

ÁLBUM DE FIGURINHAS VIRTUAL ACESSÍVEL PARA AUXILIAR NO ENSINO DE HISTÓRIA, GEOGRAFIA E CIÊNCIAS NA REDE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

LOPES, N. S. ¹, MARQUES, L. P.¹, SIEDLER, M. DA S.¹, GUEDES, A. G.¹

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil

O presente trabalho surgiu da parceria do IFSul com a secretária municipal de educação da cidade de Bagé. Este, consiste no desenvolvimento de um álbum de figurinhas acessível para o ensino de ciências, história e geografia das séries finais do ensino fundamental. Assim, disponibilizando para a comunidade estudantil do município uma ferramenta divertida de estudo. O objetivo é baseado na intenção de implantar o software na escola piloto, para auxiliar o ensino de forma prazerosa. O trabalho visa a utilização do jogo por alunos com algum tipo de deficiência, propondo uma interface com disposição de matéria em resolução e disposição adaptada às necessidades do aluno. Todo conteúdo criado apresentará a opção de audiodescrição para viabilizar a utilização por alunos cegos.

Dado que a rede de ensino municipal apresentou carência em atividades lúdicas e tecnológicas que visam o interesse do aluno deficiente pelo conteúdo apresentado em sala de aula, nas áreas de geografia, história e ciências, a Escola General Emílio Luiz Mallet contatou o IFSul Campus Bagé, com a intenção de solucionar este problema. Após o primeiro contato, as duas instituições uniram-se em diversas reuniões para debater a forma que o conteúdo será apresentado no jogo. Os alunos envolvidos no projeto, ao longo do curso, desenvolverão um álbum de figurinhas digital envolvendo as referidas áreas. Foi despertado interesse, tanto pelas crianças e professores da escola piloto, quanto pelos estudantes do curso de Informática, que também estarão aprendendo e praticando seus conhecimentos no ramo.

A implementação do projeto está sendo realizada apoiada na metodologia Scrum, ou seja, tudo será dividido em ciclos e as entregas são periódicas. O trabalho é multidisciplinar, envolvendo as disciplinas de geografia, história, ciências, artes, programação e design gráfico. A ferramenta utilizada para o desenvolvimento do jogo será a plataforma Unity.

