

Software baseado em tecnologias assistivas no auxílio da alfabetização de pessoas com deficiência visual

Thaylles Leal da Rosa¹, Raquel de Miranda Barbosa^{1*}
*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Rio Grande. Rio Grande, RS, Brasil.

A tecnologia vem crescendo bastante nos últimos anos, mas nem sempre consegue atingir todas as pessoas. Existe um público que precisa de ferramentas que possam auxiliar o seu acesso à tecnologia. A Tecnologia Assistiva surge como facilitador dessa inclusão para as pessoas com necessidades especiais (PNEs), fornecendo não só a tecnologia propriamente dita, mas também a sistematização, a metodologia e todos os recursos que envolvem o auxílio para PNEs. Segundo o art. 59 da Lei 9.394/96, os sistemas de ensino devem assegurar, por exemplo, técnicas e recursos educativos específicos para a educação especial. Neste contexto, o objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de softwares baseados em tecnologias assistivas que possam ser utilizados como ferramentas de auxílio no ensino de PNEs. Neste processo, inicialmente, identificou-se nas escolas da cidade de Rio Grande que possuem alunos com necessidades especiais, uma grande parte de alunos apresentando deficiência visual e estes demonstravam dificuldade para a compreensão da composição das palavras. Assim, optou-se pelo desenvolvimento tecnológico e construção de uma tecnologia computacional assistiva para auxiliar professores e educandos especiais para essa necessidade. Com base nisso, foi projetado e está sendo desenvolvido um software para o entendimento correto das palavras através de um jogo interativo, o soletrando. Quando o usuário inicia um novo jogo, ele é submetido a palavras de diferentes graus de dificuldades que serão apenas reproduzidas e o usuário terá que escrever a palavra reproduzida corretamente. O usuário ainda poderá adicionar novas palavras no jogo acompanhado do áudio dessa palavra, para que outros usuários acertem. Assim, o software pode ser usado desde cedo nas escolas para a alfabetização de alunos com deficiência visual e em casa para o aprendizado de novas palavras. Esse trabalho está vinculado ao projeto de pesquisa intitulado "Exploração da usabilidade e desenvolvimento de Tecnologias Assistivas didáticas para Portadores de Necessidades Especiais".

Palavras-chave: Tecnologia Assistiva. Jogos Educacionais. Software Livre.