

Aplicativo mobile para a difusão de LIBRAS

Victor Hechel Colares¹, Márcio Josué Ramos Torres¹, Rafael Betito¹,
Raquel de Miranda Barbosa^{1*}
*Orientadora

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

Já é comum na sociedade os constantes lançamentos de invenções que facilitam a vida de milhares de pessoas. Entretanto, notável parte da população é portadora de alguma necessidade especial, dessa forma, não conseguindo usufruir plenamente das inovações, visto que elas são elaboradas pensando na grande maioria. Por isso, existem acessórios, softwares, metodologias que visam auxiliar o PNE (Portador de Necessidades Especiais) a executar uma determinada tarefa, gerando assim uma maior autonomia e independência. Tais utensílios são denominados Tecnologias Assistivas. O presente trabalho está vinculado ao projeto de pesquisa intitulado "Exploração da usabilidade e desenvolvimento de Tecnologias Assistivas didáticas para Portadores de Necessidades Especiais", que iniciou com uma pesquisa nas escolas da cidade de Rio Grande que possuem alunos com algum tipo de necessidade especial, onde identificou-se que havia uma grande quantidade de pessoas com surdez. Assim, optou-se por desenvolver uma plataforma lúdica assistiva de jogo da memória para disseminar o ensino de LIBRAS (Linguagem Brasileira de Sinais). Inicialmente foi projetado um sistema desktop e, na fase atual, está sendo desenvolvida um aplicativo móvel. O sistema tem como objetivo proporcionar um ambiente de aprendizagem para o usuário adquirir uma noção da linguagem de sinais. O jogo possui pares (enviados por jogadores) que são compostos por imagens e vídeos em LIBRAS que correspondem ao conteúdo da foto. Aquele que estiver jogando poderá realizar um cadastro opcional, que desbloqueia a opção de fazer o upload de seus próprios pares. Além disso, o jogador pode escolher a dificuldade do jogo, através da escolha do número de pares, categorias (cores, animais, veículos, entre outros) e se deseja utilizar somente os pares enviados por ele mesmo (caso logado) ou os de todos os outros jogadores. O sistema se encontra em suas etapas finais de desenvolvimento e ainda não foi disponibilizado para testes. Com a disponibilização de tal aplicativo, o aprendizado de LIBRAS não estará limitado à sala de aula. Dessa maneira a pessoa com surdez poderá ter uma noção da língua antes mesmo de ingressar na escola, além de ter a oportunidade de reforçar o estudo em casa.

Palavras-chave: Tecnologias Assistivas. LIBRAS. Aplicativo móvel.