MOVECAN - APP DE CELULAR PARA JOGO COM MOVIMENTO CORPORAL PARA CRIANÇAS

Gabriel Amaro de Lima (PIBITI/FA/UENP), Mariane Aparecida Coco, Walcir Ferreira Lima, Silvia Bandeira da Silva Lima, Flávia Évelin Bandeira Lima Valério (Orientador), e-mail: flavia.lima@uenp.edu.br

Universidade Estadual do Norte do Paraná.

Saúde – Ciências da Saúde – Educação Física

Palavras-chave: Atividade Física, Aplicativo Celular, esportes.

Introdução

É inegável o gosto e preferência das crianças por jogos eletrônicos para seus momentos de lazer. Temos exemplares que chegam a mais de 3 milhões de jogadores simultâneos, e outros com mais de 1 bilhão de downloads efetuados.

Porém, esse excesso de tempo em tela, tem causado um aumento drástico nos níveis de sedentarismo apresentados pelas crianças, que estão em uma fase de desenvolvimento, onde tal modo de vida pode causar danos irreversíveis.

Na última década, ocorreu uma junção de ambos os instrumentos (atividade física e jogos eletrônicos) através dos videogames ativos. Que aparentava ser a solução para cativar o público em questão e trazê-los para vida ativa. Infelizmente seu alto custo de aparelhos, fez com que caísse em esquecimento, sendo até retirado das últimas gerações mais recentes de consoles.

Buscando se utilizar dessa tecnologia de captura de movimento em jogos eletrônicos que por si só já é uma ideia muito cativante. Porém, com consoles longe dos parâmetros da maioria da sociedade brasileira devido ao alto custo; a solução vem dos smartphones, que por menos da metade dos preço de um console, ainda é apto a suportar tal proposta e se apresentar apto aos jogos com captura de movimento.

Problema

Muito se discute os perigos do uma rotina sedentária para crianças, porém, poucas alternativas para adentra-las em uma vida de ativa de atividades físicas se apresentam aliciente as mesmas.

Ainda que, os exergames carregue todos os gatilhos de interesse que o público-alvo busca em suas atividades, o valor dos equipamentos extrapola da maioria dos orçamentos contados as famílias brasileiras.

Solução e Benefícios

Na busca de minimizar custos, mas tambem beneficiar e cuidar da saúde das crianças. Surge a nescessidade de tal projeto, o mesmo que se utilizara de um smartphone, visando a acessibilidade. E de maneira lúdica e interativa buscara suprir a falta de atividade física que o público infantil vem demonstrando. Tudo isso por meio de um jogo com captura de movimento, de forma totalmente acessível e dentro de suas residências, sem colocá-las em risco.

Potencial de Mercado e Diferencial Competitivo

Com todos os chamativos referentes ao público-alvo, o potencial de comercio para o aplicativo é muito alto. Tendo em vista que aplicativos com grande aceitação e preços acessíveis nas plataformas e apps (app store e play store), chegam a ter milhões de downloads efetuados. Sem sombra de dúvidas gerando uma grande rentabilidade econômica principalmente a se comparar com os gastos de produção quase nulos.

Considerações Finais

Por falta de estímulos as crianças acabaram por adotar comportamentos ruins, desde muito tempo na frente dos aparelhos eletrônicos até a falta de alimentação ou excesso da mesma

Com um intuito de intervir, esse projeto visa quebrar tal comportamento. Com um grande ponto forte sendo o gosto dessa faixa etária pelos jogos interativos eletrônicos,

Estágio de Desenvolvimento da Tecnologia

(X) Laboratório ( ) Mercado

( ) *Scale-up* (mudança de escala) ( ) Protótipo

Agradecimentos

Agradeço a Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), e agradecimento ao Fundação Araucária pela bolsa que possibilitou a realização do presente estudo.

Contato Institucional

Universidade Estadual do Norte do Paraná. Centro de Ciências da Saúde – Campus Jacarezinho. flavia.lima@uenp.edu.br fone: (43) 3511-2600.