

## **Tecnologias assistivas no desenvolvimento de jogos sérios voltados a estudantes com deficiência visual**

Carla Lopes Rodriguez

O projeto visa o desenvolvimento de jogos sérios como tecnologias assistivas para estudantes com deficiência visual, fazendo uso de diferentes técnicas de interação como realidade aumentada e interfaces tangíveis.

As tecnologias assistivas, que fazem parte das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), tem como objetivo atender pessoas com necessidades educativas especiais. O uso de diferentes técnicas computacionais possibilita o acesso ao conhecimento e, assim, a efetivação da educação inclusiva.

O objetivo do projeto é implementar e avaliar o potencial dessas técnicas em oferecer autonomia como estratégia do ensino inclusivo pelos meios pedagógicos abordados por jogos sérios.

O desenvolvimento do projeto implica na construção de protótipos de jogos sérios, alinhados com diretrizes curriculares, que sejam voltados a estudantes com deficiência visual. Sendo, posteriormente, organizados como atividades instrucionais e aplicados em sala de aula, possibilitando a avaliação do artefato e do desempenho dos estudantes.

Para a aplicação à vaga de pesquisa, recomenda-se graduados nas áreas científicas ou pedagógicas com habilidades na criação de softwares, sendo capazes de ter uma abordagem interdisciplinar às temáticas de inclusão, tecnologias educacionais, desenvolvimento de software e jogos sérios.

**Palavra-chave:** Tecnologia assistiva, jogos sérios, deficiência visual.