



Boas práticas de acessibilidade na Educação a Distância

Por Maria Elena Medeiros Marcos

Você já escolheu fazer um curso a distância e percebeu **a falta de padronização** e de boas práticas de acessibilidade.

Para além da experiência do usuário e da aquisição de conhecimento, precisamos pensar e agir para **possibilitar maior acesso** a todos.





Não temos "**a pessoa com deficiência**", temos um mundo de pessoas com suas necessidades particulares que precisam ser atendidas.

Nesse papo, vamos mostrar algumas práticas que **auxiliarão o seu ambiente virtual** a ser mais acessível!

Eu sou Maria Elena,

Trabalho com educação há 5 anos e meio e com educação a distância há 1 ano, em uma universidade EaD.

Tenho visto a dificuldade de acesso aos ambientes virtuais de aprendizagem e objetos de aprendizagens, e como isso é um impeditivo para o acesso à educação.



DOIS PONTOS DE VISTA

1.

TECNOLÓGICO

Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)

2.

PEDAGÓGICO

Objetos de Aprendizagem

NO AVA

Acessibilidade

O termo acessibilidade para a TIC pode representar o sentido de **permitir que o usuário consiga acessar**, dentro de suas limitações (físicas, visuais, auditivas, financeiras, tecnológicas ou culturais), a informação desejada.

Vamos falar mais sobre esse assunto em Objetos de Aprendizagem.

:)

Usabilidade

Pode ser entendido como um requisito de qualidade que representa a **capacidade da ferramenta**, sistema ou software, de ser **entendível**, de ser utilizável e atrativo para o usuário.

Inteligibilidade

Permitir ao usuário entender se o software é apropriado para o objetivo e **como ele será usado para tarefas** particulares.

Aprensibilidade

Permitir ao usuário **aprender** suas aplicações.
Ferramentas de uso intuitivo e com **interface gráfica amigável**
que facilita a memorização de como operá-las.

Operacionalidade

Pode representar os atributos e mecanismos inerentes à
ferramenta que **facilitam a sua operação** e o seu controle.

Atratividade

Clareza, objetividade e **coerência das informações**.
Aspectos visuais e de design agradáveis.

Fonte: ISO/IEC 9126 adaptado.

Eficiência

Uso apenas do **esforço ou recurso apropriados** para alcançar o objetivo, dentro de um contexto específico de uso.

Eficácia

Alcance dos **objetivos específicos** com exatidão e de forma completa.

Satisfação

Satisfazer as **necessidades do usuário** (ou superar as suas expectativas) dentro de um contexto específico.

Fonte: ISO/IEC 9126 adaptado.

NOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM

O conceito de objeto de aprendizagem **não é consensual** e sua definição pode variar de acordo com a abordagem proposta.

Resumidamente o objeto de aprendizagem é o **meio pelo qual a troca de informação** e conhecimento deve acontecer.

Os objetos de aprendizagem **devem ser estruturados** e definidos em três partes bem definidas.

1 OBJETIVOS

Sua finalidade é demonstrar ao estudante o que pode ser aprendido **a partir do estudo** desse objeto de aprendizagem, além dos conceitos necessários para um **bom aproveitamento** do conteúdo.



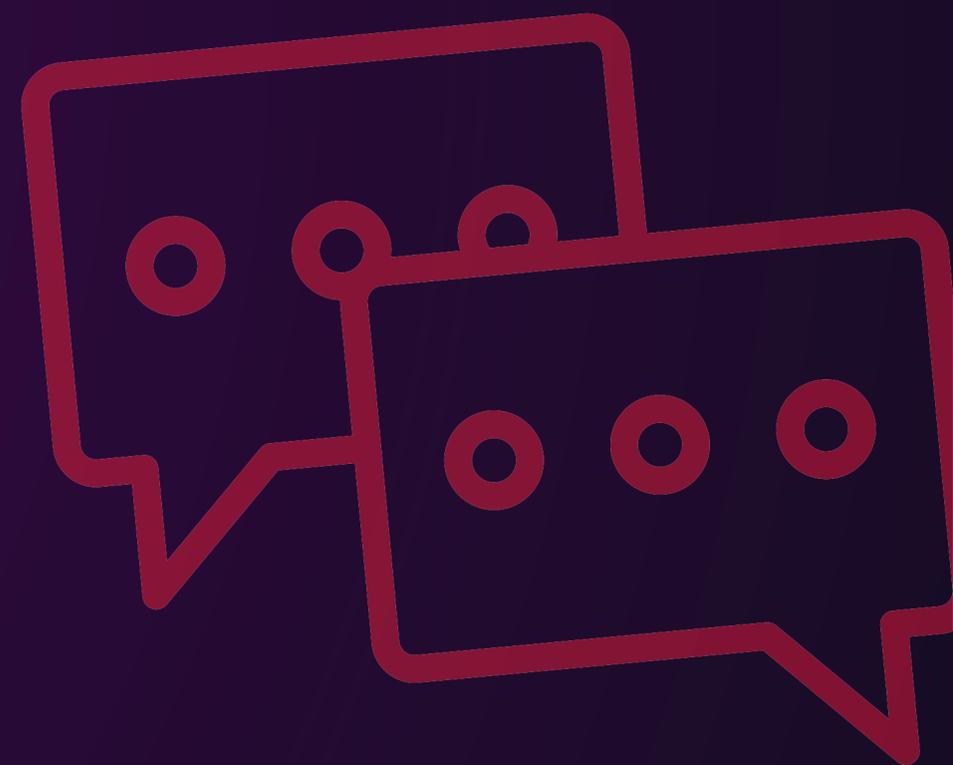
2. CONTEÚDO INSTRUCCIONAL OU PEDAGÓGICO

Parte que **apresenta todo o conteúdo necessário** para que, ao término, o aluno possa atingir os objetivos definidos.



3 PRÁTICA E FEEDBACK

A cada final de utilização, julga-se necessário que o aluno **registre a interação com o objeto** para a produção de conhecimento; isto é, confirma-se se as hipóteses ou opções do aluno estão corretas ou são dadas orientações para ele **continuar buscando** novas respostas.





O principal objetivo de um OA é **promover a reflexão crítica** do estudante sobre o conteúdo estudado, despertar a curiosidade, o questionamento, a inquietação. Sua utilização na Educação a Distância evita a padronização da atividade, avaliação e feedback automatizados e **valoriza as experiências do aluno.**

A acessibilidade em objetos de aprendizagem deve ser implementada desde seu projeto de criação – **e não após sua criação** –, com adaptações às necessidades dos alunos.

Segundo as diretrizes para a criação de objetos de aprendizagem acessíveis, **todo conteúdo de um objeto de aprendizagem** deve apresentar pelo menos:

- Uma mídia **equivalente** em formato diferente ou uma mídia **alternativa** se não for possível uma mídia equivalente;
- Uma mídia de acesso **textual** equivalente ou alternativo.

ANÁLISE DE UM OBJETO DE APRENDIZAGEM

- É possível navegar só pelo teclado?
- É possível navegar fazendo movimentos simples pelo objeto de aprendizagem (sem arrastar, por exemplo)?
- Os botões tem tamanho adequado ou é passível de adequação?
- Os links tem nomes claros e objetivos?
- O objeto de aprendizagem é acessível a toda coletividade de usuários?

BOAS PRÁTICAS

NOS OBJETO DE APRENDIZAGEM

- LIBRAS / legenda
- Audiodescrição / descrição
- Navegação simplificada

**MUITO
OBRIGADA!**

Diga um oi :)

tb.mariaelena@gmail.com

linkedin.com/in/mariaelenamarcos

@mariaelena_mm