

PIBIC-CNPq

Pesquisando COM deficientes visuais: Acessibilidade no Objeto Virtual de Aprendizagem *Incluir*

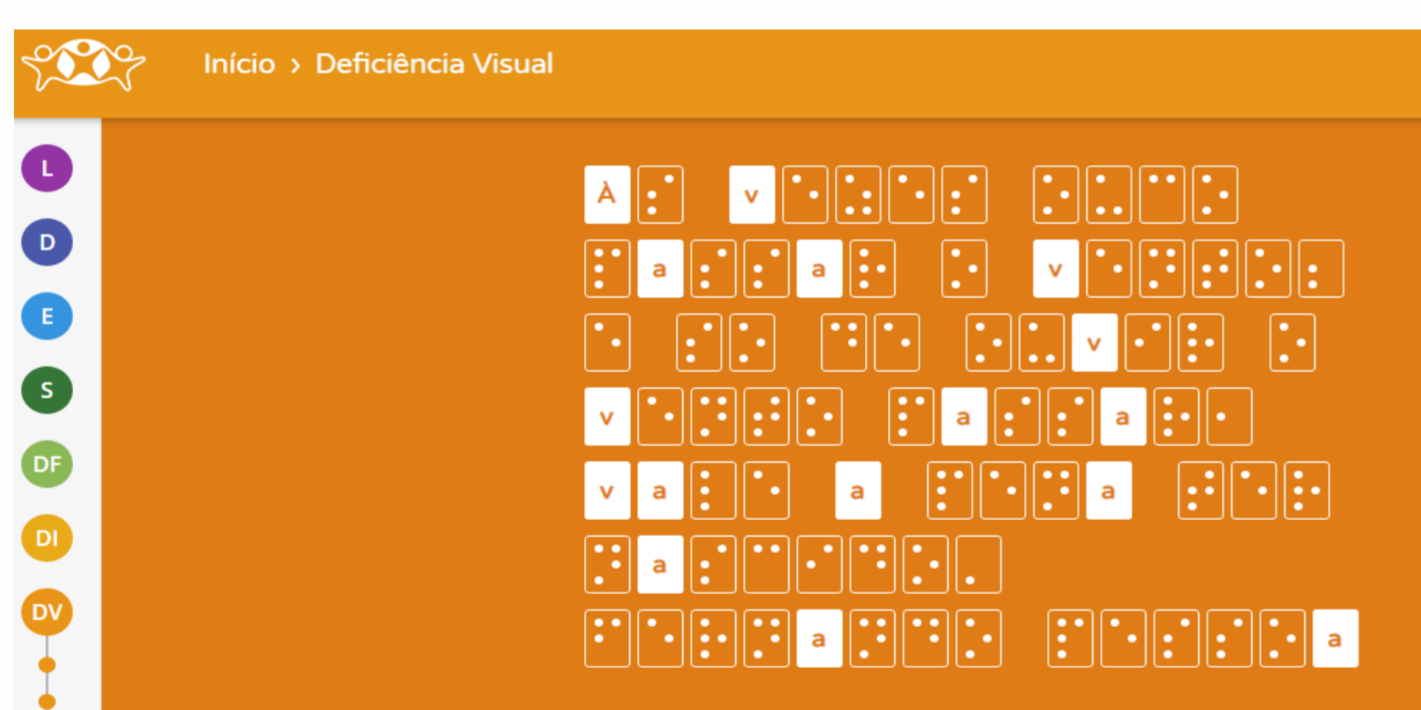


Autoras: Jordana T. Foscarini (Bolsista), Cláudia A. Bisol, Carla B. Valentini (Orientadora)

INTRODUÇÃO E OBJETIVO

A acessibilidade implica na garantia da pessoa com deficiência de viver de forma independente, exercendo seus direitos de cidadania e participação (Brasil, 2015). É importante que pessoas com e sem deficiência visual possam navegar de forma autônoma, fácil e segura na internet. Para tanto, o Objeto de Aprendizagem Incluir (www.proincluir.org) foi criado para ser um recurso complementar na formação para inclusão.

Objetivo: compreender a deficiência visual na perspectiva do próprio sujeito, com a finalidade de avaliar e implementar acessibilidade para todo OA Incluir.



Fonte: <https://proincluir.org/>

METODOLOGIA

O método foi dividido em dois momentos:

No primeiro foi feita uma revisão de literatura sobre cartografia 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).

Depois, foram realizadas entrevistas cartográficas com uma pessoa com cegueira congênita, servindo como instrumento para acessar a experiência singular do entrevistado, seguindo o método proposto por Moraes e Kastrup (2010).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após transcritas e analisadas as entrevistas, os resultados parciais mostraram que:

- A navegação pelo OA Incluir foi feita pelo entrevistado sem grandes dificuldades em aspectos amplos;
- Foram percebidas necessidades específicas de adequação da acessibilidade;
- E mapeamento de possíveis soluções.

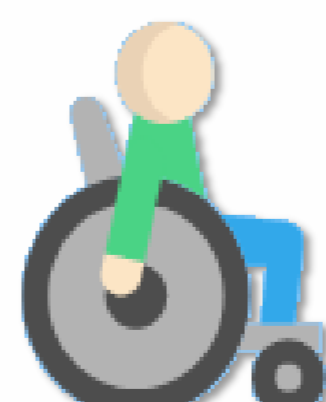
Embora o Objeto de Aprendizagem analisado apresente um primeiro nível de acessibilidade, este se mostra insuficiente para dar conta da experiência de aprendizagem que o OA Incluir pode proporcionar, considerando as interações com os diferentes recursos digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na fase em que a pesquisa se encontra, já foi possível perceber que animações e *games* são grandes desafios no caminho da acessibilidade para pessoas com deficiência visual, principalmente quando tentamos proporcionar uma experiência semelhante às das pessoas videntes ao navegar na *web*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brasil. (2015). *Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência*. Presidência da República. Acesso em 03 de julho de 2019 de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm.
- Moraes, M. & Kastrup, V. (Eds.). (2010). *Exercícios de ver e não ver: arte e pesquisa com pessoas com deficiência visual*. Nau Editora.
- Tedesco, S. H., Sade, C., & Caliman, L. V. (2013). A entrevista na pesquisa cartográfica: a experiência do dizer. *Fractal: revista de Psicologia*, 25(2), 299-322.



ADICIONAR RAMPA

Fonte: <https://proincluir.org/>