



Desenvolvimento de objetos de aprendizagem digitais acessíveis para deficientes visuais

Elvis Couto Barcelos, Arilise Moraes De Almeida Lopes

RESUMO

Este projeto tem como proposta tornar acessíveis Objetos de Aprendizagem digitais, desenvolvidos pelo Núcleo de Tecnologias Educacionais e Educações a Distância (NTEAD) referentes a conteúdos de Matemática do Ensino Médio, para serem utilizados por professores de Matemática do IF Fluminense e da rede pública de ensino e por alunos do Ensino Médio. O professor de Matemática que tem em sua sala de aula, alunos com deficiência visual e quer fazer uso de recursos digitais, depara-se com um problema. O aluno com deficiência visual não tem acesso a estes recursos digitais por não estarem acessíveis. Neste contexto passam a ser excluídos de um processo de inclusão social e digital, quando o professor quer fazer uso de tais recursos. O desenvolvimento de objetos de aprendizagem acessíveis pode vir a favorecer a construção do conhecimento de alunos com deficiência visual quando professores estão verdadeiramente engajados no processo de inclusão. Neste projeto, utilizou o software Macromedia Flash 8, para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem. Neste projeto, buscou-se desenvolver e tornar acessível um objeto de aprendizagem que propõe um estudo sobre alguns tópicos de Função Quadrática. Inicialmente definiram-se os elementos a tornarem-se acessíveis. Essa escolha foi importante, pois nem todas as composições visuais são acessíveis, dependendo do grau de importância e da necessidade desses elementos no objeto de aprendizagem, evitando sobrecarregar o usuário com deficiência visual com informações pouco objetivas. Todo o processo de tornar acessível ocorreu na extensão FLA do Flash. O Flash possui uma ferramenta denominada Accessibility. Esta ferramenta permite tornar acessíveis elementos existentes nas telas de um objeto de aprendizagem. O objeto de aprendizagem com requisito de acessibilidade foi testado por um bolsista com deficiência visual integrante da equipe do Núcleo, que discutia com a equipe, as dificuldades encontradas quanto ao teste do objeto. As dificuldades e sugestões fizeram a equipe rever o processo de tornar acessível e corrigir as distorções verificadas. O processo de desenvolvimento, tornar acessível e testagem antes da aplicação na sala de aula informatizada são de suma importância para que o objeto possa ser utilizado pelo aluno com deficiência visual da mesma forma que pelo aluno

IV Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

17º Encontro de IC da UENF
9º Circuito de IC da IFF
5ª Jornada de IC da UFF



Educação





Ciência e Tecnologia no caminho da Cooperação Internacional

com visão funcional, buscando favorecer a inclusão digital do aluno com deficiência visual na sala de aula informatizada.

PALAVRAS CHAVE: Acessibilidade, Objeto de aprendizagem, Função quadrática

IV Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

17º Encontro de IC da UENF
9º Circuito de IC da IFF
5ª Jornada de IC da UFF



Educação

