



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2023

Área: Linguística, Letras e Artes

FEMIC JOVEM

Felipe do Prado Alves

João Pedro Firmino Ruggiero

Richard Kaua Souza da Silva

Ana Paula da Silva Alves

Denis Pablo Jacomassi

Escola Estadual Professora Maria Ramos

São Carlos, SP - Brasil



anasalves@prof.educacao.sp.gov.br

Tomorrow's Readers -

**Desenvolvimento de aplicativo leitor para auxiliar nas avaliações de
alunos da educação especial**



Apresentação



- O projeto buscou desenvolver um aplicativo para auxiliar alunos da Educação Especial durante avaliações e provas. O objetivo principal é proporcionar uma solução que promova a igualdade de oportunidades educacionais, garantindo que estudantes com deficiências ou necessidades especiais possam compreender e responder às questões de forma autônoma, deste modo o projeto foca principalmente nos objetivos 4 e 10 da ODS. O aplicativo foi projetado para ler provas, oferecendo suporte personalizado para diferentes necessidades.
- A justificativa para o desenvolvimento de um aplicativo para ler prova para educação especial se baseia na necessidade de promover a inclusão, acessibilidade e autonomia dos alunos com deficiências ou necessidades especiais, garantindo igualdade de oportunidades e uma educação mais inclusiva e personalizada para todos os estudantes.

-

Objetivos



Desenvolver um aplicativo leitor para auxiliar alunos da educação especial na realização das atividades, em especial nas avaliações de modo mais autônomo.

Objetivos Específicos:

Estudar sobre programação via App Inventor

Projetar e criar um aplicativo leitor

Testar a funcionalidade do aplicativo.

Realizar adequações para torná-lo de fácil uso.

Metodologia

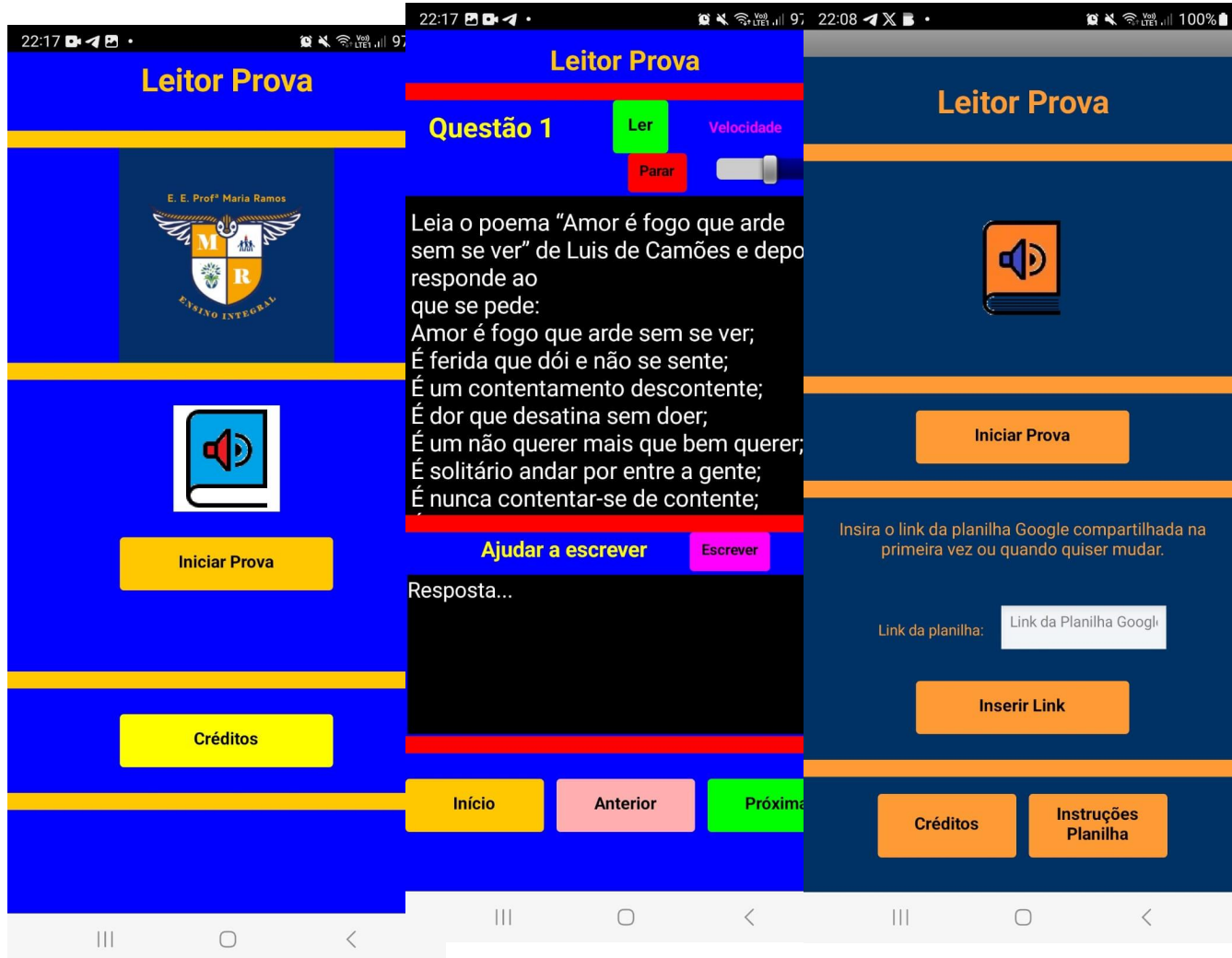


- Para organização da pesquisa adotou-se a metodologia do Design Thinking, que tem como característica mesclar racionalidade, criatividade e empatia para solucionar um problema, dividida em etapas e de modo que, conforme suas etapas vão sendo cumpridas o projeto vai tomando forma.
- O primeiro passo é entender o cenário de estudo e os envolvidos no projeto;
- A segunda etapa foi definir os objetivos e a situação problema para o projeto;
- Em sequência realizou-se a revisão bibliográfica com o intuito de identificar e coletar informações;
- Na quarta etapa, desenvolveu-se o protótipo para testar a usabilidade e a experiência do usuário. Para o desenvolvimento do protótipo, usou-se a plataforma do M.I.T, App Inventor. aplicativo desenvolvido.

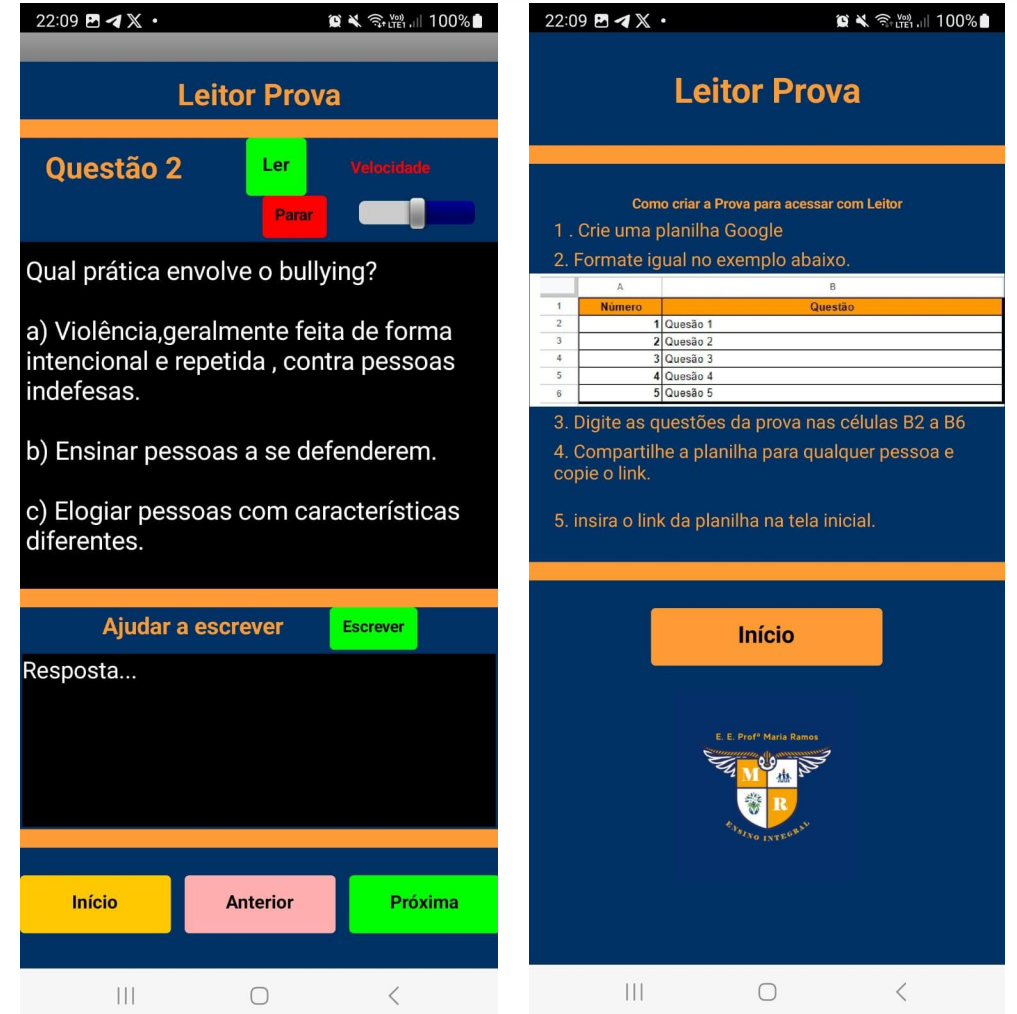
Metodologia

4

Interface da versao 1 do aplicativo



Interface da versão 2 do aplicativo



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



Metodologia

Área de programação do aplicativo:



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



The screenshot displays the MIT App Inventor web interface. The browser address bar shows the URL `ai2.appinventor.mit.edu/?locale=pt_BR#6397474165882880`. The interface includes a top navigation bar with options like 'Projetos', 'Conectar', 'Compilar', 'Settings', 'Ajuda', 'Meus Projetos', 'View Trash', 'Guia', 'Reportar um problema', 'Português do Brasil', and a user email `anasalves@prof.educacao.sp.gov.br`.

The main workspace is titled 'Leitor_Prova_MR_5Q_1' and features a 'Designer' tab. On the left, a 'Blocos' (Blocks) palette is visible, categorized into 'Internos' (Internal) and 'Questao1' (Question 1). The 'Internos' category includes 'Controle', 'Lógica', 'Matemática', 'Texto', 'Listas', 'Dictionaries', 'Cores', 'Variáveis', and 'Procedimentos'. The 'Questao1' category includes 'OrganizaçãoHorizontal', 'HorizontalScrollArranç', and 'Legenda3'.

The central 'Visualizador' (Visualizer) area shows a Scratch-style block-based programming environment. The code is organized into several event-driven blocks:

- quando Questao1 . Inicializar** (when initialized):
 - fazer ajustar TextoParaFalar1 . VelocidadeDaFala para obter global VelocidadeVar
 - fazer ajustar Web2 . Uri para obter valor inicial
 - fazer chamar Web2 . Obter
 - fazer chamar TextoParaFalar1 . Falar mensagem " Questão 1 "
 - fazer ajustar Legenda5 . Texto para obter valor inicial
- quando Web2 . RecebeuTexto** (when received text):
 - fazer uri códigoDeResposta tipoDaResposta conteúdoDaResposta
 - fazer ajustar global Table2 para de tabela csv para lista texto obter conteúdoDaResposta
 - fazer chamar ReadingData2
 - fazer ajustar ListView2 . Elementos para obter global Task2
- quando Botao_Ler_1 . Clique** (when button clicked):
 - fazer chamar TextoParaFalar1 . Falar mensagem obter
- quando Anterior2 . Clique** (when button clicked):
 - fazer chamar Notificador1 . MostrarAlerta aviso " Não há questão "
- quando Proxima2 . Clique** (when button clicked):
 - fazer chamar TextoParaFalar1 . Falar mensagem " "

At the bottom of the interface, there is a 'Política de Privacidade e Termos de Uso' (Privacy Policy and Terms of Use) link. The Windows taskbar at the bottom shows the system tray with the time `08:59` and date `26/10/2023`.

Resultados alcançados



- Os resultados esperados são de que o aplicativo venha facilitar a leitura de provas para alunos da Educação Especial, promovendo a igualdade de oportunidades no ambiente educacional.

Resultados alcançados



- Que sua utilização promova uma melhor compreensão das questões e respostas, possibilitando que os alunos demonstrem seu conhecimento de forma mais efetiva, com aumento da confiança e autonomia dos alunos, ao possibilitar que eles respondam oralmente ou em seu próprio ritmo, contribuindo assim, para o desenvolvimento da inclusão e do aprendizado personalizado nas escolas.

Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



- A criação deste aplicativo representa um importante avanço na promoção da inclusão e no suporte aos alunos da Educação Especial durante avaliações e provas.
- O desenvolvimento contínuo do aplicativo, com base no feedback dos usuários e nas necessidades identificadas, pode resultar em melhorias significativas no processo educacional e na qualidade de vida desses alunos.
- Ao proporcionar uma ferramenta acessível e eficaz, estaremos fortalecendo a busca por uma educação mais inclusiva e igualitária para todos.

Criatividade e inovação



- O projeto apresenta-se como inovador por unir leitura e tecnologia em um aplicativo que tem como propósito auxiliar alunos da educação especial
- A criação de uma ferramenta que promove a inclusão de alunos de educação especial em avaliações regulares é uma abordagem inovadora e criativa para promover igualdade educacional.
- A capacidade de personalizar as configurações do aplicativo para atender às necessidades individuais de cada aluno é inovadora

Considerações finais



A criação deste aplicativo representa um importante avanço na promoção da inclusão e no suporte aos alunos da Educação Especial durante avaliações e provas. O desenvolvimento contínuo do aplicativo, com base no feedback dos usuários e nas necessidades identificadas, pode resultar em melhorias significativas no processo educacional e na qualidade de vida desses alunos.

Para as etapas futuras do projeto pretende-se testá-lo junto a comunidade escolar, importante ressaltar que em um primeiro contato com professores da educação especial da unidade escolar elas se mostraram interessadas em conhecer o projeto.



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica

De 11 de novembro a 01 de dezembro de 2023

Realização



Associação Mineira de
Pesquisa e Iniciação Científica



Apoiadores

UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento
Científico e Tecnológico

