



## **LIDUS: JOGO EDUCATIVO PARA AUXILIAR DEFICIENTES AUDITIVOS NO APRENDIZADO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS)**

DA SILVA, J. V. <sup>1</sup>, GUEDES, A. G. A. <sup>1</sup>, PEREIRA, J. C. <sup>1</sup>, SIEDLER, M. DA S. <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil

O presente projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo educativo para alunos com deficiência auditiva da rede municipal de ensino de Bagé, buscando atender uma demanda incipiente no Brasil, frente a série de legislações e normas que regem a educação de crianças com deficiência. Segundo o Censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2010, 9,7 milhões de pessoas possuem deficiência auditiva no Brasil (5,1% da população). Dois milhões com deficiência severa (1,7 milhões com grande dificuldade para ouvir e 344,2 mil surdos) e 7,5 milhões com alguma deficiência auditiva. Destes, cerca de 1 milhão são crianças e jovens até 19 anos.

Ciente da necessidade de atender o público voltado para a educação inclusiva e suas diferentes dificuldades, desenvolveu-se um software para o ensino da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), com foco no ensino fundamental. Essa proposta possibilita aos acadêmicos do câmpus a oportunidade de pesquisar e praticar atividades envolvidas no processo de desenvolvimento de jogos digitais, bem como instrumentaliza os profissionais que atuam no Atendimento Educacional Especializado da rede municipal de ensino com uma ferramenta tecnológica para ser utilizada na Sala de Recursos Multifuncionais, ampliando as perspectivas de atuação lúdica na educação inclusiva.

O jogo permite a inserção de atividades lúdicas aliadas ao uso da tecnologia no processo de aprendizagem do aluno deficiente, a fim de propiciar experimentação de atividades motoras, desenvolvimento de linguagem, desenvolvimento cognitivo etc. Além disso, possibilita à área da informática um novo olhar sobre as possibilidades de mercado de trabalho, proporcionando à comunidade acadêmica a



oportunidade de incluir em suas pesquisas e produções técnicas, ferramentas para a área de educação inclusiva. Por fim, visa-se tornar o IFSUL referência na área de informática e na busca de soluções para a educação inclusiva, além de resultados positivos quanto aos índices de aprendizagem dos alunos com surdez após a utilização do jogo.