



Inclusão digital de deficientes visuais através de Projeto Comunitário, Santana do Livramento

Eduardo Bueno Simões Pires – Aline da Cunha Simões Pires

eduardobsp@terra.com.br – aline.cspires@gmail.com

1. Introdução

O uso do computador e demais tecnologias se faz indispensável no século XXI. Porém, é imprescindível destacar que uma parcela da população não tem acesso a estas tecnologias. Existe uma preocupação por parte do governo, de ONGs e de voluntários em amenizar tais problemas. Estas ações visam diminuir o abismo entre as pessoas, oportunizando uma maior inclusão digital e, conseqüentemente, social. Esta pesquisa tem como foco os deficientes visuais de Santana do Livramento. A ideia é apresentar de que forma o trabalho está sendo desenvolvido junto à comunidade e quais foram os resultados atingidos até o presente momento.

2. Objetivos

Promover a inclusão social dos cidadãos deficientes visuais de Santana do Livramento; oferecer, através de cursos de informática, oportunidade para que o público possa ser inserido no mundo digital e reduzir o abandono escolar.

3. Metodologia

Este artigo surge a partir da prática de trabalho voluntário junto a Escola Estadual de Educação Básica General Neto que abrange os deficientes visuais de Santana de Livramento e Rivera (Uruguai). São duas turmas, uma com crianças e adolescentes e a segunda com adultos. Realizam-se duas aulas semanais no laboratório de informática do colégio supracitado. O objetivo é

ISBN: 978-85-66935-25-7





proporcionar o reconhecimento das teclas alfanuméricas e teclas com funções especiais, já que o uso do mouse está descartado. Ao conhecer o teclado e se familiarizar com ele, os alunos começam a “ler” a tela. Isto é feito através de um sistema chamado DOSVOX, que conta com vozes muito próximas da voz humana. Após, chega o momento tão esperado pelos alunos, navegar na internet. Esta etapa ainda não foi desenvolvida. Será utilizado o NVDA, que é um software livre, e o treinamento já está sendo feito, através do uso dos atalhos.

4. Conclusão/ Resultados Parciais

A turma de adultos não apresenta grande dificuldade, pois muitos já tinham conhecimento prévio do teclado. Já estão aprendendo os comandos (atalhos) do software NVDA. Alguns têm dificuldades em gravar os atalhos, mas estão bastante motivados para partir para o próximo passo, navegar na internet. A turma de crianças e adolescentes apresenta dificuldade com o teclado, visto que muitos ainda estão sendo alfabetizados. Nesta turma o foco é outro, eles estão utilizando o computador para entretenimento. O objetivo do projeto é gerar inclusão digital e social, almeja-se que as crianças consigam aprender o máximo possível, visto que o DOSVOX apresenta muitos jogos educativos e, no futuro possam ter contato com um novo mundo, o da internet. Quanto aos adultos, espera-se que eles possam fazer pesquisas na internet, utilizar as redes sociais e ter contato com o mundo todo e se prepararem melhor para o mercado de trabalho.

