

**TÍTULO:** InclusivaPlay: Uma Solução Digital para Inclusão Social Através do Esporte

**Autor:** Rodrigo de Lima

**Palavras-chave:** inclusão social; esporte adaptado; TDAH; autismo; síndrome de Down.

## INTRODUÇÃO

O projeto InclusivaPlay tem como objetivo primordial a criação de uma aplicação web, focada na inclusão social de crianças com necessidades especiais através da prática esportiva adaptada. Desenvolvido no âmbito do Instituto Federal do Paraná - Campus Pinhais, o projeto é conduzido sob a orientação de Lauriana Paludo. A apresentação enfatiza que a iniciativa transcende a tecnologia, promovendo um movimento social que busca romper barreiras e transformar vidas.

O esporte é uma ferramenta poderosa para promover bem-estar físico, mental e social. Contudo, crianças com deficiências frequentemente enfrentam barreiras significativas para acessar essas atividades, incluindo limitações físicas, cognitivas e sociais. Dados do IBGE (2023) indicam que 8,9% da população brasileira possui algum tipo de deficiência, destacando a necessidade de soluções inclusivas.

## METODOLOGIA

O desenvolvimento do projeto seguiu uma abordagem centrada no usuário, priorizando a acessibilidade e a experiência intuitiva. As principais etapas incluem:

1. **Pesquisa e Identificação de Necessidades:** Foram analisadas condições como TDAH, autismo e síndrome de Down para compreender os desafios enfrentados e como o esporte pode mitigá-los.
2. **Design Inclusivo:** A interface foi projetada considerando princípios de acessibilidade, como opções de contraste, leitores de tela e filtros personalizados.
3. **Planejamento Lean Inception:** Estruturado para priorizar funcionalidades essenciais, como geolocalização, filtros por tipo de esporte e sistemas de avaliação.
4. **Validação com Usuários:** Foram realizadas entrevistas e simulações para garantir que a solução atende às expectativas do público-alvo.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU DISCUSSÕES

O projeto alinha-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, destacando-se:

**ODS 3:** Promoção de saúde e bem-estar por meio da atividade física adaptada.

**ODS 4:** Garantia de educação inclusiva e igualitária através do esporte.

Condições analisadas incluem:

**TDAH:** Modalidades como artes marciais e yoga ajudam a canalizar energia e melhorar o foco.

**Autismo:** Esportes previsíveis, como natação, favorecem o conforto e a segurança.

**Síndrome de Down:** Ginástica e dança estimulam o desenvolvimento motor e a socialização.

### Funcionalidades Destacadas:

**Geolocalização:** Identifica centros esportivos adaptados próximos.

**Filtros Personalizados:** Busca por tipo de esporte, faixa etária e acessibilidade.

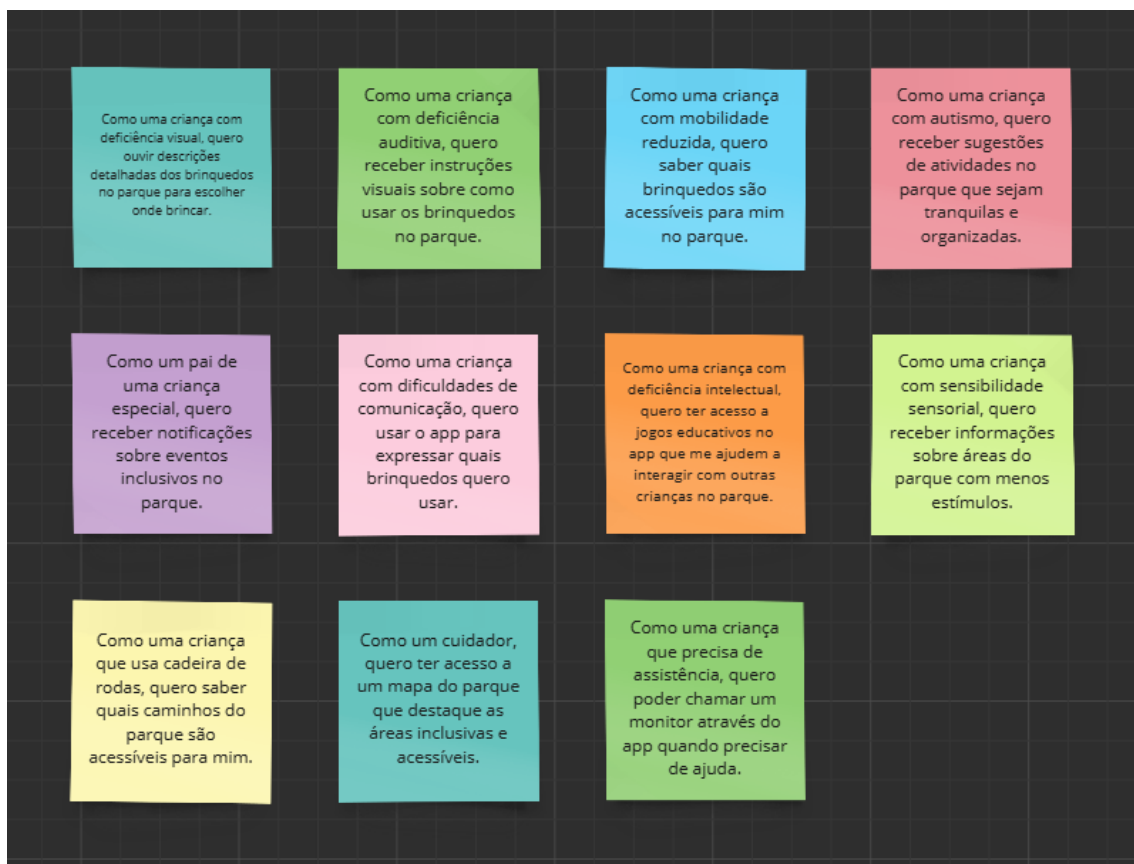
**Sistema de Avaliação:** Feedback detalhado de usuários.

**Interface Inclusiva:** Ferramentas como leitores de tela e contrastes ajustáveis.

## BrainsStorming das Funcionalidades



## História do Usuário



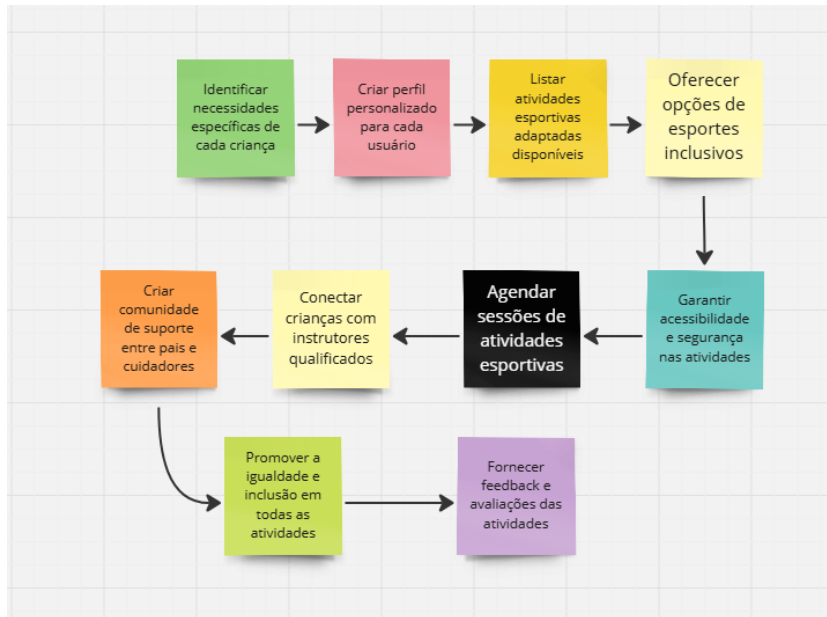
## Jornada do Usuário (Promovendo Inclusão)



## Jornada do Usuário (Facilitando a acessibilidade)



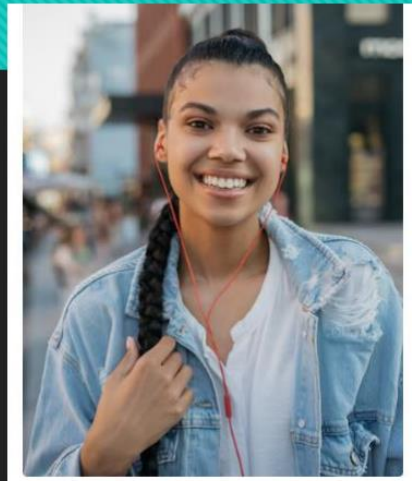
## Jornada do Usuário (Promovendo a inclusão)



### Persona – 01

## Persona - 01

Marília Oliveira dos Santos, de 14 anos, é uma adolescente diagnosticada com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade). Ela está em busca de esportes que possam ajudá-la a melhorar seu foco e a controlar sua energia de maneira mais eficaz. Seu interesse por atividades físicas está relacionado à necessidade de desenvolver habilidades que a auxiliem a se concentrar e canalizar sua energia de forma positiva. Esportes como natação, yoga, artes marciais ou atividades que envolvem disciplina e concentração podem ser boas opções para ajudar Marília a atingir esses objetivos.





## Persona – 02

### Persona - 02



Emanuel Martins dos Santos, de 23 anos, tem Síndrome de Down e está em busca de ambientes esportivos que incentivem a interação social. Ele valoriza atividades que promovam a inclusão e que permitam o contato com outras pessoas, ajudando a desenvolver habilidades sociais e promover o convívio em grupo. Esportes coletivos, como futebol, basquete ou atividades recreativas que envolvem interação, são opções ideais para ele, proporcionando momentos de diversão, aprendizado e construção de relações sociais.

## Persona – 03

### Persona - 03



Eduardo Novick, de 17 anos, é um jovem com Transtorno do Espectro Autista (TEA) que se beneficia de ambientes esportivos inclusivos e previsíveis. Ele se sente mais confortável e seguro em atividades que sigam uma estrutura clara e rotinas consistentes. Ambientes que priorizam a previsibilidade e oferecem apoio para a adaptação ao esporte são ideais para ele. Esportes que envolvem regras bem definidas e que podem ser praticados em pequenos grupos ou individualmente, como natação ou tênis, podem ser opções eficazes para Eduardo.

## Persona - 04

### Persona - 04

João Roberto do Oliveira, de 35 anos, é fisioterapeuta pediátrico localizado em Curitiba-PR. Como profissional, ele demonstra uma grande vontade de ajudar no desenvolvimento e bem-estar de crianças e jovens, principalmente aqueles que necessitam de apoio terapêutico específico.



João acredita na importância de utilizar a fisioterapia como ferramenta para melhorar a qualidade de vida e o desempenho das crianças, adaptando-se às necessidades individuais de cada uma. Seu compromisso é fornecer suporte contínuo, sempre com empatia e dedicação ao processo de recuperação e desenvolvimento.

## Persona - 05

### Persona -05

Edna Araújo, 33 anos, é enfermeira Moradora de Pinhais-PR, com um grande foco no cuidado de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Com uma abordagem empática e atenciosa, ela trabalha para criar ambientes seguros, tranquilos e organizados, fundamentais para o bem-estar de indivíduos autistas. Edna se destaca pela habilidade em adaptar os cuidados de saúde de forma personalizada, garantindo que os pacientes se sintam confortáveis e compreendam os tratamentos propostos. Ela utiliza estratégias de comunicação claras e eficientes para minimizar a ansiedade, ajudando seus pacientes a se sentirem mais seguros em situações de saúde. Seu compromisso com a promoção da saúde e qualidade de vida a torna uma profissional essencial no cuidado de pessoas com TEA, respeitando suas rotinas e necessidades específicas.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O InclusivaPlay se propõe a impactar diretamente 5.000 crianças em 12 meses, promovendo acessibilidade e bem-estar. A proposta não é apenas oferecer um produto tecnológico, mas também criar um movimento que redefine a inclusão social por meio do esporte. O desafio de engajar famílias, superar preconceitos e garantir a sustentabilidade do projeto é enfrentado com a colaboração de ONGs, empresas parceiras, influenciadores, prefeituras, profissionais especializados e a comunidade local.

## REFERÊNCIAS

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). 2023.

Ministério da Saúde. Diretrizes para Acessibilidade, 2020.

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-da-pessoa-com-deficiencia/publicacoes/orientacao-para-declaracao-de-acessibilidade-cer-e-oficinas-ortopedicas>

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-da-pessoa-com-deficiencia/publicacoes/diretrizes-de-atencao-a-pessoa-com-sindrome-de-down.pdf/view>

[https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/diretrizes\\_atencao\\_reabilitacao\\_pe\\_ssoa\\_autismo.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/diretrizes_atencao_reabilitacao_pe_ssoa_autismo.pdf)

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/pcdt/arquivos/2022/portaria-conjunta-no-14-pcdt-transtorno-do-deficit-de-atencao-com-hiperatividade-tdah.pdf>

<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/pcdt>

Organização Mundial da Saúde (OMS). Relatório Anual de Gestão 2022. Sociedade Brasileira de Pediatria. TDAH e Autismo: diagnóstico e tratamento, 2022.