



## Mãos que ensinam: Um jogo voltado para aprendizagem de Libras na Educação

Luigi Milagres de Miranda, Prof. Dr. Pedro Moises De Sousa  
Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas - Campus Rio Paranaíba (IEP)  
luigi.miranda@ufv.br, pedromoises@ufv.br

### Introdução

Este é um projeto universitário desenvolvido como ferramenta para a conclusão de curso em andamento que tem obtido resultados promissores ao abordar a implementação de jogos digitais como ferramentas de apoio ao ensino infantil com suporte para Libras. A iniciativa é conduzida na Universidade Federal de Viçosa Campus Rio Paranaíba (UFV - CRP) em parceria com escolas locais, visando o desenvolvimento de jogos que estimulem e facilitem a aprendizagem básica inicial.

### Objetivos

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um Jogo Digital Educacional para crianças da Educação Infantil, com foco em crianças com deficiência auditiva, fornecendo uma ferramenta de apoio para o ensino aprendizagem básica para os alunos das escolas da região, de forma que o processo de ensino se torne mais lúdico e interessante.

A utilização de jogos digitais como forma de complementar o ensino oferecido nas instituições de ensino contribui imensamente para o aprendizado dos alunos. O uso da computação gráfica oferece possibilidades para a criação de cenários lúdicos capazes de despertar o interesse do aluno para o aprendizado de conceitos básicos.

### Material e Método

A proposta deste trabalho foi a criação de um jogo multifásico digital educacional utilizando a *Game Engine Unity 3D*, e o processo de desenvolvimento desse jogo foi feito com base no modelo Sistemas de Realidade Virtual (SRV).

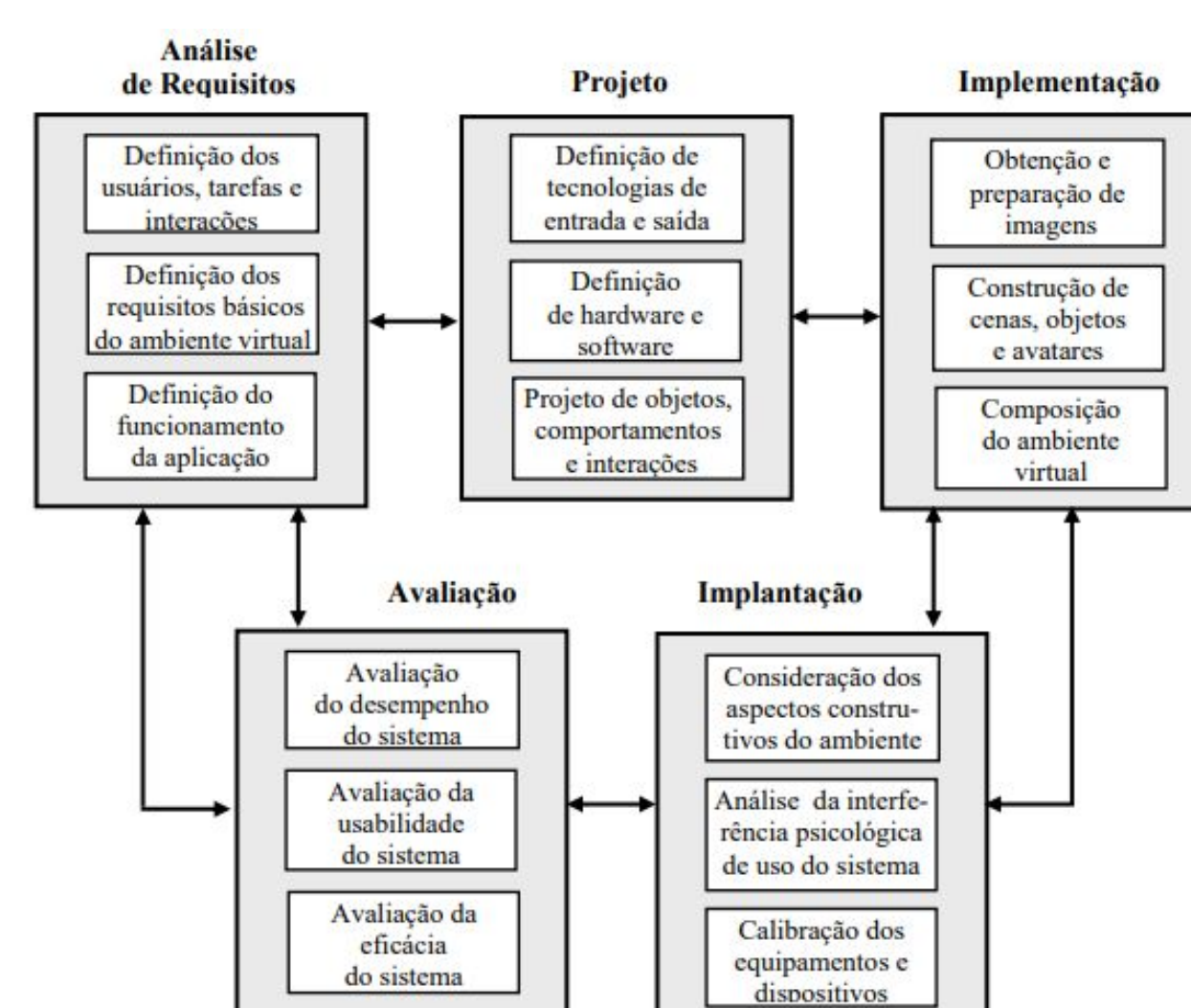


Figura 1 - Etapas do processo de desenvolvimento SRV  
Fonte: [Tori, Kirner e Siscouto 2006]

Também será utilizado trechos de traduções de Libras desenvolvidas pelo aplicativo *Handtalk*, como forma de auxiliar na aprendizagem de Cores e Objetos.

### Resultados e Discussão

Este projeto é um prototipo de desenvolvimento de um jogo educacional como ferramenta da conclusão de curso e será aplicado nas escolas da região do Alto Paranaíba para auxiliar na aprendizagem básica de crianças ouvintes e crianças com necessidades especiais, dando inclusão para todos, ensinando sobre Cores, Objetos e o Alfabeto.

Após o desenvolvimento e aplicação do Jogo Digital, ele será postado e disponibilizado para download gratuito para que qualquer pessoa interessada possa acessá-lo. Figuras (a) e (b) representam os Menus do Jogo, (c) e (d) representam o prototipo das fases

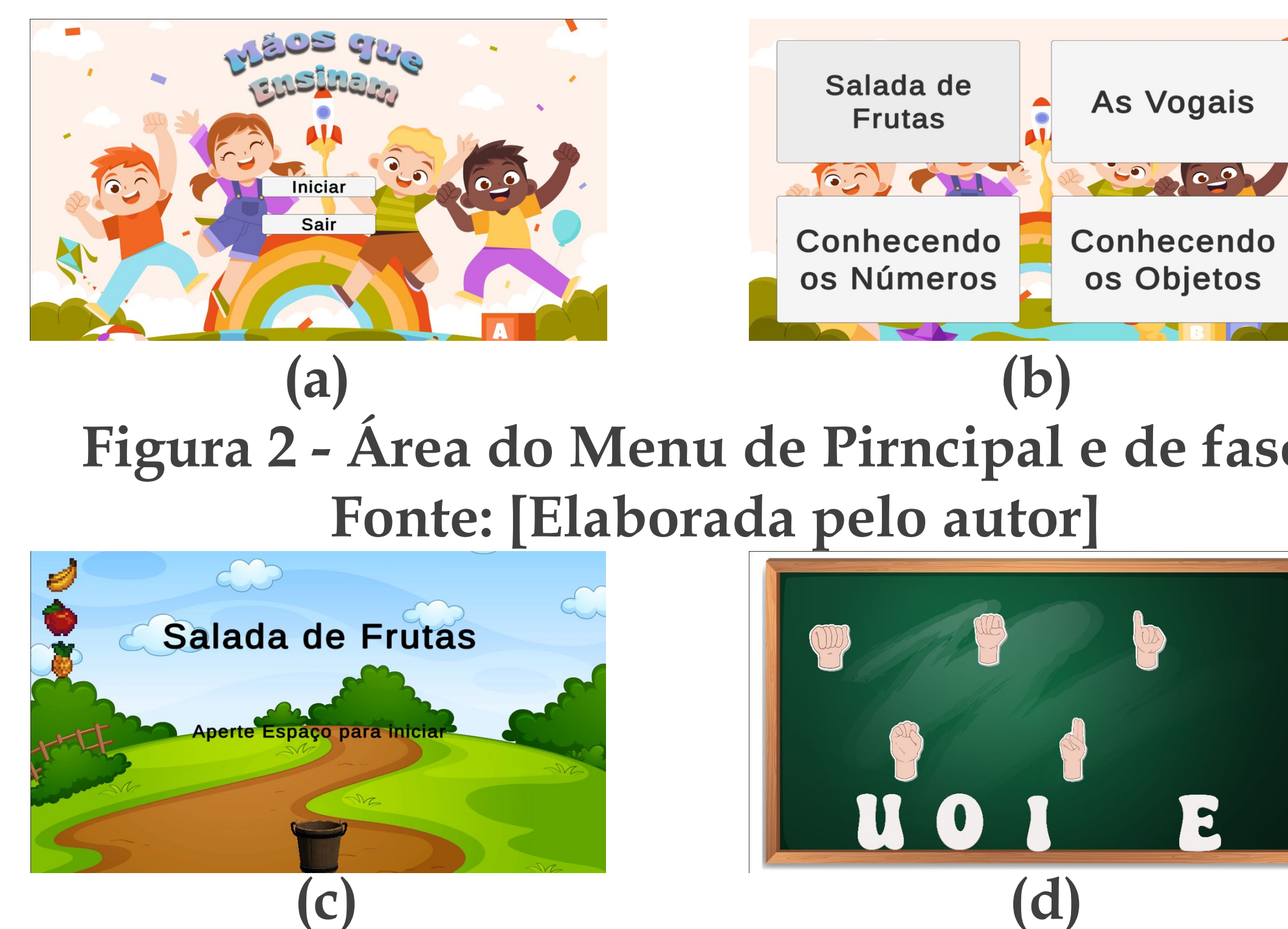


Figura 2 - Área do Menu de Principal e de fases.  
Fonte: [Elaborada pelo autor]

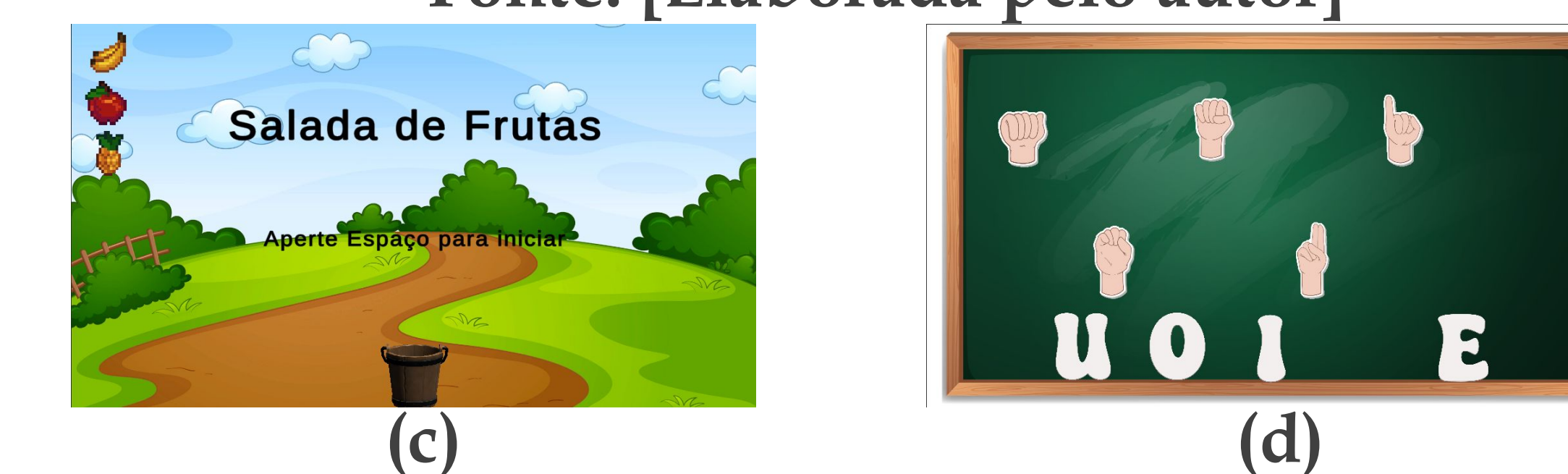


Figura 3 - Fases do jogo. Fonte: [Elaborada pelo autor]

### Conclusões

É esperado com esse trabalho o desenvolvimento de um Jogo Digital que possa auxiliar, como ferramenta, no ensino e aprendizagem da Linguagem Brasileira de Sinais, Libras, de pessoas surdas e ouvintes na Educação Básica..

### Bibliografia

TORI, R.; KIRNER, C.; SISCOUITO, R. A. Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada. [S.l.]: Editora SBC Porto Alegre, 2006