

Infográfico da tese intitulada “Aprendizado bilíngue de crianças surdas mediada por um software de realidade aumentada” de Luiz Cláudio Machado dos Santos

Juliardnas Rigamont dos Reis
Cristina Lúcia Dias Vaz, Dionne Cavalcante Monteiro e Márcio Lima do Nascimento -
Orientadores

RESUMO: Trata-se de um infográfico resultante de uma curadoria de produtos e processos educacionais. Esta curadoria foi uma atividade da Disciplina Oficina Pedagógica, ministrada pelos professores Cristina Vaz, Dionne Monteiro e Márcio Nascimento, ofertada no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) do Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NiTAe²) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Os principais critérios para realização da curadoria era destacar a contribuição da criatividade e da inovação na concepção do produto e/ou do processo. Além disso, os produtos e/ou processos deveriam abordar características, métodos ou técnicas de tendências educacionais inovadoras, preferencialmente Cultura MAKER, metodologia STEAM e Metodologias Ativas, com enfoque em Tecnologia Assistiva, Gamificação, Realidade Virtual e Realidade Aumentada. Pesquisa e seleção dos produtos e/ou processos educacionais deveriam atender a critérios previamente selecionados, contemplando os referenciais teóricos sobre criatividade e inovação, escolhidos pelo participante, para fundamentar a curadoria.

A tese “**Aprendizado bilíngue de crianças surdas mediada por um software de realidade aumentada**” de Luiz Cláudio Machado dos Santos apresenta como produto um *Software* Educacional Libras/Português – SELP que faz uso da tecnologia assistiva e de realidade aumentada para criar objetos baseados em conteúdos programáticos pertinentes à educação regular. O objetivo é capacitar os surdos usuários das libras e do português (bilíngue), para interagir com a leitura e a escrita. Trata-se de um *software* de fácil acesso que permite aos surdos, uma maior acessibilidade no seu processo de aprendizagem. O *software* codificar e decodificar imagem e, para utilizá-lo, basta ter os marcadores fixos e móveis disponibilizados para alunos, pais e professores; uma *Webcam* e clicar no *software* para iniciar o jogo. Permite que os professores criem novos temas, coletando imagens na internet para alimentar o tema criado. A validação do *software* deu-se através de questionários mistos respondidos pelos professores e por profissionais que já trabalham e têm experiência com crianças surdas e usuárias de libras/português, seguido por discussão.

Palavras-chave: Ensino; REA criativo; tecnologia assistiva; realidade aumentada; LIBRAS.

Etiquetamento do Produto

De acordo com o etiquetamento proposto pelo Centro de Inovação para Educação Brasileira (CIEB) no livro Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Editor Centro de Inovação para educação Brasileira - CIEB. 2017. Disponível em <http://www.cieb.net.br/wp-content/uploads/2017/10/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>. Este produto está etiquetado da seguinte forma:

- 1. Autores:** Juliardnas Rigamont dos Reis
Cristina Lúcia Dias Vaz - Orientadora
Dionne Cavalcante Monteiro - Orientador
Márcio Lima do Nascimento - Orientador
- 2. Instituição:** Universidade Federal do Pará – UFPA.
- 3. Tipo:** Infográfico
- 4. Público Alvo:** Professores e Alunos;
- 5. Palavras-chave:** Ensino; REA criativo; tecnologia assistiva; realidade aumentada; LIBRAS.
- 6. Título:** Infográfico da tese intitulada “Aprendizado bilíngue de crianças surdas mediada por um software de realidade aumentada” de Luiz Cláudio Machado dos Santos
- 7. Assunto:** Produto educacional que permite aprendizagem e avaliação.
- 8. Descrição do Material:** A tese “**Aprendizado bilíngue de crianças surdas mediada por um software de realidade aumentada**” de Luiz Cláudio Machado dos Santos apresenta como produto um *Software* Educacional Libras/Português – SELP que faz uso da tecnologia assistiva e de realidade aumentada para criar objetos baseados em conteúdos programáticos pertinentes à educação regular. O objetivo é capacitar os surdos usuários das libras e do português (bilíngue), para interagir com a leitura e a escrita. Trata-se de um *software* de fácil acesso que permite aos surdos, uma maior acessibilidade no seu processo de aprendizagem. O *software* codificar e decodificar imagem e, para utilizá-lo, basta ter os marcadores fixos e móveis disponibilizados para alunos, pais e professores; uma *Webcam* e clicar no *software* para iniciar o jogo. Permite que os professores criem novos temas, coletando imagens na internet para alimentar o tema criado. A validação do *software* deu-se através de questionários mistos respondidos pelos professores e por profissionais que já trabalham e têm experiência com crianças surdas e usuárias de libras/português, seguido por discussão.
- 9. Acesso:** livre/gratuito.



APRENDIZADO BILÍNGUE DE CRIANÇAS SURDAS MEDIADA POR UM SOFTWARE DE REALIDADE AUMENTADA



PÚBLICO ALVO

Alunos surdos usuários das libras e do português (bilingue).

PRODUTO: SOFTWARE EDUCACIONAL LIBRAS/ PORTUGUÊS – SELP

Faz uso da tecnologia realidade aumentada;

É de fácil acesso;

Gratuito;

Permite aquisição de vocabulário para pessoas com surdez e usuários de libras/português

QUAIS OS SOFTWARES UTILIZADOS NO SELP?

Na criação dos objetos em 3D: 3D Studio, Blender e Vivaty.

Na compilação desses objetos: Artoolkit

COMO FUNCIONA O SELP?

Possui cinco marcadores fiduciais que representam os números de 0 a 9 em Libras e em português;

O aluno precisa associar os marcadores que nomeiam os algarismos da língua portuguesa aos marcadores que os nomeiam em LIBRAS.

Caso o acerte a combinação um objeto 3D é formado, quando erra nada acontece;

O aluno joga e aprende;

Permite que o professor crie seus próprios temas e categorias para ministrar suas aulas;

Faz combinação aleatória de temas, evitando que o usuário decore a sequência.

O QUE É PRECISO PARA UTILIZAR O SELP?

Marcadores fixos e móveis disponibilizados para alunos, pais e professores;

Webcam;

Clicar no software para iniciar o jogo.

QUEM ATUOU NO DESENVOLVIMENTO DO SELP?

Profissionais da educação e equipe de desenvolvimento [fizeram as modelagens e as animações em 3D]

COMO O SELP FOI VALIDADO?

Através de questionários mistos respondidos por profissionais que já trabalham e têm experiência com crianças surdas e usuárias de libras/português;

Após responder os questionários foi promovido uma discussão; Questionário respondido pelos alunos.

Diário de Aprendizagem

Página Inicial Resumo de Curadoria Classificação de um REA Movimento Maker Resultado Curadoria Infográficos da Curadoria - Tar... Oficinas da Curadoria Resultado da Oficina Aplicabl... Resultado da Oficina Jogando... Desenvolvendo um Produto E... Mais

Infográfico de um produto/processo resultante da curadoria

A tese "Aprendizado bilíngue de crianças surdas mediada por um software de realidade aumentada" de Luiz Cláudio Machado dos Santos apresenta como produto um Software Educacional Libras/Português - SELP que faz uso da tecnologia assistiva e de realidade aumentada para criar objetos baseados em conteúdos programáticos pertinentes à educação regular. O objetivo é capacitar os surdos usuários das línguas e do português bilíngue, para interagir com a leitura e a escrita. Trata-se de um software de fácil acesso que permite aos surdos, uma maior acessibilidade no seu processo de aprendizagem. O software codificar e decodificar imagem e, para utilização, basta ter os marcadores físicos e móveis disponibilizados para alunos, pais e professores; uma Webcam e clicar no software para iniciar o jogo. Permite que os professores criem novos temas, coletando imagens na internet para alimentar o tema criado. A validação do software ocorreu através de questionários feitos respondidos pelos professores e por profissionais que já trabalham e têm experiência com crianças surdas e usuárias de libras/português, seguido por discussão. Apesar de ser um produto voltado para crianças, pode ser utilizado no ensino superior, desde que o professor proponha combinações de codificação e decodificação de imagens que abranja conteúdos do Ensino Superior, quando for criar seu novo tema no jogo.

Tese disponível em <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/ViewTrabalhoConclusao.pdf?popup=true&id.trabalho=2815946>. Acesso em 14 abr 2019.



APRENDIZADO BILÍNGUE DE CRIANÇAS SURDAS MEDIADA POR UM SOFTWARE DE REALIDADE AUMENTADA

PÚBLICO ALVO
Bambos surdos usuários das línguas e do português bilíngue.

PRODUTO: SOFTWARE EDUCACIONAL LIBRAS/ PORTUGUÊS - SELP
Por meio da tecnologia realidade aumentada, é de fácil acesso.
Resultados:
Permite aquisição de vocabulário para pessoas com surdez e usuários de línguas/português

QUAIS OS SOFTWARES UTILIZADOS NO SELP?
No criação dos objetos foram em 3D: Blender, Houdini e Vray.
Na compilação dos objetos: Unity.

COMO FUNCIONA O SELP?
Basta clicar nos marcadores físicos que representam os números de 0 a 9 em Libras e em português.
O aluno precisa associar os marcadores que mostram os números de línguas/português aos marcadores, que em

<https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto/infogr%C3%A1ficos-da-curadoria-tarja-preta/aprendizado-bil%C3%ADngue-de-crian%C3%A7as-surdas-mediada-por-um-software-de-ra>

FONTE: REIS, Juliardnas Rigamont dos. Diário de Aprendizagem. Disponível em < <https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto>>. Acesso em 09 jul 2019 16h 33 min.



Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY 4.0 BR. Essa licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, inclusive para fins comerciais, contanto que atribuam crédito ao autor corretamente.
Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>