

## Aplicativo para reforço da língua portuguesa para surdos

<sup>1</sup>Adrielle Kailane de Oliveira Colossi, <sup>1</sup>Sofia Machado

\*Raquel de Miranda Barbosa

\*Orientador(a)

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

A Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS, foi reconhecida como meio legal de comunicação e expressão da comunidade de pessoas surdas do Brasil em 2002. Porém, ela não pode ser considerada substitutiva à modalidade escrita da Língua Portuguesa. Em decorrência disso, muitos surdos têm dificuldade de inclusão em processos educacionais básicos, como a alfabetização, o que acaba ocasionando a evasão escolar e baixo acesso ao ensino superior. Pensando nisso, o projeto “Libras-PTB: Aplicativo para reforço da língua portuguesa para surdos”, vigente desde 2020 trabalha com o desenvolvimento de um aplicativo com técnicas de gamificação, ou seja, uso de técnicas de jogos para melhorar o ensino e estimular o interesse do usuário. Para este trabalho, inicialmente, foi feita uma conversa com os professores e dirigentes da escola Escola Bilíngue Carmem Regina Teixeira Baldino e, a partir dela, foi projetado o aplicativo. Ele funciona por meio de perguntas e respostas, utilizando os dois idiomas oficiais do Brasil, Língua Portuguesa e LIBRAS, com o sistema de bilinguismo (coexistência de dois sistemas linguísticos diferentes numa coletividade). As questões dos jogos serão cadastradas, inicialmente, pelos professores em um site também desenvolvido no projeto e publicado com o nome de ‘Libras PTB’. O aplicativo está em fase de implementação, onde é utilizado o React Native, framework que utiliza a biblioteca React e a linguagem JavaScript para aplicação mobile. Após a finalização, o aplicativo será disponibilizado para os alunos da escola parceira, para avaliação quanto à usabilidade e acessibilidade. Com essa aplicação espera-se acelerar e reforçar o aprendizado da língua portuguesa para os surdos, de forma lúdica, trazendo benefícios para sua inclusão na sociedade.

**Palavras-chave:** LIBRAS; Aplicativo; Gamificação

**Nível de ensino:** Ensino Médio/Técnico

**Área do conhecimento:** Ciências Exatas e da Terra

Trabalho executado com recursos Edital Indissociáveis (IFRS).