



Ciências Humanas

DESENVOLVIMENTO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS ACESSÍVEIS PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Elvis Couto Barcelos, Arilise Moraes de Almeida Lopes

O processo de Acessibilidade Digital tem o objetivo de permitir o acesso de usuários com deficiência visual, a conteúdos educacionais, proporcionando inclusão. Esta etapa do projeto tem por objetivo, tornar acessíveis três Objetos de Aprendizagem (OA), desenvolvidos pelo Núcleo de Tecnologias Educacionais e Educação a Distância (NTEAD) que ainda não possui requisitos de acessibilidade, referentes a conteúdos de Matemática do Ensino Médio. Os três OAs abordam o conteúdo sobre Grandezas Proporcionais, Função Constante e Coeficientes da Função Afim. Os procedimentos para inserir requisitos de acessibilidade em cada um dos três OAs, que foram implementados requisitos de acessibilidade, a partiu-se dos elementos de cada tela, importantes dentro do contexto abordado para tornarem-se acessíveis. Essa definição é importante, pois nem todas as composições visuais são acessíveis, dependendo do grau de importância e da necessidade desses elementos no OA, evitando sobrecarregar o usuário com deficiência visual com informações pouco objetivas. Todo o processo de tornar acessíveis os OAs ocorreu na extensão FLA do Software Macromedia Flash 8. O Flash possui uma ferramenta denominada Accessibility que permite tornar acessíveis elementos existentes nas telas de um OA. O resultado da implementação dos requisitos de acessibilidade foi um teste por um bolsista de iniciação científica com deficiência visual, com conhecimento do conteúdo abordado, de leitor de telas NVDA e de navegação pelas telas. Este teste foi importante, na medida em que possibilitou detectar falhas no processo de tornar acessíveis os OAs. Após o testes, neste período do projeto, os três OAs foram utilizados na sala de aula do Ensino Médio da Instituição, com uma turma, que tem duas alunas com baixa visão. Os resultados foram bastantes satisfatórios no uso e interação do OA pelas alunas. Nessa etapa do projeto foi possível aprofundar o conhecimento sobre requisitos de acessibilidade em Flash através da ferramenta Accessibility diante da dificuldade em tornar acessível o primeiro objeto em Flash "Grandezas Proporcionais", uma vez que na literatura, poucos são os artigos científicos que remetem a esse estudo com OAs em Flash. A proposta é desenvolver e tornar acessível um banco de OAs com conteúdos programáticos para os três anos do Ensino Médio. Espera-se que esses objetos possibilitem a construção do conhecimento de alunos com baixa visão no estudo dos conteúdos oferecidos através de OAs acessíveis.

Palavras-chave: Acessibilidade, Objeto de Aprendizagem, Matemática

Email: elvis.barcelos@gmail.com