

A CRIAÇÃO DE UM JOGO PARA AUXILIAR SURDOS NA ESCRITA EM PORTUGUÊS

Elaine Aragão da Silva Melo – Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos Antrópicos na Amazônia da Universidade Federal do Pará – UFPA Leonardo da Conceição Estevam - Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica da Universidade Federal do Pará – UFPA Marcos Cesar da Rocha Seruffo - Orientador -Professor do Programa do Programa de Pós-graduação em Estudos Antrópicos na Amazônia da Universidade Federal do Pará.

Contatos: aragaoelaine92@gmail.com, leonardoestevam0605@gmail.com,
seruffo@ufpa.brcoautor2@email.com

INTRODUÇÃO

- Língua Brasileira de Sinais- LIBRAS.
 - Oficializada no Brasil através da lei 10.436/02, porém, não pode substituir a modalidade escrita da língua portuguesa. (Brasil, 2002)
- O Decreto 5.626/05 dispõe do ensino da Libras como primeira língua e a língua portuguesa como segunda língua para surdos. (Brasil, 2005)
- Desafio: Alfabetizar pessoas surdas.

INTRODUÇÃO

- Libras: Uma língua com estrutura e sintaxe próprias.
- Sequência de palavras dentro de uma frase em Libras ≠ da sequência em língua portuguesa. (o surdo é visual)
- O uso da tecnologia assistiva auxilia na participação, interação e aprendizagem de pessoas com deficiência em sala de aula (Pelosi, 2008).

METODOLOGIA

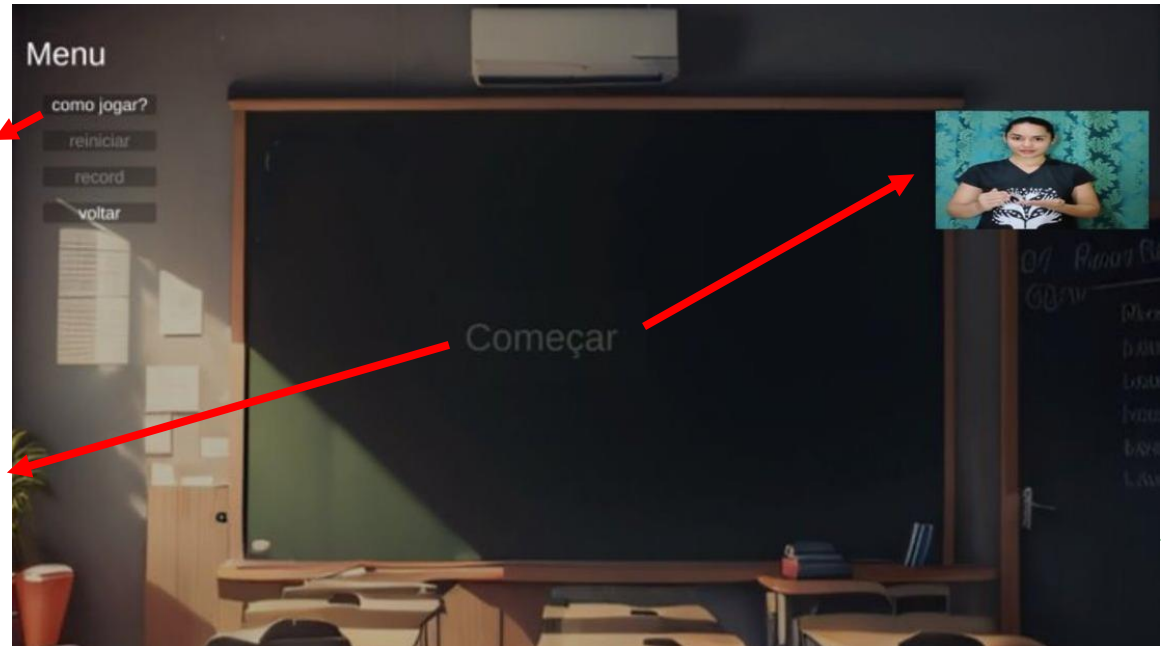
- A ferramenta consiste em um aplicativo para o sistema operacional Android, desenvolvido na plataforma Unity3D que permitiu criar uma interface gráfica
- O público-alvo são pessoas com surdez, que sabem Libras, e que tenham o conhecimento mínimo de palavras em português.
- O aplicativo criado auxilia na construção de frases escritas em português através da Língua brasileira de sinais, respeitando a gramática da Libras.

METODOLOGIA

- A tela do jogo funciona de acordo com as imagens a seguir:

No menu há uma opção de tutorial. Assim, antes de começar a jogar o usuário pode ver como funciona. Clicando no botão aparece o sinal em Libras de “jogar como?”

Na primeira tela do jogo aparece a palavra “começar”, e quando clicada uma vez, aparece o sinal de “começar” em Libras.

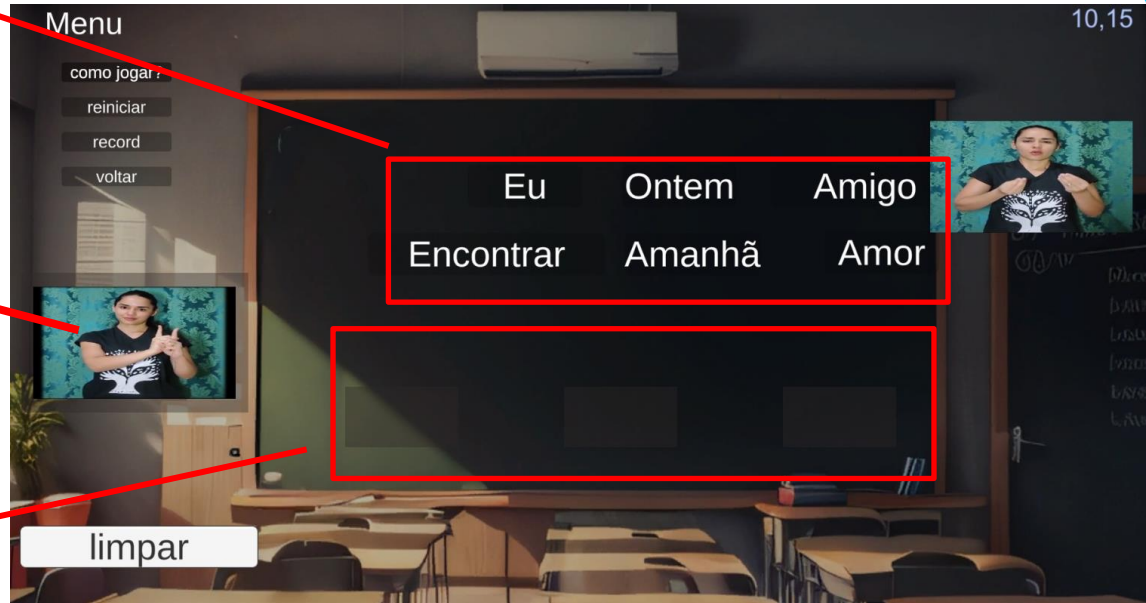


METODOLOGIA

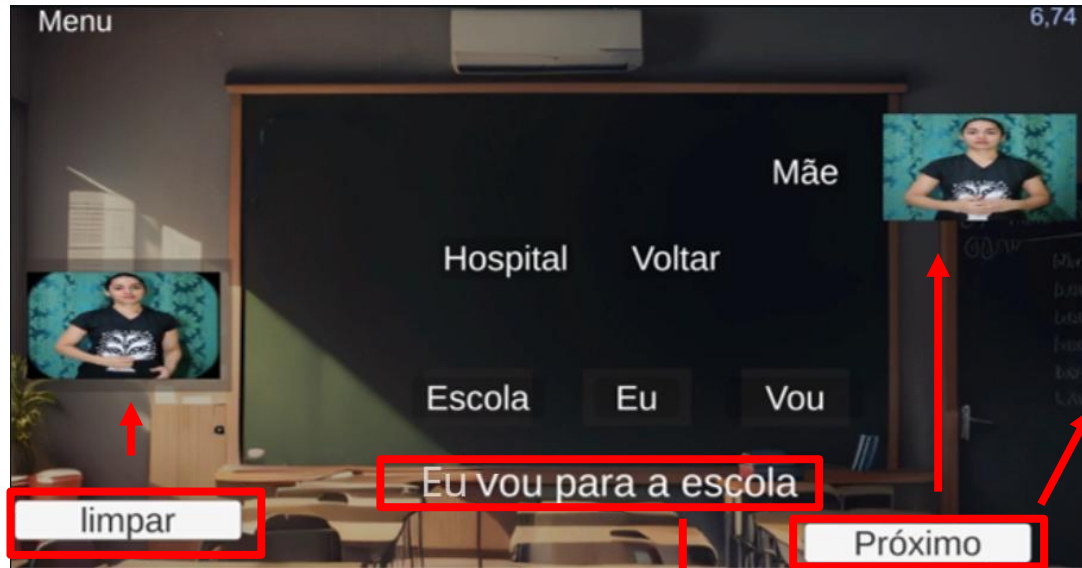
Ao iniciar o jogo as palavras são colocadas de forma aleatória, incluindo palavras que não estão na frase.

A frase a ser montada aparecerá através de um gif no canto da tela, e de acordo com a sequência mostrada no gif, a frase deverá ser montada, respeitando a gramática da Libras.

A atividade consiste em organiza-las na parte de baixo.



METODOLOGIA



Ao completar o nível, o botão “próximo” poderá ser clicado, o sinal de “próximo” vai aparecer na tela e o jogador pode seguir para frase seguinte.

Caso queira refazer a frase, basta clicar em "limpar".

Depois que a frase for montada corretamente, a resposta na gramática do português aparecerá abaixo.

CONCLUSÃO

Além de ser destinado aos surdos, o aplicativo pode ser usado também por pessoas que estejam aprendendo a língua de sinais, pois ele exige um certo conhecimento de Libras antes do português.

O aplicativo levará em consideração o conhecimento de Libras, primeira língua do surdo, e depois o conhecimento das palavras em português.

Futuramente, pretende-se ampliar o jogo para trabalhar a gramática da língua portuguesa, com artigos, pronomes, etc.

Referências

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Brasília: Presidência da República. Disponível em: <[http: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2002/L10436.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2002/L10436.htm). Acesso em: 12 de setembro de 2023

BRASIL. Decreto-lei nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, 23 dez. 2005. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2004. Acesso em: 12 de setembro de 2023

GESSER, Audrei. LIBRAS? que língua é essa: crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda.

TERRA, Ernani. Linguagem, língua e fala. Saraiva Educação SA, 1997.

PELOSI, Miryam Bonadiu et al. Inclusão e tecnologia assistiva. 2008.

