

DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA AUXILIADOR DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE PROGRAMAÇÃO, CRIADOR DE JOGOS TIPO POINT AND CLICK COM BASE EM SENSEMAKING E, COM EXPANSÃO DE ACESSIBILIDADE PARA NÃO OUVINTES OU PESSOAS COM AUDIÇÃO PARCIAL

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Victor Fernando Silva, Antonio Jose Melo Leite Junior

É comum em meio acadêmico a dificuldade inicial com a lógica de programação, presente em diversas áreas de formação. Junto a esta dificuldade, surdos e deficientes auditivos, deparam-se com dificuldades redobradas, pois a comunicação precisa ser adaptada, muitas vezes, tornando-se um empecilho, dado os métodos tradicionais de aprendizagem de lógica de programação, que geralmente se utilizam de meios escritos convencionais. Tendo em vista tais dificuldades, propõe-se como uma possível solução o Criador de Aventuras, formado por um conjunto de aplicativos (editor e visualizador de jogos). Meio dinâmico e que induz o usuário a desenvolver naturalmente sua capacidade de lógica de programação, baseando-se na captura da atenção do usuário, permitindo que ele crie suas próprias narrativas. Para o desenvolvimento do Criador de Aventuras, adotamos os princípios de Sensemaking, que pode ser definido como “criar sentido acerca do mundo que nos rodeia, auxiliando no processo de tomada de decisões” (AUTOR, ano). Além desses princípios, utilizamos o Modelo Incremental para desenvolvimento, o qual é definido pela criação do todo com base no amadurecimento e finalização individual de suas partes. Com Criador de Aventuras finalizado, pretende-se, agora, desenvolver uma extensão que incluirá linguagem não verbal, por meio de ícones e interações autoexplicativas, buscando promover, assim, uma inclusão real para surdos e deficientes auditivos, que possam não ter um conhecimento da escrita do português. Desta forma, espera-se construir um sistema inclusivo e auxiliador também para a utilização em disciplinas iniciais dentro da Universidade.

Palavras-chave: Inovação. Inclusão. Educação.