

INTRODUÇÃO

A falta de inclusão ao deficiente é uma das grandes causas dos problemas de convivência enfrentados pela sociedade, onde muitos se deparam com grandes barreiras para se integrar a comunidade. Por vezes, as soluções criadas com o objetivo de sanar essas dificuldades são pouco difundidas e raramente focadas no público jovem.

Com base nesse cenário, o projeto apresentado propõe a criação de um aplicativo para adolescentes de 12 a 18 anos, promovendo a interação entre surdos e ouvintes, com tradução e aprendizado de LIBRAS que favoreça a integração da comunidade surda do Brasil (ver Figura 1). Essa iniciativa busca construir um futuro mais inclusivo, acolhendo jovens surdos desde cedo e reforçando a responsabilidade da sociedade em criar um ambiente mais justo para todos.

Comunidade surda no Brasil

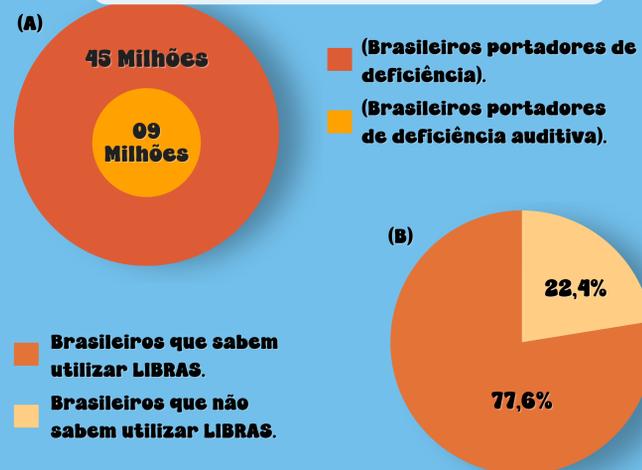
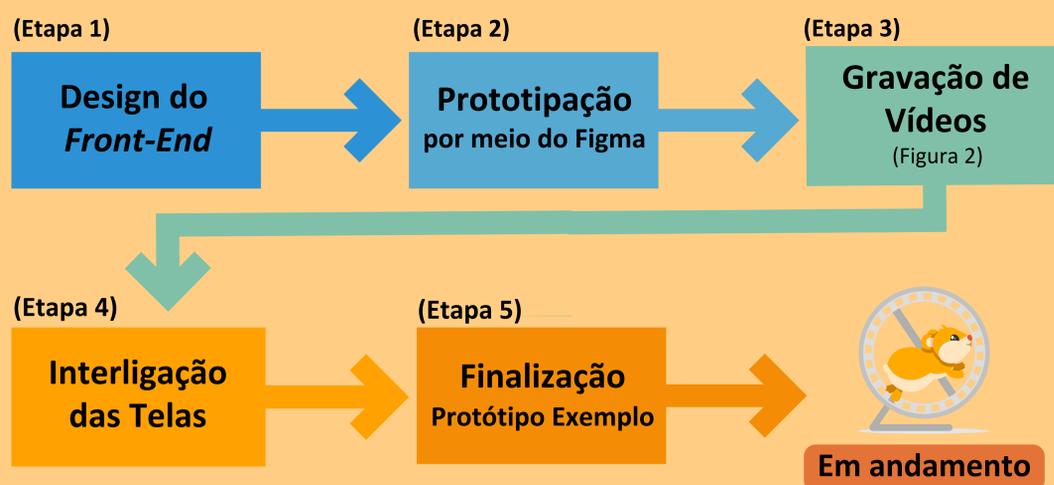


Figura 1. (A) Quantidade de pessoas surdas no Brasil ; (B) Percentual de pessoas que sabem e não sabem utilizar LIBRAS. Fonte: IBGE, 2010.

MÉTODO E DESENVOLVIMENTO



DISCUSSÕES E RESULTADOS

O desenvolvimento do aplicativo apresentou grande evolução na interface desde o início, incorporando elementos de gamificação para torná-lo mais envolvente. Na fase atual, diversos recursos foram implementados para aprimorar o protótipo, como o uso da plataforma Figma®, essencial na criação do *Protótipo Exemplo*. As telas podem ser observadas na Figura 3.

Devido à falta de recursos para criação de um avatar, optou-se temporariamente pela inclusão de uma intérprete de LIBRAS, que realiza os sinais por meio de vídeos dentro da plataforma. Em resumo, o protótipo atual não apenas aprimora os recursos, mas também fundamenta o projeto com dados e pesquisas, oferecendo uma solução dinâmica e interativa.



Figura 2. Etapa de gravação dos vídeos com a intérprete de LIBRAS. Fonte: própria, 2024



Figura 3. Telas de aplicativo do protótipo exemplo. Fonte: própria, 2024.

CONCLUSÃO

O projeto avançou significativamente em 2024, resultando no desenvolvimento de uma plataforma que promove a interação entre as comunidades surda e ouvinte. As pesquisas realizadas comprovaram a viabilidade da aplicação e sua relevância social, reforçando a importância de sua continuidade para aprimorar a comunicação inclusiva e acessível.

REFERÊNCIAS

IBGE. Censo demográfico brasileiro 2010. Rio de Janeiro: [s.n.].
 KAPP, K. M. The Gamification of Learning and Instruction. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
 LOBO, M. C. Adolescente surdo e os conflitos da idade: o olhar da Psicologia. Revista NEP - Núcleo de Estudos Paranaenses da UFPR, v. 2, n. 5, p. 132, 2016.