.

**Título do Projeto:**

|  |
| --- |
| **IAJ :**  **Inclusão e Acessibilidade Através de Jogos** |

**Categoria (marcar apenas uma):**

( ) Ciências Agrárias

( ) Ciências Biológicas

( ) Ciências Exatas e da Terra

( ) Ciências Humanas

( ) Ciências da Saúde

( X) Ciências Sociais Aplicadas

( ) Engenharia

**Resumo:**

|  |
| --- |
| O projeto tem por obejtivo a inclusão de deficientes visuais de forma ludica pois o jogo  é para ser jogado por pessoas com deficiencias e pessoas que não tem deficiencias  pois o jogo foi pensado, para que a deficiência não interfira na integração  Segundo Kafrouni e Pan (2001) descreve em seu artigo que em relação a capacitação dos  profissionais da Educação, encontramos dificuldades encontradas pela escola ao lidar com  alunos com necessidades educativas especiais (N.E.E.) no ensino regular .E para CAIO  MARCO QUEIROGA DE OLIVEIRA autor do trabalho de tcc -METODOLOGIAS DE  INCLUSÃO PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL NO ÂMBITO ESCOLAR a inclusão  apesar de ter evoluído bastante nas escolas regulares, ainda necessita de aperfeiçoamento  este projeto pode ajudar neste integração entre alunos com deficiencia e sem deficiência para  ajudar a inclusão que algo fundamental |

**Palavras-Chave:**

|  |
| --- |
| Inclusão,acessibilidade e jogos |

**Plano de pesquisa**

**O plano de pesquisa é o planejamento inicial do que será executado em sua pesquisa. Ele é necessariamente um documento escrito e que servirá como um direcionador para as suas atividades. O plano deve conter o objetivo ou hipótese da pesquisa e os métodos que serão utilizados para se alcançar esses objetivos.**

**Introdução:**

|  |
| --- |
| **1 INTRODUÇÃO**   Este projeto tem como meta principal mostrar como a acessibilidade é algo extremamente importante, e como ela pode ser ainda mais importante através de jogos.  Tem como objetivo mostrar a importância da acessibilidade. Este projeto também mostra novas formas de integração entre pessoas deficientes e não deficientes de forma natural e duradora e assim propiciando a possibilidade de real inclusão   1. **Justificativa**   A intenção deste projeto é mostrar como a acessibilidade pode ajudar muito no processo de integração, e como ela é importantíssima para muitas pessoas,  **1.2 Problema (engenharia)**      Atualmente segundo dados do IBGE de 2010, no Brasil, das mais de 6,5 milhões de pessoas com alguma deficiência visual, as mais severas pode causar exclusão ,os jogos podem ser uma excelente forma de criar integração e geral  acessibilidade além de romper  com muitos   preconceitos ,mas muitos jogos que não são acessíveis, uma coisa que deveria mudar, isso contribuiria bastante a todos, considerando que cerca de 3,5 da população brasileira têm algum tipo de deficiência visual |

**Objetivos:**

|  |
| --- |
| Criar um jogo que seja completamente acessível para pessoas com deficiência e pessoas sem nenhum tipo de deficiência e a deficiência visual não seja uma barreira para integração  O objetivo específico é incluir deficientes visuais com pessoas sem deficiência nas escolas de forma que consigam interagir com o pessoas sem deficiência em qualquer ambiente |

**Metodologia:**

|  |
| --- |
| Questionário por forms com o objetivo de ver o que as pessoas entendem e avaliam sobre a inclusão e a importância de projetos de inclusão  Entrevistas com deficientes visuais por vidio conferencia por conta da pandemia e com profissionais que trabalham com estes deficientes como professores e psicopedagogos  e tradutores   para entender suas necessidades para  então elaborar as melhores formas de executar o projeto  Construção e teste e correções do jogo |

**Cronograma:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| O cronograma apresenta a distribuição das principais etapas do projeto de pesquisa ao longo do tempo. Ele organiza o tempo que será dedicado a cada uma dessas etapas e organiza a execução da pesquisa. O cronograma está relacionado com a metodologia e objetivos que se quer alcançar.  Neste item devem ser especificadas, na forma de uma **tabela**, as principais etapas para o desenvolvimento do projeto, o momento que essa etapa será realizada e a previsão do tempo que será destinado a elas.  Exemplo de um cronograma:   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Etapa | Mar | Abr | Mai | Jun | Jul | Ago | Set | Out | Nov | | Definição do tema | x |  |  |  |  |  |  |  |  | | Pesquisa bibliográfica | x | x | x |  |  |  |  |  |  | | Plano de pequisa |  |  |  | x |  |  |  |  |  | | conclusão |  |  |  |  |  | x |  |  |  | | Apresentação na feira |  |  |  |  |  |  |  |  | x |     Junto com o orientador, você deve definir e incluir as etapas de seu projeto na tabela acima e definir o momento em que cada uma será realizada. Fique à vontade para modificar a tabela de acordo com as suas necessidades. |

**Resultados Esperados:**

|  |
| --- |
| Que o jogo possa ajudar na inclusão de deficientes visuais rompendo esta barreira criada nestes momentos de descontração e dando acesso ao deficiente a diversão e forma natural desconstruir os preconceitos e limitações gerados ao longo dos anos |

**Referências Bibliográficas:**

|  |
| --- |
| **ABNT**. Associação Brasileira de normas e Técnicas. **NBR 14724:2005**. Rio de Janeiro. 2002  **APICE**. Aprendizagem interativa em ciências e engenharia. FEBRACE. 2013.  **A inclusão de pessoas com deficiência e sua importância para a sociedade.** FCE. Abril/2018  **Inclusão de deficientes na sociedade brasileira**. Projeto de Redação. 2017  SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**.  TORRES, Elidiane. **IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COMO METODOLOGIA DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA NA ESCOLA MUNICIPAL MORRO ENCANTADO EM CAVALCANTE GOIÁS.** |

**CONTINUAÇÃO DE PROJETO ANTERIOR**

\*Preenchimento obrigatório apenas projetos que são continuidade de projeto anteriores

**título do projeto de pesquisa anterior:**

|  |
| --- |
|  |

**resumo do projeto de pesquisa anterior:**

|  |
| --- |
|  |

**período de desenvolvimento do projeto de pesquisa anterior:**

|  |
| --- |
| **início:**  **término:** |

ao inscrever o projeto concordamos com o regulamento da FEIRA PAULISTA DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA e declaramos que as informações acima estão corretas e o resumo e pôster refletem apenas o trabalho realizado ao longo dos últimos 12 (doze) meses. Estamos cientes de que a não veracidade das informações fornecidas poderá implicar na desclassificação do projeto.