

Plataforma lúdica para difusão de LIBRAS

Victor Hechel Colares¹, Raquel de Miranda Barbosa^{1*}
*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Rio Grande. Rio Grande, RS, Brasil.

Desde a Revolução Industrial até atualmente, a tecnologia evolui cada vez mais rápido. Com isso o campo de pesquisa científica tem avançado muito, e várias atividades do nosso dia a dia ficaram mais práticas. Porém a tecnologia é desenvolvida pensando nas massas, deixando uma parte da população alvo, sem a capacidade de usufruir das ferramentas novas inventadas. Para diminuir essa desigualdade, existem as Tecnologias Assistivas, cuja existência é extremamente antiga, mas a sistematização em políticas sociais é muito recente. Na educação de estudantes Portadores de Necessidades Especiais (PNE) a inclusão é uma preocupação das escolas e está presente na LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Brasileira). Neste contexto, identificou-se que nas escolas da cidade de Rio Grande que possuem alunos com algum tipo de necessidade especial, havia uma grande quantidade de pessoas com surdez. Então, optou-se pelo desenvolvimento tecnológico e construção de tecnologias computacionais assistivas para auxiliar os professores e educandos especiais para essa necessidade. Com base nisso, foi projetado um software didático de jogo da memória que atendesse essa demanda. Este aplicativo tem por objetivo proporcionar ao usuário uma noção básica da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), através da combinação de pares compostos por imagem (foto do item) e vídeo (correspondente ao item em LIBRAS). O sistema é composto pela integração de Java, PostgreSQL e HTML. O software não exige cadastro para ser acessado, mas quando realizado o login no sistema estará disponível a opção de realizar o upload de seus próprios pares. O programa disponibiliza ao usuário ferramentas de configuração da partida, como nível de dificuldade, número de pares e a possibilidade de utilizar os pares de outras pessoas, assim quem estiver jogando consegue ter um maior controle sob a dificuldade do jogo. Esta tecnologia assistiva pode ser utilizada além do âmbito escolar. Quando aplicada em casa, pode tornar o ingresso da criança na escola mais fácil, dado que ela já terá um breve conhecimento da linguagem. O projeto se encontra em fase de desenvolvimento e ainda não teve nenhum contato com o usuário final. Esse trabalho está vinculado ao projeto de pesquisa intitulado "Exploração da usabilidade e desenvolvimento de Tecnologias Assistivas didáticas para Portadores de Necessidades Especiais".

Palavras-chave: Tecnologia Assistiva. Jogos educacionais. LIBRAS.