

OFICINA DE INCLUSÃO DIGITAL PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

Tatiana Bussaglia de Moraes - Docente na área de Gestão - IFSP Campus Salto

Resumo

A inclusão digital tem como objetivo melhorar a qualidade de vida das pessoas através do acesso à informação e à comunicação de forma mais fácil e eficaz. Nesse sentido, é necessário pensar também a questão da inclusão digital das Pessoas com Deficiência (PCDs), que por ser um público com necessidades educacionais específicas acaba tendo menos oportunidades de aprendizado das tecnologias atuais. Assim, com esta Oficina as pessoas com deficiência intelectual puderam aprender informática básica com uma didática diferenciada respeitando as limitações de cada um, o que gerou satisfação para os participantes e uma maior desenvoltura na utilização de novas tecnologias.

Palavras Chaves: Inclusão Digital, Pessoas com Deficiência, Aprendizado.

Abstract

Digital inclusion aims to improve people's quality of life through access to information and communication more easily and effectively. In this sense, it is also necessary to think about the digital inclusion of People with Disabilities (PWDs), which, because it's a public with specific educational needs, has fewer opportunities to learn from current technologies. Therefore, with this Workshop, people with intellectual disabilities were able to learn basic informatics with a differentiated didactics, respecting the limitations of each one, which generated satisfaction for the participants and a greater ease in the use of new technologies.

Key words: Digital Inclusion, People with Disabilities, Learning.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Muito se fala em inclusão digital e em inclusão social separadamente, porém hoje, com o avanço dos meios de comunicação, a inclusão social só é possível com a alfabetização digital que proporciona a todos os indivíduos uma nova possibilidade de comunicação e interação social. Nesse aspecto, a inclusão digital é importante para o desenvolvimento cultural e social das pessoas.

Em um ambiente considerado cada vez mais moderno, a discussão sobre as formas de inclusão e a acessibilidade à informação para pessoas com deficiência é reforçada sob a conjuntura de exclusão deste segmento em um país de desigualdades históricas (DANTAS, SILVA e SOUZA, 2014).

A deficiência intelectual não impede que as pessoas consigam aprender a utilizar algumas das principais ferramentas tecnológicas atuais, como computadores, celulares e a internet, porém é um público que demanda um tempo maior de aprendizado e também uma maior dedicação por parte do instrutor. Assim, é um público geralmente não atendido por cursos e oficinas de inclusão digital, pois tamanha dedicação exige mais de um instrutor e um número reduzido de indivíduos por turma.

Conforme Glat (2007 apud MAGALHÃES, 2000) alunos com deficiência intelectual ou mental apresentam um padrão diferenciado de desenvolvimento cognitivo, afetivo e também motor, possuindo difi-

culdades na capacidade de aprender, pois sua forma de organização é qualitativamente diferente dos demais indivíduos da mesma idade.

Desse modo, a forma de ensino e as ferramentas utilizadas são de vital importância para a eficácia do aprendizado. Esses indivíduos por apresentarem um padrão diferenciado de desenvolvimento cognitivo, demandam formas diferentes de apresentação dos conteúdos, mesmo sendo o estudo de informática um estudo mais prático.

No que diz respeito às formas de ensino, a adoção de formas mais lúdicas possibilita o desenvolvimento e a excitação mental, o que desenvolve melhor a memória, a atenção e o raciocínio. Os alunos, quando estão envolvidos em atividades lúdicas conseguem estabelecer relações lógicas e formar conceitos (OMODEI, RINALDI e SCHLÜNZEN, 2017).

O uso de atividades lúdicas para a aprendizagem das Pessoas com Deficiência (PCD) facilita e proporciona um aprendizado mais rápido e duradouro. Para a utilização de formas mais lúdicas de ensino, são utilizados Objetos de Aprendizagem, que de acordo com Audino e Nascimento (2010), são recursos capazes de potencializar o aprendizado criando novas maneiras de reflexão e interação. No caso deste projeto, foram utilizados como Objetos de Aprendizagem, figuras de papel, tesoura e cola, e objetos físicos diversos representativos das ferramentas computacionais.

É imperativo lembrar que algumas deficiências intelectuais são mais leves, possibilitando assim a inserção do indivíduo no mercado de trabalho. Até mesmo indivíduos com graus de deficiência moderados são capazes de desenvolver certas funções. Em relação a tal aspecto a Lei de Cotas (Decreto 3.298, de 20 de dezembro de 1999) tem como princípio norteador assegurar a igualdade de oportunidades no mercado de trabalho às Pessoas com Deficiência (CARVALHO-FREITAS e MARQUES, 2009). Somente quando todas as pessoas conseguem acesso às mesmas possibilidades, podemos dizer que estas fazem parte de uma sociedade justa e igualitária.

Assim, a verdadeira inclusão acontece quando a escola e a sociedade buscam alternativas metodológicas para inserção destas pessoas na era digital possibilitando que utilizem os recursos digitais para atividades tanto de lazer como de comunicação e a sua possível inserção no mercado de trabalho.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

o projeto foi desenvolvido como um projeto de extensão com o envolvimento de dois alunos do curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, que tiveram a oportunidade de preparar aulas e atividades para o ensino de informática básica para Pessoas com Deficiência.

A turma foi composta por sete alunos participantes da ONG CADI-Brasil (Centro de Apoio à Di-

versidade e à Inclusão) da cidade de Salto. A ONG atua na cidade de Salto atendendo pessoas com deficiência intelectual, proporcionando aos participantes tratamentos pedagógicos e psicológicos visando facilitar a inclusão dos mesmos no ensino regular e no mercado de trabalho. Os alunos estavam sempre acompanhados dos pais que puderam participar das aulas, tendo a oportunidade de aprender informática junto com seus filhos.

Durante as aulas eram passados conceitos de informática básica, como o funcionamento do computador e da internet, e conteúdos práticos sobre a Área de Trabalho do Windows, e as ferramentas e usos do Paint e do Word.

A princípio, como a turma de alunos já havia participado da oficina no semestre anterior, com um professor do IFSP no próprio Câmpus Salto, foi pensada a utilização da apostila utilizada para o curso de "Informática Básica para Idosos", ofertado um ano antes também na forma de projeto de extensão. Porém, após o início das aulas verificou-se que os alunos tinham dificuldade com a metodologia, e alguns ainda possuíam fortes dificuldades de memorização. Assim, constatou-se a necessidade do desenvolvimento de uma nova apostila, com linguagem mais simples, mais explicativa e mais ilustrada, e com atividades lúdicas para auxílio durante as aulas.

Nesse sentido, observou-se que as atividades lúdicas como: recortes de jornais e revistas e envelopes simulando as "pastas" do computador ajudavam os alunos a assimilarem o conteúdo de forma mais eficaz. Assim, as aulas passaram a ter atividades práticas não só no computador, mas também com a utilização de outros materiais e técnicas de exemplificação.

Em todas as aulas da oficina estavam presentes os dois alunos instrutores e os pais dos alunos, que os auxiliavam em qualquer dificuldade.



Figura 1: Exemplo de exercício impresso realizado.

RESULTADOS E ANÁLISES

Apesar das dificuldades iniciais, o projeto conseguiu atingir o objetivo de ensinar os alunos com deficiência algumas das ferramentas de software, conceitos e possibilidades básicas do uso de computadores.

Os alunos puderam assimilar conceitos através das atividades lúdicas desenvolvidas durante o projeto. Percebeu-se desde o início do projeto que tais atividades facilitam a assimilação do conteúdo e tornam as aulas mais prazerosas, pois facilitam o raciocínio por serem menos abstratas.

Assim como os alunos, alguns pais de alunos que não sabiam utilizar o computador também puderam aprender junto com seus filhos, ocasionando neles uma enorme satisfação pela oportunidade.

Quanto aos alunos bolsistas de extensão do curso superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, puderam ter uma experiência diferente que trouxe novas ideias e satisfação, além do enriquecimento dos seus currículos.



Figura 2: Primeira aula da turma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

apesar do aprendizado desenvolvido, conforme experiência anterior, e conforme relatado pelo gestor da ONG CADI-Brasil, a maior parte dos alunos possui dificuldade de memorização de longo prazo dos conceitos e práticas aprendidas. Portanto é imperativo que tais alunos mantenham contato com essa tecnologia, seja em casa ou através dos cursos e oficinas oferecidos voluntariamente.

Projetos como esse auxiliam as pessoas com deficiência a se sentirem cada vez mais pertencentes à sociedade e à comunidade onde vivem, por possibilitar a alfabetização digital tão necessária na sociedade atualmente.

A ONG CADI-Brasil tem como objetivo promover tratamento pedagógico, psicológico, fisioterapêutico, entre outros, a pessoas com deficiência, para que estas tenham o processo educacional e trabalhista mais inclusivo. Para isto, a ONG conta

com apoio voluntário de empresas e organizações que possam oferecer serviços que promovam cada vez mais a inclusão social das pessoas com deficiência.



Figura 3: Aluna (no centro) recebendo o certificado dos tutores da oficina (alunos regulares de ADS).

REFERÊNCIAS

AUDINO, D.; NASCIMENTO, R. (2010). *Objetos de aprendizagem* – diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação. Revista Contemporânea de Educação, v. 5, p. 128-148. Disponível em <http://www.educacao.ufrj.br/artigos/n10/objetos_de_aprendizagem.pdf>. Acesso em: 02 mai. 2017.

CARVALHO-FREITAS, Maria N. de; MARQUES, Antonio Luiz (Org.). **O trabalho e as pessoas com deficiência: pesquisas, práticas e instrumentos de diagnóstico**. Curitiba: Juruá, 2009. 304 p.

DANTAS, Célia Medeiros; SILVA, Hellosman de Oliveira; SOUSA, Marckson Roberto Ferreira de. **Acessibilidade à informação: análise do website da Fundação Apoio à Pessoa com Deficiência**. In: XV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 2014, Belo Horizonte. XV Enancib 2014 – Além das nuvens: expandindo fronteiras da ciência da informação. Belo Horizonte: UFMG, 2014.

GLAT, R.; BLANCO, L. M. V. Educação Especial no contexto de uma Educação Inclusiva. In: GLAT, R. (Org.). **Educação Inclusiva: cultura e cotidiano escolar**. Rio de Janeiro: Sete Letras, 2007. p. 15-35

OMODEI, Juliana Dalbem; RINALDI, Renata Portela; SCHLÜNZEN, Elisa Tomoe Moriya. **O trabalho pedagógico com estudantes com deficiência intelectual: potencialidade de três objetos de aprendizagem**. Nuances (UNESP Presidente Prudente), v. 27, p. 206-230, 2017.