

OS ÁUDIO GAMES COMO FERRAMENTA DE MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO NO RELACIONAMENTO DIDÁTICO ENTRE O PROFESSOR E O ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA VISUAL

IX Encontro de Pesquisa e Pós-Graduação

Igor Peixoto Torres Girão, Francisco Hebert Lima Vasconcelos, Gabriela Belmont de Farias

A mediação da informação é a chave para a disseminação do potencial conhecimento, mas ainda existe um segmento que é negligenciado pela falta de ações criativas no tocante as metodologias de ensino, os deficientes visuais. O conhecimento sobre games em geral, proporcionou insumo criativo para se pensar em uma forma de usar os áudio games, como ferramenta de metodologia para mediar a informação entre professores e estudantes deficientes visuais. Percebendo a potencialidade dos áudio games e notando a necessidade de incluir esses estudantes, nos questionamos: como usar os áudio games como ferramenta de mediação da informação no relacionamento didático entre professores e estudantes com deficiência visual? Para tanto traçamos os seguintes objetivos, geral;. Apresentar o áudio game como uma forma de metodologia visando a inclusão dos estudantes deficientes visuais. Específicos: criar um protótipo que atenda aos princípios de usabilidade e Acessibilidade, usar o áudio game no auxílio metodológico da aula para mediar a informação entre professor e estudante, criar um guia de informação apontando métodos de criação de um áudio game didático. Metodologia: o estudo se caracteriza como qualitativo, na primeira parte será feito um estudo exploratório dos principais documentos que contenham o tema em lide, depois será realizada uma observação participante e dialética à cerca dos pedidos e das necessidades previstas na fala de ambos os lados, em seguida o áudio game será testado por estudantes com deficiência visual e videntes, traçando assim um paralelo. Os resultados esperados: que o áudio game usado como ferramenta de mediação seja uma aplicação a mais entre as formas de aprimorar o relacionamento desses atores, servindo como método de inclusão e promovendo uma melhor comunicação entre professor e estudantes com deficiência visual.

Palavras-chave: Mediação da Informação. Audio Games. Deficiência Visual.