



KINECT ASSISTIVO

Plano de Trabalho nº: 23153.000360.2017-11 PT 14

ZAGO, B. (Estudante de IC); RIOS, R.O. (Orientador); REINOSO, L.F. (Coorientador); Instituto Federal de Educação do Espírito Santo, Campus Colatina, bianca.zago@icloud.com

O Kinect é um sensor de movimentos desenvolvido para os consoles de videogame Xbox 360 e Xbox One, ambos da Microsoft, sendo este o aparelho de interface natural mais popular do mundo, atualmente foi disponibilizado para o uso em computadores e como ferramenta educacional, tornando as aulas mais atrativas e dinâmicas, aumentando a atenção e o aprendizado dos alunos. Este projeto visa estudar e implantar o Kinect para uso de pessoas com incapacidades motoras e paraplegia, uma enfermidade provocada por lesão da medula, geralmente desencadeada em consequência de acidentes que ocasionam feridas e contusões sérias, pelo desenvolvimento de tumores e eclosão de infecções. O foco principal do projeto foi aprofundar junto a professores e aos sujeitos do projeto, o estudo de interação do Kinect como uma ferramenta que interliga as áreas psicológicas, físicas e sociais de cada indivíduo, objetivando a criação de atividades pedagógicas de ensino e aprendizagem (formalizadas em arquiteturas pedagógicas -AP), onde professores puderam desenvolver atividades físicas motoras (interações acionadas de forma reativa ao movimento corporal do usuário) associadas a prática de dança e educação física. O trabalho buscou atender uma demanda da Associação Colatinense para Pessoas com Deficiência Visual e Múltipla (ACDV), uma ONG de amparo às pessoas com deficiência, onde se protagoniza atividades de fisioterapia, com apoio psicológico e social. O projeto foi desenvolvido com base nas pesquisas foi implantado e testado para melhorar o empenho de professores e alunos nas atividades fisioterapêuticas, educação física e dança, visto que essas atividades são de extrema importância para que o cidadão com deficiência possa movimentar-se com segurança e confiança dentro de sua cidade, podendo voltar a suas atividades do dia a dia.

As atividades desenvolvidas foram todas bem-sucedidas em sua implantação e uso, com a pontuação do game Just Dance 2014 é possível dar aos professores uma breve noção de evolução dos alunos dentro da aplicação. Os impactos percebidos de acordo com professores e alunos da ACDV foram: maior socialização entre pessoas com deficiência (de diversas complicações, não somente motora), maior colaboração entre professor e aluno durante as atividades realizadas (As AP's desenvolvidas), houve incentivo na fala, também foi possível identificar o grau de visão que os deficientes que são considerados cegos, melhoria no incentivo a autonomia dos alunos, que dançam sozinhos, tentando corrigir seus movimentos e poses de forma independente, ajuda na execução de movimentos corporais comuns em seções de fisioterapia e educação física de forma mais lúdica e menos estressante.

Foram desenvolvidas sessões das APs com os alunos de forma individualizada, para que os professores envolvidos trabalhassem os impactos descritos anteriormente de maneira localizada (o motivo disso é o trabalho de mobilidade acatado em julho, de acordo com a ACDV). Porém nas sessões das APs desenvolvidas com os alunos de forma individualizada não trouxeram impactos tão positivos quanto as realizadas em conjunto, os estudantes ficaram mais reprimidos, desanimados, além de querer parar de participar mais cedo das atividades. Totalmente ao contrário de quando as atividades eram feitas em grupo.

Vale ressaltar que todo o projeto foi realizado com os professores de mobilidade, educação física e fisioterapia presentes o tempo inteiro, executando as APs com os estudantes.

Palavras-chave: educação especial, arquiteturas pedagógicas, tecnologia da informação.