

16. 17 e 18
de **Outubro**

10° Fórum Rondoniense de Pesquisa



SÃO LUCAS | Afya
JI - PARANÁ - RO

Gandula - Protótipo de aplicativo de *Matchmaking* para Facilitar a Organização de Partidas Esportivas Amadoras

Danillo De Souza Pereira¹, Matheus Roberto Ricart De Campos², Thiago Oliveira De Andrade³, Vinícius Nascimento Barros⁴, Romário Vitorino Ferreira⁵

¹Acadêmico do Curso de Ciência da Computação, Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná - JPR, Ji-Paraná, RO, Brasil. E-mail: danillosouzaperera@gmail.com.

²Acadêmico do Curso de Ciência da Computação, Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná - JPR, Ji-Paraná, RO, Brasil. E-mail: mr84235007@gmail.com.

³Acadêmico do Curso de Ciência da Computação, Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná - JPR - Ji-Paraná, RO, Brasil. Email: thiagodeoliveiradeandrade2004@gmail.com.

⁴Acadêmico do Curso de Ciência da Computação, Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná - JPR - Ji-Paraná, RO, Brasil. E-mail: Vinicius.barroscx@gmail.com.

⁵Professor Orientador, docente do Centro Universitário São Lucas Ji-Paraná - JPR - Ji-Paraná, RO, Brasil. E-mail: romario.ferreira@saolucasjiparana.edu.br.

1. Introdução

A prática de esportes coletivos é amplamente reconhecida como uma atividade saudável e enriquecedora, tanto do ponto de vista físico quanto social. Entretanto, a organização de partidas amadoras apresenta diversos desafios, como a dificuldade em encontrar locais disponíveis, a conciliação de horários entre os participantes e a garantia de um número adequado de jogadores para viabilizar a partida. Silva (2011) apresenta que,

“As condições estruturais públicas e seus empecilhos são determinantes para aumentar o número de sedentários, já que grande parte da população não tem acesso a lugares privados para a realização de atividades físicas. Preocupações desta natureza devem se tornar mais presentes quando está em jogo a relação entre espaço urbano, lazer e contemporaneidade”

Além disso, a ausência de uma rede que conecte pessoas com interesses esportivos semelhantes limita a frequência e a diversidade dessas atividades, restringindo as oportunidades de engajamento.

O Protótipo de aplicativo, denominado Gandula é uma proposta inovadora que busca utilizar a tecnologia para superar barreiras comuns na organização de atividades esportivas, especialmente em ambientes urbanos. Com a implementação deste aplicativo, busca-se conectar indivíduos com interesses esportivos semelhantes, facilitando a criação de grupos para a prática de esportes e promovendo, assim, tanto a saúde física quanto a coesão social. Além disso, o Gandula se fundamenta na teoria da integração social por meio do esporte, que postula que a prática esportiva é uma ferramenta poderosa para promover interações positivas entre indivíduos de diferentes origens sociais.

2. Materiais e métodos

Na primeira etapa do trabalho, realizou-se revisões bibliográficas em literaturas específicas que contemplasse temas relevantes para a implementação do aplicativo, para isto, foram utilizadas plataformas digitais como, Biblioteca virtual, Google acadêmico e SciELO.

As análises dos artigos seguiram um processo qualitativo, onde as ideias principais de cada estudo foram extraídas e comparadas. Não foi realizada análise estatística, visto que o objetivo do estudo era discutir os conceitos teóricos e práticos já estabelecidos na literatura. Não houve envolvimento direto ou indireto de seres humanos ou animais, logo, não foi necessária a aprovação de comitê de ética.

A segunda etapa foi a implementação do protótipo do aplicativo, para isto, foi utilizada a ferramenta Canva, com foco em proporcionar uma interface de usuário amigável e de fácil navegação.

3. Resultados e Discussões

O Gandula – Protótipo de aplicativo para dispositivo móveis, propõe a criação de uma plataforma digital intuitiva que centraliza todas as etapas da organização de partidas esportivas amadoras. O aplicativo permitirá que seus usuários criem evento para diferentes modalidades esportivas, escolham locais e horário disponíveis, convidem outras pessoas para juntarem a prática esportiva através da inscrição de outros usuários.

Na Imagem apresentada abaixo, é possível verificar a tela inicial do aplicativo, após o usuário ter realizado corretamente o seu login.



(fonte: Próprio autor, 2024)

4. Considerações finais

Diante da crescente demanda por soluções que facilitem a prática de esportes amadores em grupo, o desenvolvimento do protótipo de dispositivo móvel apresentado, mostra-se como uma iniciativa relevante e necessária. Com o aumento do interesse por um estilo de vida saudável e ativo, a plataforma busca eliminar as barreiras logísticas que dificultam a organização de jogos, conectando pessoas com interesses esportivos em comum.

Além dos benefícios diretos para a saúde, o protótipo de aplicativo Gandula também desempenha um papel importante na promoção da coesão social. Ao criar um aplicativo onde pessoas de diferentes origens podem se reunir para praticar esportes, o aplicativo contribui para a construção de laços comunitários e o fortalecimento do capital social. Esse processo é fundamental para a criação de comunidades mais coesas, onde os indivíduos se sentem

conectados e apoiados, o que, por sua vez, contribui para a estabilidade e o bem-estar da sociedade como um todo.

5. Referências

SILVA, Marcelo Cozzensa da. Condições de espaços públicos destinados a prática de atividades Físicas na cidade de Pelotas/RS/Brasil.2011.