

**LIBRAS PLAY: UM PROTÓTIPO DE APLICATIVO VOLTADO PARA A  
TRADUÇÃO DE LIBRAS NO AMBIENTE ESCOLAR.**

*Dara De Cezar Borszcz (daraborszcz.if@gmail.com)*

*Tâmily Bortolini (family.bortolini@gmail.com)*

*Karoline Fernanda Marques (marqueskarol2605@gmail.com)*

*Genildo Nascimento Dos Santos (genildo.santos@ifc.edu.br)*

*Helder Alves Ribeiro (helder.ribeiro@ifc.edu.br)*

Ao se analisar a inclusão de estudantes surdos, ou com alguma deficiência auditiva, observa-se que podem haver dificuldades comunicativa e relacional. Reconhece-se que essas dificuldades podem levar o estudante ao isolamento e a criar relações apenas com o intérprete, este, por sua vez, pode tornar-se o único capaz de compreendê-lo. Frente ao exposto, o projeto Libras Play, usou como campo de trabalho a educação básica e tem como objetivo iniciar a solução da problemática em relação à acessibilidade na comunicação dos estudantes surdos, buscando favorecer a ampliação de sua inclusão social. Sendo assim, é proposto o desenvolvimento de um protótipo baseado na tecnologia assistiva, que oferece a independência do indivíduo na comunicação no ambiente escolar e facilita o trabalho de educadores que enfrentam um grande desafio ao lecionar para esses estudantes. O protótipo será elaborado com as seguintes metodologias: seleção de frases e palavras mais usadas em

sala de aula; gravação dessas palavras na Língua Brasileira de Sinais e edição dos vídeos; criação do banco de dados com as gravações; desenvolvimento da programação das funcionalidades; construção da interface; disponibilização ao público para testes e correções de possíveis erros. Na pesquisa bibliográfica, buscamos compreender as dificuldades históricas e cotidianas em relação aos surdos quanto ao ensino para, assim, desenvolver um protótipo que visa amenizar os obstáculos sofridos por esta comunidade. Na pesquisa tecnológica, houve a busca para a criação de um protótipo 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 criar o intérprete virtual, com editores de vídeo, o site Canva para apresentação da interface, programação responsiva para a adaptação do designer em qualquer dispositivo 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 humanas do intérprete virtual, ajudarão na compreensão do gesto em Libras, 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. Também há uma biblioteca, já editada, de vídeos que servirão como testes para a base de dados. Portanto, através do desenvolvimento do protótipo, denominado Libras Play, busca-se auxiliar a educação dos alunos surdos do ensino fundamental e cooperar no trabalho de educadores que possuem um notável desafio ao lecionar para surdos. Além disso, a busca pelo auxílio dos 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 é um dos principais objetivos e desafios deste trabalho.