

LIBRAS PLAY

Dara de Cezar BORSZCZ¹; Karoline Fernanda MARQUES¹; Tâmyly BORTOLINI¹; Genildo SANTOS²; Helder Alves RIBEIRO³.

¹Alunas do Curso Técnico em Informática; ²Orientador - Professor do Curso Técnico em Informática;

³Coordenador - Analista em Tecnologia da Informação – Campus Fraiburgo.

Introdução. Ao se analisar a inclusão de alunos surdos e deficientes auditivos, segundo SILVA, Danilo (2016), hodiernamente, ainda se faz presente a dificuldade comunicativa e relacional entre os colegas, professores, e os indivíduos portadores de deficiências. Portanto, levando em consideração tais fatores, o aluno acaba se isolando e criando relações apenas com o seu intérprete, o qual, é o único capaz de compreendê-lo na maioria das vezes. Frente ao exposto, o projeto Libras Play, tendo como campo de trabalho a Educação Básica, tem como objetivo dar início a solução da problemática em relação à acessibilidade na comunicação do aluno portador de deficiência auditiva, e favorecer o ampliamto de sua inclusão social. Sendo assim, propomos o desenvolvimento de um protótipo de aplicativo baseado na tecnologia assistiva, que oferece a independência do indivíduo na comunicação com os integrantes do ambiente escolar e facilita o trabalho de educadores que enfrentam um grande desafio ao lecionar para estes alunos.

Materiais e Métodos. A pesquisa define-se como: tecnológica e bibliográfica. A pesquisa tecnológica busca o andamento de um protótipo de aplicativo com base em uma linguagem de programação, como PHP para o desenvolvimento das funcionalidades, Watson Speech to Text para a conversão do áudio em forma textual e o banco de dados MySQL para armazenar os vídeos de tradução. Além de tecnologias de desenvolvimento do design como o Zepetto para a criação do intérprete virtual, juntamente com editores de vídeo, o site Canva para apresentação da interface e o HTML para o desenvolvimento do layout. O intérprete virtual tem como inspiração o aplicativo educativo “Falou” de ensino de idiomas, em que a face do avatar é uma caricatura e o corpo é humano. Consoante a este aplicativo, as mãos do intérprete virtual humanas, ajudará na compreensão do gesto em Libras para o usuário, e o rosto sendo um desenho virtual flexibilizará, de modo que vários intérpretes poderão fazer a gravação dos vídeos sem transfigurar a imagem do avatar 3D do aplicativo.

A pesquisa bibliográfica busca compreender as dificuldades históricas e cotidianas em relação aos surdos e deficientes auditivos no que tange ao ensino, para assim desenvolver um protótipo de aplicativo que visa amenizar os obstáculos sofridos por esta comunidade. O protótipo de aplicativo será elaborado com a seguinte metodologia: seleção de frases e palavras mais usadas em sala de aula, gravação destas palavras na Língua Brasileira de Sinais e edição dos vídeos; criação do banco de dados com as devidas gravações, desenvolvimento da programação das funcionalidades, construção da interface, disponibilização ao público para testes e correção de possíveis erros. Por fim, a disponibilização do protótipo finalizado ao público interessado na concretização das funcionalidades, através do site institucional do campus e das mídias sociais com o objetivo de atingir as universidades que ofertam cursos relacionados à Ciência da Computação.

Resultados esperados. Esperamos através do desenvolvimento de um protótipo de aplicativo, denominado Libras Play, auxiliar na educação dos alunos surdos e deficientes auditivos do Ensino Fundamental. Esperamos, também, com este protótipo, cooperar no trabalho de educadores que possuem um notável desafio ao lecionar para surdos e deficientes auditivos. Além disso, buscamos auxiliar os alunos dentro e fora da sala de aula, no âmbito escolar, favorecendo a autonomia ao se relacionar com professores e colegas, trazendo, desta forma, benefícios para o desenvolvimento social e acadêmico do indivíduo.

Referências

SILVA, Danilo. Políticas de acessibilidade para surdos: perfil e condições de trabalho dos tradutores intérpretes de língua brasileira de sinais (libras) das escolas da Rede Estadual de Ensino de Curitiba e Região Metropolitana. 2016.