**LUDIT**

Gabrielle da Silva Barbosa

Gustavo Ferreira Gitzel

Isabela Paulino de Souza

Patrícia Gagliardo de Campos (Orientadora)

Márcia Maria Tognetti Corrêa (Coorientadora)

Colégio Técnico de Campinas – UNICAMP, Campinas – SP

Atualmente, a visão de que pessoas que possuem algum tipo de deficiência são inválidas é muito difundido na nossa sociedade, o “LUDIT” surge com o objetivo de acabar com esse pensamento e auxiliar crianças que se encontrem nessa situação, aprimorando suas habilidades de memória, raciocínio, lógica, matemática, alfabetização e de inteligência emocional. Através de um ambiente lúdico e interativo as crianças deficientes conseguem aprender de maneira divertida e funcional. Pensando na inclusão dessas pessoas na sociedade, o aplicativo em conjunto com o Arduino é uma plataforma que as auxiliará nesse processo. Apenas através da aprendizagem é possível vencer estereótipos e preconceitos. Visando um estudo aprofundado no assunto, a pesquisa é realizada em conjunto com o APAE Campinas, escola voltada para a inclusão de crianças deficientes. Como o aplicativo possui um viés educacional pode ser utilizado tanto pelas instituições de ensino como a APAE e também em casa pelos pais.

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