

LINGUAGEM E ACESSIBILIDADE EM MATERIAIS DIGITAIS PARA A INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Roberta de Sousa Almeida (UENF)

roberta.almeida@ifes.edu.br

Solimara Ravani Sant'Anna (UENF)

solimara@ifes.edu.br

Dulcileia Marchesi Costa (UENF)

dulcileia.marchesi@ifes.edu.br

No contexto do isolamento social, na pandemia de Covid-19, alunos e professores se depararam com as aulas remotas, em que linguagem, recursos de tecnologia e produção de materiais digitais acessíveis têm papel primordial para a inclusão. Diante da relevância da Educação Inclusiva, o presente estudo buscou relatar práticas de linguagem e acessibilidade em materiais digitais para alunos com deficiência visual e validar tais práticas junto ao referencial teórico adotado. Assim, desenvolveu-se uma pesquisa qualitativa, de natureza básica, exploratória quanto aos objetivos e bibliográfica quanto aos procedimentos. Realizou-se estudo bibliométrico nas bases *Scopus*, *Scielo* e *Scholar Google*, para levantar publicações de artigos quanto às práticas de acessibilidade de materiais para alunos com deficiência visual, no contexto pandêmico do ensino remoto. As estratégias pedagógicas relatadas nessas publicações estão sustentadas na base teórica deste trabalho, entre as quais Sassaki (2009), Bakhtin (1998), Martelotta (2011), Borba (2003) e Salton, Agnol e Turcatti (2017). Concluiu-se que a inclusão da pessoa com deficiência visual perpassa pela acessibilidade dos materiais, tanto na educação presencial, a distância ou remota. As principais práticas para a produção de materiais digitais acessíveis se referem à utilização de linguagem clara, objetiva e didática; ao tipo de fonte; ao contraste das cores de fundo e de primeiro plano; à possibilidade de ampliação no tamanho das fontes, ao uso de tecnologia assistiva. Estima-se a relevância do estudo no pós-pandemia para a continuidade do desenvolvimento de perspectivas metodológicas e tecnologias educacionais para a inclusão da pessoa com deficiência visual.

Palavras-chave:

Inclusão. Acessibilidade Digital. Deficiência Visual.