

## Design de estratégias de acessibilidade em cursos de graduação, extensão e espaços de convivência virtuais

Lincoln Luis Carneiro

Paula Carolei

### 1. INTRODUÇÃO:

A questão de inclusão de pessoas com deficiência não deve ser apenas uma preocupação com uma legislação que precisa ser cumprida, mas uma busca de justiça social. Para isso é preciso oferecer, mais do que acesso à informação, mas também possibilidades de criação e autoria para todos. Uma acessibilidade que tem esse movimento de “colocar luz” vai além de focar em deficiência e nas suas barreiras e superações e tem um aspecto próprio do Design que é o de criar espaços mais interativos e colaborativos onde Entre as perspectivas mais conhecidas nos estudos sobre acessibilidade permeiam as ações baseadas na Ergonomia Cognitiva e no Design Universal.

Mattei (2012) propõe que a Ergonomia Cognitiva pode ser entendida como uma disciplina que estuda os aspectos cognitivos e de conduta na inter-relação entre o homem e os elementos do trabalho, mediada pela utilização de artefatos.

Black; Weinberg & Brodwin (2015) afirmam que o Design Universal na Educação pode ser compreendido como um conjunto de instruções que visam ser inclusivas para preferências de aprendizado e estudantes diversos e, também, ajuda a reduzir barreiras para estudantes com incapacidades.

O Design Universal propõe ao Design Educacional intencionalidades que atuem na redução de barreiras, focando no acesso, representação e formas de expressão e engajamento para ampliar as possibilidade de aprendizagem para todos.

O foco da ergonomia baseada numa lógica cognitivista, ou seja é focado em desenvolver habilidades isoladas no sujeito a partir do seu perfil particular propondo tarefas específicas e hierarquizadas.

Mas para ampliar a perspectiva além da divisão de tarefas ou diminuição de barreiras, é preciso pensar numa lógica sócio-interacionista que favoreça o protagonismo e autoria nos processos educacionais, em que os sujeito seja responsável pelo seu aprendizado e aprenda a lidar com a complexidades social do real.

É preciso olhar para esses artefatos tecnológicos e ambientes virtuais como espaços de mediação que promovam a autoria. Para isso, se faz necessário criar novos dispositivos de avaliação que olhem acessibilidade como uma potência e que permita uma escuta social, empatia-alteridade, interação e colaboração, para que se possa encontrar os melhores caminhos nos quais o sujeito transforme o meio e seja transformado por ele de uma forma responsável e consciente.

### 2. DESENVOLVIMENTO:

O presente projeto, através do estabelecimento de práticas de criação e planejamento de espaços amplamente acessíveis visa propor novos design de recursos, arquitetura, interface e atividades integradoras, criando um framework de recomendação de espaços virtuais acessíveis.

Um dos primeiros artefatos produzidos foi um framework de análise das possibilidades sócio-interacionistas.

	Recursos	Atividades	Participação dos alunos	Ações do professor
<b>Escuta</b>	Ex: Diversidade de gêneros de produção das entregas propostas pelo curso em que o aluno possa se posicionar e questionar.	Ex: Atividades em que o aluno compartilhe, práticas, contextos, singularidades.	Os alunos realmente participaram? Eles se sentiram ouvidos? Eles se sentiram a vontade de participar e propor?	Se mostrou disponível para escutar? Deu feedbacks de apoio e de ampliação? Incorporou a fala dos alunos transformando suas práticas?
<b>Empatia</b>	Ex: Recursos diversos que tragam provocações, tensões sobre outras formas de ver e perceber o mundo.	Ex: Ações investigativas de diversos setores da sociedade e que possa propor ações e transformações.	Os alunos conseguiram sair da sua visão de mundo e se colocar no lugar do outro? Conseguiram tocar e ser tocado pelo outro?	Se colocou no lugar do aluno? Provocou e mediou situações para mobilizar alunos que não estavam sendo empáticos?
<b>Interação</b>	Ex: Produções coletivas e abertas nos quais as pessoas possam se projetar, perceber relações, debater, formar pares e estreitar vínculos.	Ex: Atividades em que as pessoas possam debater, ser provocados e criar vínculos, vivenciando as diferenças e as possibilidades de diálogo.	Os alunos interagiram? Trocaram experiências? Criaram vínculos? Aprofundaram relações?	Incentivou e valorizou o posicionamento do aluno? Foi assertivo e claro nos apontamentos? Explicitou as relações e interações para valorizá-las e ampliá-las?
<b>Colaboração</b>	Ex: Produção colaborativa que incentivem e inspirem a criação coletiva e colaborativa.	Ex: atividades em que os atores criem processos e produtos coletivos e colaborativos nos quais as pessoas materializem ideias juntos.	Os alunos trabalharam e criaram juntos? A autorias foi de todos?	Apoiou a criação coletiva, dando feedbacks de ampliação apontando os pontos que precisam ser aprimorados mediando conflitos e potencializando as tensões e diversidades?

### 3. CONSIDERAÇÕES:

A discussão de tal proposição, demonstra a importância da criação de espaços de compartilhamento, discussão e até construção colaborativa desses “produtos”, assim como formas de registro do seu processo de produção, pois é no olhar como o outro cria e que percebemos muito do como ele aprende e vê o mundo e, nesses momentos, é possível encontrar elementos de conexão e de aprendizados coletivo.

Nossos próximos passos são:

- Fazer novas rodada de validação do Framework com profissionais de acessibilidade, professores e alunos;
- Analisar o curso TEDE a partir desse framework;
- Analisar duas disciplinas multicampi sobre esses aspectos;

A partir dessas análise,, faremos recomendação de aprimoramento tanto no próprio instrumento como dos cursos, propondo diretrizes para ampliar a possibilidade de tornar o Design desse Espaços online locais acessíveis não apenas para o consumo de informação ou realização de atividades individualizadas, mas espaços em que o aluno se sinta acolhido e possa transformar e ser transformado e ambiências coletivas e colaborativas em que se vivencie o potencial criativo e coletivo dessa diversidade social.

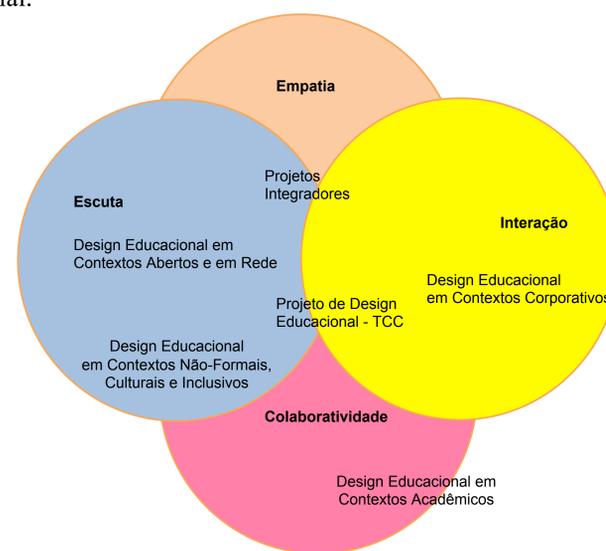


Figura 1. Perspectiva Sócio-interacionista e os Processos Educacionais propostos pelo Curso de Tecnologia em Design Educacional.

### 4. REFERÊNCIAS:

- BRUNO, G.S and CAROLEI,P. (2018) “Design, Base e Aprimoramento - O percurso de um software para QDA,” in Atas do 7o Congresso Ibero-Americano em Investigação Qualitativa, 2018.
- BLACK, R.; WEINBERG, Lois A; BRODWIN, Martin G. Universal Design for Learning and Instruction: Perspectives of Students with Disabilities in Higher Education California State University, Los Angeles. Exceptionality Education International 2015, Vol. 25, No. 2, pp. 1–26 ISSN 1918-5227.
- CAROLEI. P. (2015) Processo de criação de hipertextos e atividades. In Kenski V. Design Intrucional para cursos online. São Paulo: SENAC. 2015.
- CAROLEI, Paula. Estratégias Pedagógicas. São Paulo. Texto publicado no curso de graduação de Tecnologia em Design Educacional - Unifesp; Depto Universidade Aberta da Unifesp, 2017, texto digital-pdf. 12 p.
- MATTEI, Rejane Esther Vieira. Atividade docente na EAD sob perspectiva da Ergonomia Cognitiva. Udesc – Capes. IX ANPED – SUL. 2012

### 5 AGRADECIMENTOS:



**BIG PRAE**