celular

## **5. Tipo de produção**

Aplicativo de leitura infantil

## **6. Individual ou coletivo**

Individual

## **7. O projeto inclui os Critérios de Acessibilidade e Inclusão?**

Não

## **8. Título do projeto**

Pipo e seus medos

## **9. Resumo (até 500 palavras)**

“Pipo e seus medos” é um aplicativo de leitura infantil. Nele, conhecemos Pipo, um menino que tem muitos medos, mas que descobre uma forma interessante de lidar com eles. É indicado para crianças alfabetizadas ou não, seus responsáveis, pedagogos e todas as pessoas que possuem interesse na área.

O projeto tem como principais objetivos:

- incentivar a leitura infantil através de uma obra literária gratuita;

- incentivar a interação entre crianças e seus familiares ou círculo de convivência;
- auxiliar as crianças a se expressarem, a se sentirem apoiadas e a lidarem com seus medos;
- auxiliar as crianças no desenvolvimento da alfabetização;
- incentivar o uso educativo de ferramentas tecnológicas.

O aplicativo foi pensado para incluir crianças que ainda não sabem ler ou estão sendo alfabetizadas, pois possui ilustrações e narração para ajudar no entendimento da história. Além disso, ele roda em smartphones comuns, pois consome pouca memória e possui o tamanho de letras adequado para leitura em telas pequenas, não sendo necessário possuir tablet ou computador para utilizá-lo.

## 10. Justificativas para execução

Nas últimas décadas e mais ainda nos últimos anos, temos visto a tecnologia se desenvolver e estar presente em nossas vidas de forma exponencial, especialmente em 2020 e 2021, depois da pandemia mundial de Covid-19. Boa parte da população brasileira possui um smartphone e gasta bastante tempo acessando a internet. Uma pesquisa feita pelo IBGE (2019)<sup>1</sup> mostra que 82,7% dos domicílios brasileiros (urbanos ou rurais) possuem acesso à internet e 81% da população (com 10 ou mais anos de idade) possui telefone móvel celular para uso pessoal. Já uma matéria publicada pela Globo (2021)<sup>2</sup> mostra que os brasileiros gastam, em média, 5 horas e 17 minutos por dia na internet, utilizando principalmente chats, redes sociais e plataformas de vídeos.

Além dos estudos feitos com adultos sobre seus próprios hábitos, há os estudos sobre crianças. Uma pesquisa feita pela Mobile Time (2021)<sup>3</sup> entrevistou 1.962 pais que possuem smartphone e que têm filhos de 0 a 12 anos. Dessas crianças, 82%

---

<sup>1</sup> “Uso de internet, televisão e celular no Brasil”. IBGE Educa (IBGE), 2019. Disponível em: <<https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html>>. Acesso em 06/06/22.

<sup>2</sup> “A presença digital dos brasileiros por meio de aplicativos”. Gente (Globo), 2021. Disponível em: <<https://gente.globo.com/a-presenca-digital-dos-brasileiro-por-meio-de-aplicativos/>>. Acesso em 06/06/22.

<sup>3</sup> “Aumenta o uso de smartphone por crianças brasileiras de 7 a 9 anos”. Mobile Time, 2021. Disponível em: <<https://www.mobiletime.com.br/noticias/29/10/2021/aumenta-o-uso-de-smartphone-por-criancas-brasileiras-de-7-a-9-anos/>>. Acesso em 06/06/22.

possuem acesso a smartphones, sendo que 49% possuem seu próprio aparelho, na maioria das vezes com chip de operadora, ou seja, que podem realizar ligações telefônicas e acessar a internet móvel. Os principais motivos para uma criança ter smartphone ou acessar a um foram: para estudar, para se entreter e para falar com os pais, parentes e amigos.

Ao mesmo tempo em que esse acesso proporcionou muitos benefícios em nossas vidas, ele também proporcionou grandes prejuízos que nem sempre são percebidos ou resolvidos pelos usuários comuns. A falta de educação midiática e a falta de outras estruturas e condições fazem com as pessoas enfrentem diversos problemas, entre eles o vício em tecnologias, o aumento de transtornos mentais (como ansiedade e depressão) e a exposição a conteúdos inadequados ou crimes virtuais (como cyberbullying, abuso sexual e roubo de informações privadas).

Há, também, uma grande quantidade de adultos que não supervisionam o uso de smartphones e internet por crianças, deixando-as expostas a esses mesmos riscos. É o que mostra uma pesquisa feita pela Kaspersky em parceria com a CORPA (2020)<sup>4</sup>, em que 42% das crianças acessam as redes sociais sozinhas e com senhas próprias e apenas 14% acessam acompanhadas de seus pais, além de que 40% dos pais nunca monitoram o acesso de seus filhos ou o fazem raramente.

Já quanto à leitura no país, os dados são alarmantes. Uma matéria publicada pela Agência Brasil (2020)<sup>5</sup>, a respeito do estudo Retratos da Leitura no Brasil (2019)<sup>6</sup>, informa que o brasileiro lê, em média, 2,5 livros inteiros por ano e que 48% da população do país não leu nenhum livro, nem mesmo parte dele, em um período de 3 meses. Os principais motivos para os entrevistados não terem lido foram: falta de tempo (34%), porque não gostam de ler (28%) ou porque não têm paciência para ler (14%). Quando possuem tempo livre, ambos os perfis (leitores e não leitores)

---

<sup>4</sup> “70% das crianças brasileiras têm celular antes dos 10 anos”. Kaspersky, 2020. Disponível em: <<https://www.kaspersky.com.br/blog/criancas-smartphones-brasil-pesquisa-dicas/15595/>>. Acesso em 06/06/22.

<sup>5</sup> “Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos”. Agência Brasil (EBC), 2020 Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-09/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos>>. Acesso em 15/06/22.

<sup>6</sup> 5ª Edição da Retratos da Leitura no Brasil. Instituto Pró-Livro, 2019. Disponível em: <<https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>>. Acesso em 15/06/22.

responderam que gostam de consumir entretenimento, como televisão, internet, música, WhatsApp ou vídeos.

Todas essas informações podem levar à seguinte questão: por que não utilizar um dispositivo altamente presente na vida das crianças para fazer com que elas possam ler mais? Apesar de, segundo a pesquisa citada anteriormente, a maior parte dos entrevistados (67%) preferirem ler em livros de papel, é sabido que a publicação física exige muito em termos de planejamento, financiamento e logística, elementos nem sempre possíveis para criadores-produtores iniciantes. Além disso, a publicação digital tem duas enormes vantagens: ela permite que um produto chegue sem nenhum custo direto para o público final e tem a possibilidade de compartilhar um conteúdo e torná-lo acessível para mais de um indivíduo ao mesmo tempo.

Por isso, surge a proposta deste projeto, um aplicativo para incentivar a leitura infantil e a interação entre círculos de pessoas, sejam crianças ou adultos. Ainda no estudo Retratos da Leitura no Brasil, é possível ver que as principais motivações para ler um livro são: gosto (26%), crescimento pessoal (17%) e distração (14%). O interesse pela leitura geralmente acontece por indicação da escola (52%), porque o leitor viu filmes baseados em livros ou histórias de autores (48%) ou por influência de amigos (41%).

Além disso, entre leitores de livros digitais, a grande maioria lê no smartphone (73%) ou no computador (31%). As plataformas mais utilizadas para o gênero literário são majoritariamente sites e blogs na internet, seguidos por mensagens (como por WhatsApp) ou por redes sociais (como Facebook ou Instagram). Tanto leitores de livros quanto leitores digitais costumam compartilhar a literatura conversando com um amigo ou familiar, indicando alguma dessas leituras para alguém, e postando algum texto, imagem ou vídeo na internet.

## **11. Análise de projetos similares**

Para fazer a análise de projetos similares, foram escolhidos os 2 aplicativos (em português) mais baixados ao pesquisar “livro história infantil” na Play Store.

O primeiro deles, “Meu Livro de Historinhas”<sup>7</sup> do desenvolvedor Apps Bergman, conta com mais de 500 mil downloads e avaliação de 4,3 estrelas, roda sem internet e é indicado para crianças menores. A tela inicial possui scroll na horizontal, possui as capas de 30 histórias infantis gratuitas e toca uma música instrumental. Há também dois botões, um para “contar ovelhas” e outro para “configurações”. Ao clicar em “contar ovelhas”, aparece uma animação de ovelhas pulando a cerca, já as “configurações” são apenas para alterar o idioma e comprar o aplicativo.

Ao clicar em uma história, abre uma janela informando o título dela, dando a opção do usuário “voltar para a biblioteca” ou “começar a história”. Ao continuar, aparece uma animação simples com ilustração (personagens que se movimentam), texto e narração. No lado esquerdo da história, há botões (com ícones e sem legenda) para “voltar para a biblioteca”, “desativar a música”, “desativar a narração”, “desativar texto”, “continuar a história automaticamente”, “voltar para a página anterior” e “ir para a próxima página”. Na parte superior da história, há uma indicação (pouco intuitiva) de que página está e quantas páginas possui. Ao terminar a história, a animação simplesmente para, não possuindo nenhuma informação sobre isso ou indicação de ação para o usuário. Quando o usuário volta para a biblioteca, aparece um anúncio em tela inteira. Abaixo, estão algumas imagens do aplicativo.

---

<sup>7</sup> Aplicativo “Meu Livro de Historinhas” (Apps Bergman). Download disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.historias>>. Acesso em 27/06/22.

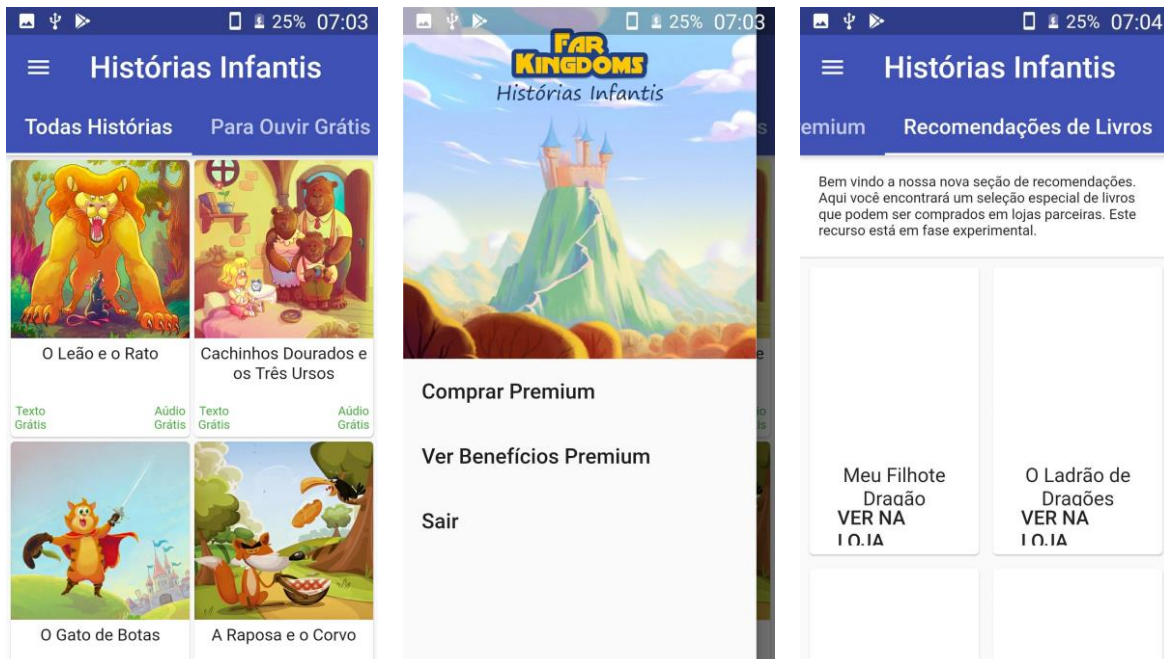


O segundo aplicativo, “Histórias Infantis para Ler”<sup>8</sup> do desenvolvedor Far Kingdoms, conta com mais de 500 mil downloads e avaliação de 4,4 estrelas, também roda sem internet, mas é indicado para crianças maiores. A tela inicial possui scroll na vertical, possui as capas de 25 histórias infantis, tendo opções de ler grátis, ouvir grátis, ler premium e ouvir premium, além de 3 histórias que estrearão em breve. Na

<sup>8</sup> Aplicativo “Histórias Infantis para Ler” (Far Kingdoms). Download disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.farkingdoms.stories>>. Acesso em 27/06/22.

parte superior, há um botão para menu, com opções de comprar o aplicativo, e a separação entre as categorias de histórias (ler, ouvir, grátis e premium). Há também uma aba com 6 indicações de livros que, ao clicar, redireciona para uma página de compra na Amazon.

Ao clicar em uma história, abre uma janela com o título dela, uma ilustração e o texto completo embaixo, com navegação em scroll. Ao clicar no botão de play, começa a narração da história, que muda a cor do parágrafo que está sendo lido e possui opção de voltar para o parágrafo anterior e ir para o próximo, já no botão de configurações, é possível mudar a fonte e o tamanho do texto. Abaixo, estão algumas imagens do aplicativo.







## O Leão e o Rato



Recomeçar Leitura

Certo dia, o leão Leônidas estava dando o seu passeio da tarde quando sentiu muita vontade de tirar um cochilo. Ele logo encontrou uma árvore muito grande e com muitas folhas que faziam uma bela sombra. Leônidas deitou-se embaixo dela para descansar.

Acontece que o lugar onde Leônidas se deitou foi bem na frente da casinha do rato Honorato. Não foi de propósito, claro. Era difícil um leão daquele tamanho ver um buraco de rato tão escondido no pé de uma árvore.

Honorato, que estava se arrumando para ir buscar frutas para o jantar, colocou o nariz para fora da toca e levou um susto. Um leão estava bloqueando a sua saída! E agora, como ele faria? Não queria se atrever a acordá-lo, afinal, todos sabem que nada deixa um leão mais chateado do que ser acordado do seu cochilo.

## 12. Definição de 5 personas



**Ana:** é uma criança não alfabetizada, tem 5 anos, é extrovertida, mora com o pai e fica na escola em tempo integral, gosta de assistir desenhos, já tem contato com celular apesar de não saber manuseá-lo, tem acesso a atividades de entretenimento, tem uma certa habilidade de lidar com as pessoas e as próprias emoções. Usaria o aplicativo junto com o pai, no celular deste.



**Bruno:** é uma criança alfabetizada, tem 10 anos, é tímido, mora com alguns parentes e é cuidada pelos avós, gosta de ler e inventar histórias, já tem contato com celular e consegue usar algumas de suas funcionalidades, tem acesso a atividades em família, tem dificuldade de lidar com as pessoas e as próprias emoções. Usaria o aplicativo sozinho, no seu próprio celular.



**Carlos:** é publicitário, tem 35 anos, não é casado, tem uma filha, tem muita experiência com computador e celular, tem pouquíssimo tempo de lazer e gasta com entretenimento, tem facilidade de lidar com as pessoas mas é um pouco impaciente com sua filha. Usaria o aplicativo com sua filha.



**Débora:** é professora de educação infantil, tem 30 anos, é casada, não tem filhos mas tem um enteado, tem experiência média com computador e celular, tem algum tempo de lazer e gasta com atividades culturais, tem dificuldade de lidar com as pessoas (exceto crianças). Usaria o aplicativo com sua turma de aula, com o auxílio de uma projeção em tela.



**Eliana:** é aposentada, tem 60 anos, é avó, mora com alguns parentes e cuida dos netos, tem contato com celular mas possui muita dificuldade para utilizá-lo, tem um certo tempo de lazer e geralmente é em eventos de família, tem muita facilidade de lidar com as pessoas e é muito paciente com seus netos. Não usaria ela mesma o aplicativo, apenas baixaria para seus netos.

### 13. Principal conceito utilizado (estéticos, aprendizado, narrativo, etc.)

Aprendizado

### 14. Qual é a área de desenvolvimento

Literatura, aprendizado e entretenimento infantil

### 15. Descreva tecnicamente a proposta

O aplicativo imita a estrutura de um livro infantil (as páginas e visualização na horizontal), mas possui elementos que um livro impresso não possui (como botões de navegação). A página inicial é como a “home” de qualquer aplicativo de baixa complexidade, possui uma ilustração contendo o logo e o personagem e botões para “Começar a história”, “Narração ativada/desativada”, “Como usar” e “Créditos”.

Ao clicar em “Começar a história”, aparece a primeira página do livro, que contém uma ilustração e um pequeno texto (cerca de 150 caracteres em tamanho semelhante a Arial 16), botões para ir para a “página anterior” ou para a “próxima página”, além de uma barra mostrando o “progresso de leitura” (quantos por cento da história foram visualizados) e um ícone mostrando o “status da narração” (se a narração estiver ativada, uma voz lê o texto mostrado na tela). As próximas páginas possuem o mesmo layout, mudando somente a ilustração e o texto da história, sendo que algumas páginas podem ter apenas ilustrações ou apenas texto.

Ao clicar em “Narração ativada/desativada”, o usuário basicamente escolhe se quer ou não ouvir a narração dos textos durante a visualização das páginas.

Ao clicar em “Como usar”, aparece uma captura de tela das páginas com setas e textos para explicar como funciona a navegação no aplicativo e cada um dos botões. Uma segunda opção é colocar um vídeo explicativo de curta duração,

Ao clicar em “Créditos”, aparece uma tela com os nomes das pessoas e logotipos das instituições envolvidas na criação do aplicativo, como a criadora, o orientador e a universidade.

Caso o usuário tenha iniciado a história e voltado para a home do aplicativo, o botão “Começar história” deve se tornar um botão “Continuar história” e aparecer um botão “Começar de novo”. A barra de progresso da história deve ser capaz de gravar em qual parte da história o usuário parou, fazendo com que ele possa continuar a partir daí.

Ao terminar a história, o usuário pode ganhar uma espécie de prêmio, como uma ilustração para imprimir ou a possibilidade de tirar uma foto com o personagem. Também deve aparecer uma tela pedindo para o usuário avaliar o aplicativo e compartilhar.

O ideal é que o aplicativo rode em qualquer celular ou tablet, independente do sistema operacional, mas a preferência é por dispositivos Android, já que um relatório do Google publicado pelo Tectudo informa que 9 em cada 10 brasileiros usam celular

Android<sup>9</sup>. Uma outra observação é que o aplicativo é feito para crianças e não possui fins lucrativos, então não haverá anúncios de terceiros.

## 16. Diagrama de navegação

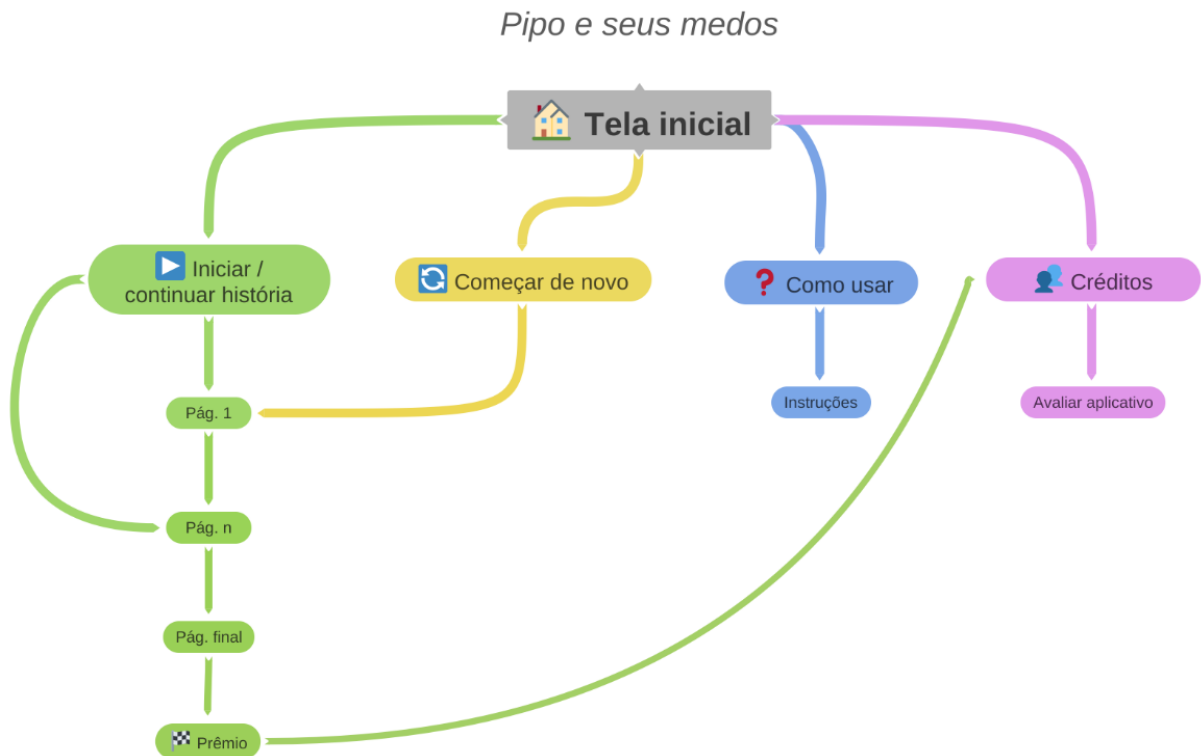


Diagrama de navegação do aplicativo “Pipo e seus medos”. Disponível em: <https://coggle.it/diagram/Yrn8Y7ndxQI8NIhn/t-/f723b3336a8bba0935c075df5ee6f0d62b3ae985de12d7ae05cf9b27b41e9ba7>. Acesso em 27/06/22.

## 17. Descreva os equipamentos e programas a serem utilizados

Para desenvolver o aplicativo, será necessário um computador ou notebook comum, com sistema operacional Windows 10, acesso à internet e ao navegador Google Chrome atualizado. O software utilizado será o Construct 3, a princípio em teste grátis, mas com a possibilidade de compra de licença para até 2 meses (a taxa mensal é de R\$ 44,90, totalizando R\$ 89,80). Uma alternativa é usar o Android Studio, um software que também cria aplicativos, mas de forma gratuita.

<sup>9</sup> “9 em cada 10 brasileiros usam celular Android, diz relatório do Google”. Techtudo, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/09/9-em-cada-10-brasileiros-usam-celular-android-diz-relatorio-do-google.ghtml>. Acesso em 27/06/22.

Para rodar o aplicativo, será necessário um celular ou tablet comum, com sistema operacional Android, acesso à internet, som e memória disponível. Um exemplo de tela possui cerca de 6,3 x 11,2 cm de largura e altura, respectivamente, o equivalente à proporção 9:16. O aplicativo deverá ser colocado na Play Store através de uma conta de desenvolvedor, cuja taxa única é de R\$ 130,00 (o equivalente a US\$ 25,00). Uma alternativa é tentar fazer uma parceria com a Unicamp para que ela coloque na conta dela (tirando a necessidade de gastar com mais uma conta), ou então exportar o projeto em APK, hospedá-lo gratuitamente no Google Drive e enviar o link de download para as pessoas interessadas.

## 18. Cronograma de execução

Tarefa	Agosto			Setembro				Outubro				Novembro				
	17	24	31	07	14	21	28	05	12	19	26	02	09	16	23	30
Escrita da história	X	X														
Gravação e edição da narração			X	X												
Ilustração					X	X										
Programação do aplicativo							X	X	X	X	X	X				
Testagem e feedback													X			
Revisão e finalização														X		
Criação de materiais para divulgação															X	
Lançamento e divulgação																X

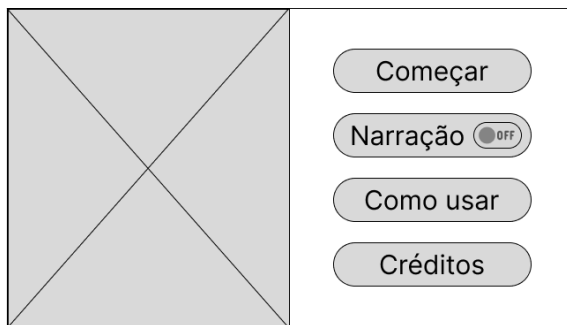
Outras informações:

- 15 de agosto: início das aulas do 2º período letivo de 2022
- 07 de dezembro: último dia para o cumprimento da carga horária e programas das disciplinas

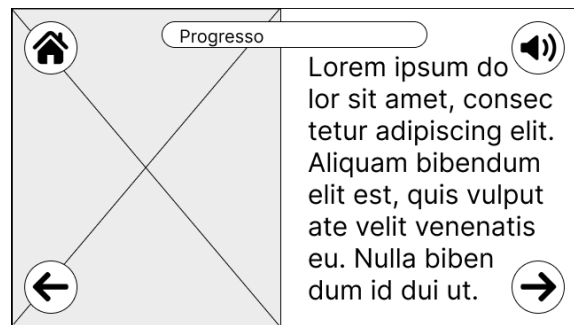
## 19. Protótipo

O aplicativo foi prototipado em baixa fidelidade utilizando o site Figma. Abaixo, estão as imagens para mostrar como será o projeto. Uma observação é que o

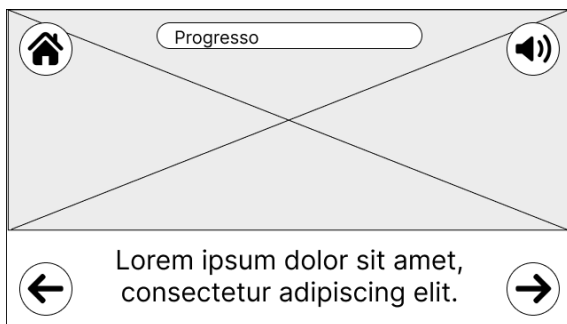
retângulo cinza com “x” no meio foi usado para representar espaços reservados para ilustração.



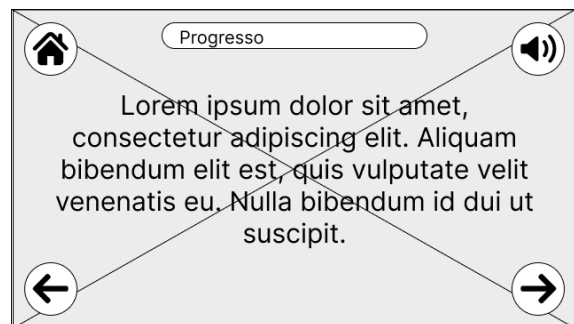
Tela inicial



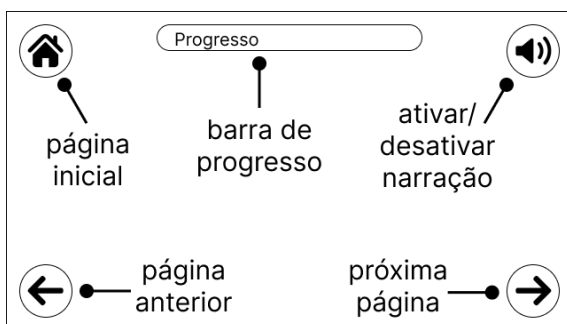
Página de história (versão 1)



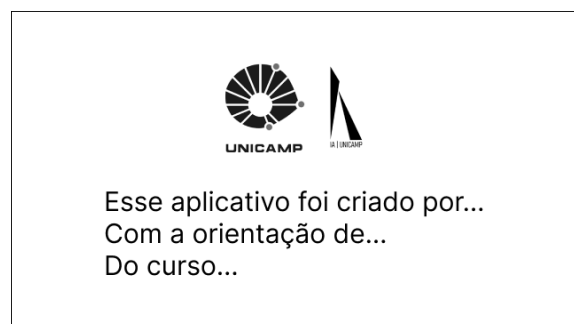
Página de história (versão 2)



Página de história (versão 3)



Tela “Como usar”



Tela “Créditos”

Protótipo do aplicativo “Pipo e seus medos”. Disponível em: <https://www.figma.com/file/WZ1q4QRcroQ2bth1VQk0d3/Pipo-e-seus-medos>. Acesso em 27/06/22.