

**LIBRÁTICA - WEBAPP AMBIENTE LÚDICO PARA AUXILIAR NO APRENDIZADO DA
MATEMÁTICA PARA CRIANÇAS**

Pesquisador(es): PETRY, Franciele Carla; TENUTTI, Felipe; NADIN, Leonardo

Curso: Ciências da Computação

Área: Ciências exatas e da terra

Resumo: O projeto Libratica tornou-se real baseando-se na tese escrita por Guimarães (2013). Através dela, foi possível criar e disponibilizar uma ferramenta on-line que serve de auxílio no processo de aprendizagem dos princípios básicos da matemática para crianças surdas, tendo como principal característica a resolução de problemas matemáticos recorrentes no dia-a-dia de uma criança. A ferramenta faz uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e, pensando-se nos não-surdos foi inteiramente construída em conjunto com a Língua Portuguesa, facilitando assim uma interação mais aprofundada de todos que não possuem domínio completo de Libras. Essa interação pode ser feita tanto auxiliando a criança na resolução de problemas como também através de um ambiente dedicado ao acompanhamento do processo de aprendizado. Levando em conta que o usuário alvo do projeto é a criança, a ferramenta foi criada de forma totalmente lúdica, incentivando assim quem a usa a aprender enquanto se diverte. É fato conhecido que jogos são uma ótima forma de passar o tempo, mas é preciso entender também que, quando bem utilizados e manipulados, tornam-se uma ferramenta poderosa de aprendizado.

Palavras-chave: Libras. Crianças. Lúdica. Ferramenta.

E-mails: franpetry@gmail.com, nadin.leonardo@gmail.com