**LUDIT**

Autores: Isabela Paulino de Souza

Gustavo Ferreira Gitzel

Gabrielle da Silva Barbosa

Campinas

2019

Isabela Paulino de Souza

Gustavo Ferreira Gitzel

Gabrielle da Silva Barbosa

**LUDIT**

Colégio Técnico de Campinas – COTUCA, Rua Jorge de Figueiredo Corrêa, 735 - Chácara Primavera, Campinas - SP, 13087-261

Orientadora: Patrícia Gagliardo de Campos

Coorientadora: Márcia Maria Tognetti Corrêa

Período de realização: 05/08/2019 a

Resumo

A aplicação para dispositivos móveis, “Ludit”, surgiu para auxiliar crianças que possuam algum tipo de deficiência motora, cognitiva ou intelectual. Para maior inclusão dessas crianças na sociedade o aplicativo utiliza da aprendizagem para melhorar as habilidades daquele que utiliza o aplicativo. Através de um aparelho celular e um Arduino fomos capazes de criar o projeto Ludit que facilitará a aprendizagem de milhares de crianças.

Por meio de uma plataforma interativa, divertida e lúdica é possível mesclar o ensinar e educar com o divertir e brincar. As crianças, conforme observamos, são muito fascinadas pelos elementos de fantasia, pelas cores, movimentos e formas. Tem grande facilidade de aprender quando jogam por poderem relacionar as vivências externas com uma experiência interativa e divertida.

PALAVRAS-CHAVE: APRENDIZAGEM, CRIANÇAS, DEFICIÊNCIA, APLICATIVO, INCLUSÃO.

Sumário

Introdução

Materiais e Métodos

Fundamentação Teórica

Resultado e análise dos dados

Discussão

Conclusões

Referências bibliográficas

Materiais e Métodos

A pesquisa foi realizada em conjunto com a escola Apae Campinas que nos forneceu uma sala de informática para que pudéssemos coletar informações sobre as deficiências das crianças que estudam no local e dessa forma desenvolvemos a plataforma levando em conta as limitações de cada um. O método utilizado foi a observação do comportamento das características individuais de cada uma das crianças e por meio disso fomos capazes de desenvolver a aplicação.

Os materiais utilizados foi o próprio celular para os testes e o Arduino que serviu de controle para alguns do jogos que nós desenvolvemos e dessa forma as crianças puderam ter contato tanto com a realidade através dos botões controlados pelo Arduino quanto com o imaginário ou lúdico que no caso seria a tela do dispositivo.

Fundamentação Teórica

A principal referência que tivemos durante o desenvolvimento do projeto foi a própria escola Apae Campinas que nos deu todo suporte a respeito do assunto e das dificuldades apresentadas pelas crianças e bem como lidar com elas.