

TEC - CÂMARA DE ARQUITETURA E ENGENHARIAS ( PÔSTER )

NOME: ISABELA CRISTINA TEIXEIRA AZEVEDO

TÍTULO: DESIGN, LIBRAS E A SUSTENTABILIDADE: ESTUDOS DA TEMÁTICA AMBIENTAL PARA INCLUSÃO SOCIAL E DESENVOLVIMENTO DE UM NOVO JOGO DO LIBRÁRIO

AUTORES: NADJA MARIA MOURÃO, ISABELA CRISTINA TEIXEIRA AZEVEDO, ISABELA CRISTINA TEIXEIRA AZEVEDO, NADJA MARIA MOURÃO; RITA DE CASTRO ENGLER; , FLÁVIA NEVES DE OLIVEIRA CASTRO; LÍGIA MATTOS MACIEL; AFONSO HENRIQUE BATISTA DA SILVA; , GIOVANNA BAYARA NASCIMENTO E AGUILAR; NATHÁLIA ALVES MARTINS; CAMILA FÉLIX SOUZA.

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq/UEMG

PALAVRA CHAVE: DESIGN, LIBRAS, SUSTENTABILIDADE, INCLUSÃO SOCIAL, LIBRÁRIO.

## RESUMO

A Libras, a Língua Brasileira de Sinais, favorece a comunicação e a inclusão social dos surdos. Porém, ela ainda é pouco praticada por ouvintes, tornando esse processo um grande desafio na comunicação. Dessa forma, apresenta-se o Librário, uma ferramenta que promove a interação entre surdos e ouvintes de forma leve e divertida. Trata-se de um jogo de cartas que ensina palavras em Libras, brincando. Até o momento, existem duas categorias do jogo: artes e palavras comuns. Busca-se investigar os conteúdos da temática em Sustentabilidade, Meio Ambiente e Ciências Ambientais e dos sinais em Libras. Espera-se propor o desenvolvimento do Librário Ambiental por meio dos recursos em design e da inclusão social. O novo Librário poderá unir duas vertentes importantes: a inclusão dos surdos e o estudo ambiental. A metodologia do projeto consiste em pesquisa qualitativa, fundamentada no design, de natureza aplicada. O objetivo do problema é abordado no método descritivo, através de dados qualitativos. Após o estudo inicial e seleção de palavras relevantes no campo ambiental por intérpretes de Libras e designers. Foram identificadas as palavras e sinais mais apropriados para elaboração de um novo jogo. Por meio das redes sociais há uma participação ativa do público, surdos e ouvintes, na escolha dos sinais. Os profissionais do IGAM também colaboram para a seleção de palavras. Aplica-se uma sequência de oficinas experimentais do jogo Librário para diversas faixas etárias. As primeiras oficinas atendem aos estudantes da UEMG. Outras oficinas estão programadas para coleta de dados em escolas e outras instituições. Foi observado que as questões geradas pelos impactos ambientais são importantes para o diálogo com os surdos. Acredita-se que o Librário poderá contribuir com o ensino das ciências e de outras áreas afins como: cotidiano, internet, profissões, lugares, entre outros. Espera-se, portanto, contribuir para a participação dos surdos na sociedade e na educação em todo o Brasil.