

Aplicação Interativa para Aprendizagem de Língua Gestual Portuguesa

Interactive Application for learning Portuguese Sign Language

Marcus Torres, Vítor Carvalho, Filomena Soares

BACKGROUND: As crianças pertencentes às comunidades de linguagem gestual em Portugal possuem dificuldades ao nível da comunicação e aprendizagem e não existe uma aplicação auxiliar de aprendizagem que responda a este problema de uma forma interativa, dinâmica e divertida.

OBJECTIVES: O objetivo deste projeto consiste no desenvolvimento de uma aplicação ferramenta/jogo virtual interativo e didático para aprender Língua Gestual Portuguesa (LGP). O foco principal são as crianças surdas integrados no primeiro ciclo do ensino básico de educação de LGP.

METHODOLOGY: O jogo promove a interação automática com o jogador/criança através do sensor e controlador Leap Motion onde a característica principal é a captação e reconhecimento dos gestos das mãos e dedos executado pela criança e o jogo devolve o feedback adequado pela interface gráfica

Como o foco principal são as crianças teve-se em consideração a estimulação do mesmo tornando-o um jogo interativo, dinâmico e divertido e o conteúdo utilizado passa pelos conceitos iniciais de aprendizagem do primeiro ciclo do ensino básico de educação da LGP, nomeadamente o alfabeto, algarismos de 0 a 9 e cores.

Neste sentido, é desenvolvido um jogo virtual onde o jogador/criança tem que superar desafios considerando a aprendizagem dos conceitos da LGP. Estes desafios passam pela representação de uma imagem e o seu sucesso é a boa execução do respetivo gesto (exemplo: um número ou uma letra).

RESULTS AND CONCLUSIONS: Tem como finalidade auxiliar crianças surdas na aprendizagem de LGP de uma forma divertida e interativa onde contribuirá para o aumento ao nível da comunicação, aprendizagem, mobilidade, autonomia e interação social.

Keywords: Leap Motion, Jogo, Língua Gestual Portuguesa (LGP), Aprendizagem, Crianças surdas.