

## **APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E INCLUSÃO DIGITAL PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL**

Coordenador: BERENICE DE OLIVEIRA BONA

O compromisso com a formação da pessoa com deficiência visual, exige práticas pedagógicas que contribuam para propiciar uma aprendizagem significativa crítica. Para Moreira (2005) é através da aprendizagem significativa crítica que o aluno poderá lidar construtivamente com a mudança sem deixar-se dominar por ela, manejar a informação sem sentir-se impotente frente a sua grande disponibilidade e velocidade de fluxo, usufruir e desenvolver a tecnologia sem tornar-se tecnófilo. Este projeto tem como objetivo construir conceitos significativos na formação das pessoas com deficiência visual da comunidade de Carazinho. Ensinando-lhes a executar tarefas como: domínio do software DOSVOX e do teclado através de datilografia computadorizada, programas de alfabetização, edição de textos com impressão comum ou em Braille, produção textual e leitura /audição dos mesmos, utilização de ferramentas de produtividade faladas (calculadora, agenda, etc.), produção de documentos (ofícios, projetos etc...), além de diversos jogos. Participam do programa alunos na faixa etária dos 10 anos de idade até 50 anos. Os mesmos tem um encontro semanal de 3 horas e são acompanhados pelo professor coordenador do projeto, professor da turma com a devida formação, acadêmicos do Curso de Sistema de Informação e Pedagogia. Os alunos com deficiência são orientados com atendimento personalizado e também para o acesso a informações básicas para convivência social como: números de telefones, caixa automática, preço de mercadorias, etc... As atividades pedagógicas auxiliadas pela ferramenta DOSVOX, mesmo com limitações tem garantido um ótimo nível independência e autonomia, motivando-os e oportunizando a inclusão a ambientes virtuais. Vygotsky (1993) afirma que o futuro das crianças deficientes depende muito da possibilidade que elas venham a ter de interação com o meio social. Valente (1997) coloca que o uso do computador articulado ao cotidiano da sala propicia a construção do conhecimento e a busca de informações. No desenvolvimento deste projeto com o software DOSVOX é possível verificar que o aluno pode construir conhecimentos palpáveis e significativos. Percebe-se que é possível melhorar o processo ensino-aprendizagem de um cego facilitando sua inserção a uma classe comum de escola. Neste ambiente, o ritmo e o tempo, as habilidades, as potencialidades e dificuldades de cada aluno são respeitadas, possibilitando que cada um se desenvolva de acordo com suas peculiaridades, sentido-se incluído como cidadão e sujeito de sua própria

história.