



## **PESQUISANDO COM PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL: UMA PROPOSTA CARTOGRÁFICA.<BR />**

Jordana Torezan Foscarini (PIBIC-CNPq), Cláudia Alquati Bisol , Carla Beatris Valentini (Orientador(a))

A acessibilidade implica na garantia da pessoa com deficiência de viver de forma independente, exercendo seus direitos de cidadania e participação (Brasil, 2015). Para além dos dispositivos legais a acessibilidade diz respeito ao encontro possível de uma pessoa e o mundo que a cerca. É fundamental que pessoas com e sem deficiência visual possam navegar na internet de forma autônoma, fácil e segura. Nesse sentido, o Objeto de Aprendizagem Incluir ([www.proincluir.org](http://www.proincluir.org)) foi criado para ser um recurso complementar na formação para inclusão, gratuito e disponível na *web*. O presente estudo teve como objetivo compreender a deficiência visual na perspectiva do próprio sujeito, para posteriormente avaliar os módulos e implementar acessibilidade para todo Objeto de Aprendizagem Incluir (OA Incluir). Para a realização deste trabalho, foi feita uma revisão de literatura sobre entrevista cartográfica e acessibilidade digital. O método cartográfico aborda a importância de ampliarmos nossa escuta e olhar para além do puro conteúdo da experiência vivida (Tedesco, Sade e Caliman, 2013). Nesta etapa do estudo foram realizadas entrevistas cartográficas com uma pessoa com cegueira congênita, que possui experiência e conhecimento sobre navegação na *web*, o que serviu como instrumento para acessar a experiência singular do entrevistado, seguindo o método proposto por Moraes e Kastrup (2010). As entrevistas foram transcritas e analisadas permitindo perceber que a navegação pelo OA Incluir foi feita pelo entrevistado sem grandes dificuldades em aspectos amplos, mas identificando necessidades específicas de adequação da acessibilidade e mapeando possibilidades de soluções. Embora o Objeto de Aprendizagem analisado apresente um primeiro nível de acessibilidade, esse se mostra insuficiente para dar conta da experiência de aprendizagem que o OA Incluir pode proporcionar, considerando as interações com os diferentes recursos digitais. Por fim, percebe-se que animações e *games* são grandes desafios no caminho da acessibilidade para pessoas com deficiência visual, principalmente quando se objetiva proporcionar uma experiência semelhante às das pessoas videntes ao navegar na *web*.

Palavras-chave: Deficiência Visual, Inclusão, Acessibilidade

Apoio: UCS, CNPq