

SITUAÇÃO PROBLEMA

Segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) 9,7 milhões de brasileiros são surdos, entre eles 1 milhão estão em idade escolar, tendo como principal forma de comunicação a Língua brasileira de sinais (Libras), reconhecida por lei em 2002 como idioma oficial no Brasil. No entanto a minoria da população ouvinte tem conhecimento sobre a língua. Uma estimativa aponta que haja cerca de 230 intérpretes capacitados nas escolas em todo o país, ou seja, menos de dez por estado. Notou-se, durante uma etapa de pesquisa realizada com 221 alunos do Colégio SESI Internacional de Curitiba, a necessidade de criar mecanismos que favorecessem a inclusão e a socialização de crianças surdas no âmbito escolar, pois 93% dos estudantes alegaram não ter conhecimento nenhum do idioma. Quando perguntado o motivo 32% dos alunos afirmaram não ter interesse na língua e outros 33% alegaram falta de oportunidade de aprendizagem. Após o levantamento desses dados foi perceptível a ausência de meios que pudessem inserir a Libras nas escolas de forma atrativa ao público alvo.

OBJETIVOS

- Proporcionar um ambiente escolar acessível e inclusivo para as crianças surdas;
- Promover o interesse na aprendizagem de Libras;
- Tornar o estudo de Libras didático e atrativo;
- Conscientizar crianças sobre a importância da acessibilidade
- Ensinar conceitos básicos da Libras.

METODOLOGIA

O projeto seguiu a metodologia de engenharia, após a escolha da problemática (falta de inclusão de crianças surdas nas escolas regulares) e a aplicação de um questionário com 221 alunos do ensino fundamental 2, com o intuito de avaliar as demandas e preferências do público-alvo, dividimos o desenvolvimento do jogo em duas etapas. A primeira consistia na produção de templates das telas do jogo, feitos através de ferramentas de design como Canva, Colors e Power Point. A partir da elaboração dessa fase, composta por cerca de 50 telas entre ícone do aplicativo, tela de menu, jogabilidade e os desafios relacionados a Libras, foi feita uma animação, sintetizando os frames e gerando um vídeo que simula uma partida do jogo. A segunda etapa é o desenvolvimento do aplicativo em si e sua distribuição, que foi realizado na plataforma Unity, com linguagem de programação C#. Por conta do distanciamento social essa etapa foi adiada, fazendo parte da segunda fase do projeto iniciada em 2021.

Por que as crianças não falam Libras?

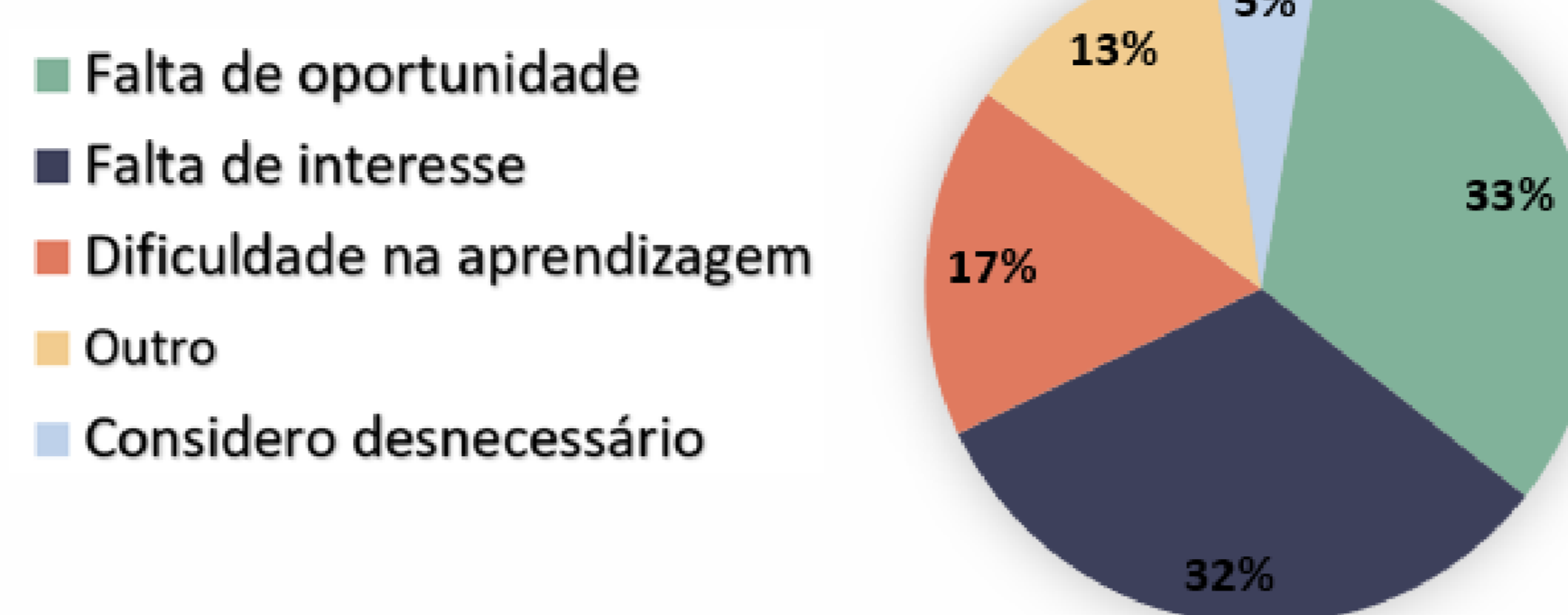


Gráfico "Por que as crianças não falam Libras"



Telas de menu e jogabilidade, protótipo 1



Ícone do aplicativo



Telas de menu e jogabilidade, protótipo 2

RESULTADOS

Desde o desenvolvimento do protótipo inicial e inscrição na feira o projeto começou a ser divulgado. Através da entrevista à rede paranaense de comunicação (RPC) e outra matéria concedida a agência FIEP, escolas entraram em contato com a equipe para utilização do jogo como material didático e inserção da língua em seu conteúdo. O projeto encontra-se em etapa de desenvolvimento da segunda fase do protótipo, na qual o jogo vêm sendo preparado para testes. Portanto os resultados a partir da disponibilização do aplicativo incluem engajamento da parte do público em idade escolar nas questões que tangem a acessibilidade, familiarização com o tema proposto e conhecimento básico da Libras. O projeto auxilia na educação inclusiva nas escolas e sua inserção. O jogo pode ser utilizado como ferramenta de conscientização, visto que notou-se a necessidade de ressaltar a importância do tema após a pesquisa realizada no colégio.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 23, 25 abr. 2002.

RIOS, Noemi Vieira de Freitas; NOVAES, Beatriz Cavalcanti de A. Caiuby. O processo de inclusão de crianças com deficiência auditiva na escola regular: vivências de professores. Rev. bras. educ. espec., Marília, v. 15, n. 1, p. 81-98, abr. 2009. Disponível em: . acessos em 20 jul. 2020.

VYGOTSKY, L. S. Princípios de educação social para a criança surda. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0478.pdf>. Acessado em mai. 2020

IBGE EDUCA. PESSOAS COM DEFICIÊNCIA. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/>. Acesso em jul. 2020

CAMARGO, Eder Pires de. Inclusão social, educação inclusiva e educação especial: enlaces e desenlaces. Ciênc. educ. (Bauru), Bauru, v. 23, n. 1, p. 1- 6, Mar. 2017. Disponível em: . access on 16 jul. 2020.

IBGE. Estatísticas de gênero deficiência auditiva. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/apps/snig/v1/?loc=0&cat=-1,-2,-3,5,6,128&ind=4643>. Acesso em: 15 jul. 2020