

Ensino de Diagramas da UML para cegos

Ademilson Julio da Silva Junior, Isabel Cristina de Campos (orientadora)

Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná – Campus Jacarezinho

juniorjulio0133@gmail.com, isabel.campos@ifpr.edu.br

A inclusão atualmente, a partir de respaldo legal, vem ganhando espaço na sociedade, principalmente no âmbito escolar. Apesar de todo empenho para efetivar ambientes integradores, as instituições educacionais ainda carecem com a falta de recursos inclusivos, que auxiliem no processo de ensino/aprendizagem. A pesquisa buscou dados para averiguar o quão inclusivas são as escolas brasileiras, obteve-se que 66% classificam o atual processo de inclusão ativo, porém de forma precária, reconhecendo que professores e alunos necessitam de mecanismos mais eficientes no ensino inclusivo. Compreende-se que muitas metodologias de ensino atuais apresentam-se de forma visual, porém tratando-se de classes regulares inclusivas, com deficientes visuais e cegos, essas metodologias perdem sua valência, pois o ensino é prejudicado. O presente trabalho evidencia desenvolver metodologias inclusivas para auxiliar alunos cegos dentro da área técnica da informática, mais especificamente, auxiliar no ensino da Linguagem de Modelagem Unificada (UML, sigla em inglês). A UML é uma linguagem expressa em diagramas, que nos ajuda a modelar e documentar *softwares*, todavia, ela constitui-se totalmente de forma visual, impossibilitando um aluno cego, por exemplo, de compreendê-la. Até o momento, construiu-se protótipos a partir de diagramas utilizando LEGOTM, que permitem ao aluno interagir e aprender através do tato. Os protótipos desenvolvidos possibilitaram ao aluno entender e compreender o funcionamento de 3 diagramas da UML, o diagrama de Classe, o diagrama de Caso de Uso e o diagrama de Sequência, sendo este último, um pouco mais complexo e maior. Estes protótipos foram criados com o objetivo de desenvolver ferramentas simples que apresentem bons resultados ao ensino inclusivo. Isso serviu como base para a construção dos protótipos, para sanar a dificuldade de ensinar diagramas da UML para cegos, e o projeto continuará ativo, para que, até um momento, todos os diagramas da UML possam ser representados e contruídos a partir de peças LEGOTM.

Palavras-chave. Inclusão; Metodologias de Ensino; Deficiência visual.

Financiamento/Apoio: Exemplo: IFPR.