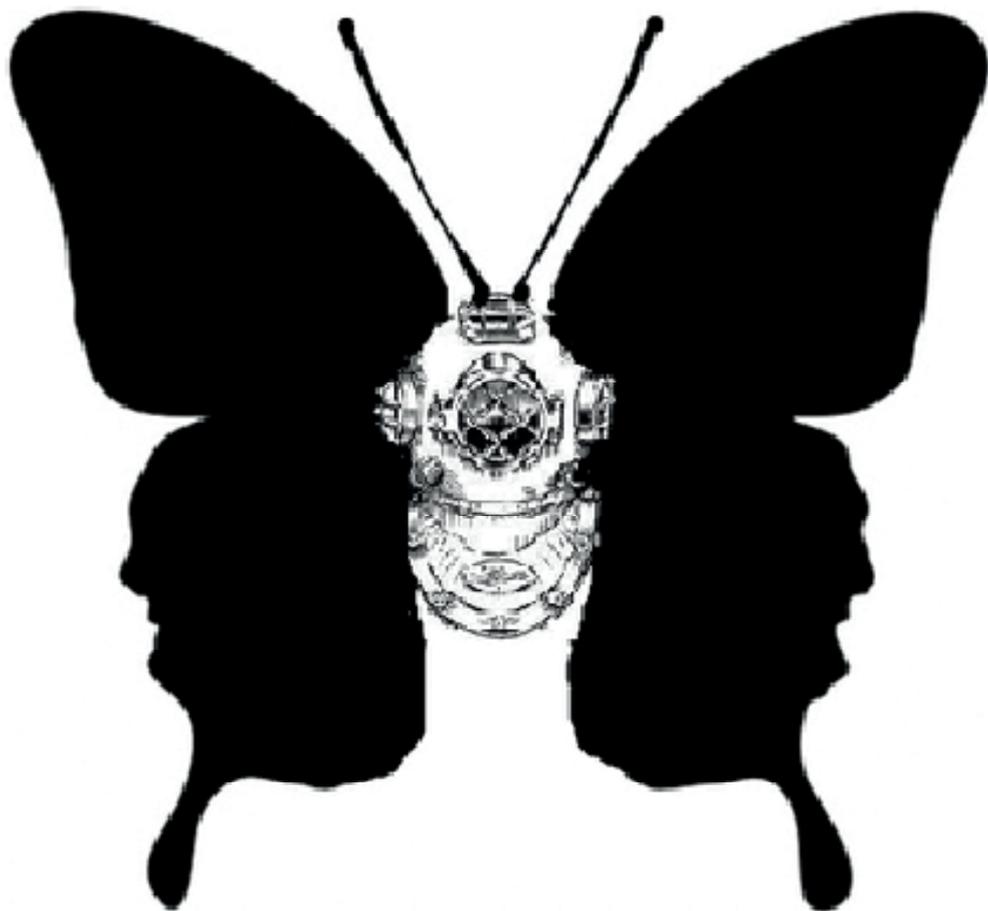


EDITAR



N 6

JUNHO/2018



REVISTA EDITAR

Edição nº 6 - Junho/2018

PROFESSOR RESPONSÁVEL:

Rogério Barbosa

SELEÇÃO DE TEXTOS:

Bruna Maia

Joyce Moreira

Sheila Pimenta

Stephanny Santos

Thalyta Martins

Valquíria Vieira

EDITORES DE TEXTO:

Bruna Maia

Franklin Sabino

Joyce Moreira

Sheila Pimenta

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:

Ana Valéria Proença

Andréia Lomas

Stephanny Santos

REVISÃO:

Bruna Maia

Franklin Sabino

Joyce Moreira

Rogério Barbosa

Sheila Pimenta

SUMÁRIO

DOSSIÊ

DEPOIMENTO - 6

ENTREVISTA - 8

O QUE É, O QUE É? - 10

OPINIÃO - 11

RELATOS- 13

ERA DIGITAL - 19

CRÍTICAS - 27

ARTIGO - 32

PERFIL - 41

VÁRIA

POEMA - 44

CRÔNICAS- 46

Nossie

Quem quer, consegue.

**Meu nome é
Isadora Rodrigues
Nascimento Santos.**

Tenho 21 anos e nasci com baixa visão. Muitos me perguntam qual a minha porcentagem de visão mas nem eu sei. Essa é uma curiosidade que não tenho.

O que posso dizer é que quanto mais perto, mais eu vejo. Não sei distinguir cores. Apenas me oriento por contrastes. Passei por algumas dificuldades normais por causa da deficiência mas as conquistas foram maiores que as tristezas.

Eu me considero uma mulher normal. Faço faculdade de Direito, sou estagiária da Justiça Federal, amo sair com os meus amigos, ouvir e tocar músicas.

Para mim, desafios são degraus que precisam ser subidos.

Parei um pouco para falar mais uma vez sobre mim. Não porque gosto de me exibir, mas talvez porque meu eu reflita em você.

Cresci e abri os olhos para coisas que antes não chamavam minha atenção.

Percebi que estou constantemente em uma maratona de provas e, por incrível que pareça, não sou atleta.

A deficiência me leva por esse caminho.

É importante afirmar que sou muito mais deficiente para você do que para mim. Vivo minha vida dentro do que considero normal e não tenho muito tempo pra lamentar o que não consigo fazer.

A questão é que precisei sempre provar pros outros que existe sim um jeito de viver, adaptando os padrões. Quando criança, precisava provar para os meus coleguinhas que eu não era cega, mas também não via tudo (talvez com um pouquinho de agressividade, pois criança não pensa direito).

Um tempo depois, provei

que estudar, desenhar, brincar, tocar instrumentos e até atuar era possível.

Provei que entrar na faculdade não era coisa de gente sem limitações e continuo tendo que provar várias outras coisas.

O mais engraçado de tudo é que mesmo diante de tantas evidências, me deparo com inúmeras caras surpresas ou inúmeras pessoas incertas de que sou capaz.

Vocês ainda não perceberam que é muito mais complicado pensar em alguma desculpa sem tentar parecer preconceituoso do que simplesmente deixar o deficiente tentar?



WANDA GOMES

“É ainda uma grande dificuldade por parte das editoras de enxergar o valor e o potencial da população com deficiência visual como consumidor”.

A designer gráfico da WG Produto critica a falta de atenção das editoras para com os deficientes visuais e mostra um caminho a ser seguido.

Por Valquíria Vieira e Joyce Moreira

A empresária Wanda Gomes desenvolve um projeto utilizando seus conhecimentos na área de design gráfico para proporcionar meios de acesso à leitura destinada aos deficientes visuais. Para isso, criou o sistema de impressão Braille. BR. Esse sistema traz uma nova tecnologia para a impressão dos pontos (em relevo) que permitem, a partir de técnicas de serigrafia, a leitura de material impresso pelos deficientes visuais.

Arquivo pessoal



R. E.: Há uma grande carência de materiais inclusivos no mercado. Qual a posição das editoras em relação a esse quadro? Há interesse do mercado editorial em oferecer suportes que permitam o acesso dos deficientes visuais à leitura?

WANDA GOMES: O que percebemos é ainda uma grande dificuldade por parte das editoras de enxergar o valor e o potencial da população com deficiência visual como consumidor. É um mercado em franco crescimento, porém, ainda não avaliado com a precisão necessária. Com isso, temos que fazer um caminho ao contrário, ou seja, fazer valer a legislação para que o acesso à educação e à cultura sejam realmente igualitários. Se a criança com deficiência visual tem seus direitos respeitados desde a primeira infância, ela se tornará com certeza um adulto independente e autônomo, com possibilidades de realização equiparadas a de qualquer outro indivíduo na sociedade.

Tenho a firme convicção que o caminho para a independência e autonomia é a liberdade, é o poder de escolha. Como alcançar níveis de excelência se não através da alta escolaridade? Então, se temos que nos apoiar em nossas leis para a equiparação de direitos, é isso o que temos que fazer de imediato. As editoras compreenderão mesmo que obrigadas, nesse primeiro momento, que só tem a ganhar fornecendo livros acessíveis. Isso não deve demorar tanto, já começa a acontecer através das leis de incentivo fiscal, que estão exigindo, com muito mais rigor, o cumprimento da rubrica acessibilidade em projetos culturais.

Trata-se de uma via de mão dupla que se estabelece: a pessoa com deficiência que reconhece e começa a cobrar que seus direitos sejam válidos e as editoras, ou o mercado cultural como um todo, que também a reconhece como consumidor.

R. E.: Quais são as dificuldades na produção de livros em Braille? Qual o diferencial do Braille.BR?

WANDA GOMES: A primeira questão é que a produção de livros em braille requer uma tecnologia diferenciada da qual as editoras ainda não se apropriaram. A impressão em braille ficou durante séculos a

cargo de instituições assistenciais que por certo, fizeram muito bem esse papel com livros didáticos e dos mais variados gêneros. Mas, o mercado em expansão requer investimentos em novos sistemas de impressão por parte da indústria gráfica de maneira geral. É necessário pesquisar e investir em novas tecnologias. O Braille.BR é um sistema de impressão braille que considera parâmetros que vão além da acessibilidade pois falamos também de Inclusão. Trata-se de uma impressão braille que permite que crianças com e sem deficiência visual possam aproveitar o livro de forma igualitária e que ninguém se sinta excluído. As crianças podem ler juntas o mesmo livro, o pai que é cego pode ler o livro para seu filho e vice-versa. É algo que coloca para longe a segregação, colabora com a riqueza das relações e do aprendizado que advém da convivência.

Permite, ainda, que o design seja trabalhado no sentido de favorecer a baixa visão, sem prejudicar ou excluir a visão normal.

Pode ser impresso dos dois lados do papel, resultando um volume bem menor que os livros em braille impressos de modo convencional.

A durabilidade do livro impresso no Braille.BR é imensurável, pois os pontos da cela braille não cedem à pressão dos dedos.

E, por último, e não menos importante, citamos a qualidade, o bom acabamento.

Gosto de salientar que a pessoa com deficiência visual também tem direito à estética e à beleza. Mesmo que os livros sejam totalmente brancos, eles devem ser bonitos e bem feitos, por que não?

REVISTA EDITAR: Quais os desafios para colocar seus produtos no mercado? Eles são encontrados em todo o país? Onde encontrá-los?

WANDA GOMES: Os desafios ainda são apresentados principalmente pela indústria, que precisa de incentivos para conquistar o mercado da pessoa com deficiência. Mas, é preciso também investir em pesquisas acadêmicas, preparar profissionais da educação e da cultura, investir em novas tecnologias e baixar custos de produção.

Os nossos livros podem ser encontrados no site da Livraria Cultura, na Amazon ou diretamente conosco, por email ou telefone.

O QUE É O QUE É ?

Estatuto da Pessoa com Deficiência

Segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), no censo realizado em 2010, havia no país 45 milhões de pessoas com deficiências, dentre elas a visual, atingindo 18,8 % da população. Evidenciou-se ainda que 61,1% dos deficientes com 15 anos ou mais não tinham instrução ou tinham apenas o ensino fundamental completo, havendo uma queda para 38,2 % em relação àqueles que declaram não possuir nenhuma deficiência.

Para os deficientes visuais, a oferta de livros em Braille é ainda escassa, apesar da importante legislação instituída em 6 de julho de 2015, que criou o Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei 13.146/2015). A Lei estipula no seu artigo 68 que :

o poder público deve adotar mecanismos de incentivo à produção, à edição, à difusão, à distribuição e à comercialização de livros em formatos acessíveis com o objetivo de garantir à pessoa com deficiência o direito de acesso à leitura e a informação.

WG Produto



UMA VISÃO EFICIENTE DE UM DEFICIENTE

Para adentrar no mérito do assunto em exposição, faz-se necessário conceituar o termo, a seguir, muito usado nos dias atuais, doravante como o ideal de políticas de inclusão, outras vezes como palavra de teor agressivo, além de ser o principal instrumento de autoflagelação do que se considera DEFICIENTE.

por
Cassius Yuri Capanema.

25 anos,
portador de deficiência congênita.
Estudante de Direito da Escola Dom
Helder CÂMARA

Significado da palavra "Deficiente"

Segundo Dicionário Aurélio: Imperfeição, lacuna, deformação física, insuficiência de uma função física ou mental. A palavra “deficiente” origina-se do latim “deficiente”, declinação de deficiens, do mesmo étimo do verbo deficere, faltar, falhar. (Grifo)

Esclarecido esse princípio, pode-se agora dissertar sobre o tema de um ponto de vista divergente ou análogo ao dos políticos de “bom coração”, dos autores de Bullying e dos autoflagelados. A verdade é que TODOS os seres humanos são deficientes, como o próprio significado supracitado destacou, é uma insuficiência física ou intelectual; logo, quem não fala alemão é deficiente em alemão, quem não possui habilidades físicas para algum feito é deficiente físico. Mas o ponto-chave em questão não é sobre falar alemão ou ser um maratonista, e sim expor a maneira social de ver um deficiente.

Fatos históricos

Em Esparta, Cidade Estado Grega onde prevalecia o Militarismo, crianças nascidas com alguma deficiência físicas eram atiradas em precipícios. Na Alemanha nazista no apogeu da raça ariana, qualquer ser humano deficiente, deveria ser extirpado, para não afetar a pureza da raça. Na Idade Média, deficientes ou deveriam ser isolados ou mortos, pois eram considerados amaldiçoados por Deus. Em um ideal romano, plebeu e nobre tinham permissão para matar os filhos que portavam alguma deformidade congênita ao nascerem. No Brasil atual, em reportagem feita pelo G1, expõe-se a existência de uma prática indígena de executar crianças com deformidade física. A situação chama, pela primeira vez, a atenção do Estado, que protocola no Congresso um projeto que cria “um Conselho Tutelar Indígena, que teria autonomia para determinar qual medida deve ser adotada em cada caso” (Reportagem Tradição

indígena [...], 2014)

Por fatos lamentáveis e fruto da escuridão humana é possível analisar: imaginem quantos cérebros fantásticos a humanidade jogou fora!

O deficiente no âmbito familiar por uma vivência

Em casa, o ato de flagelação começa pelos pais ao temerem pelo futuro da criança, comportamento totalmente compreensível, uma vez que não é fácil saber que o amado filho será repellido no ambiente escolar, julgado e colocado à prova por todos fora do protecionismo paterno e materno. A defesa é justa e louvável, mas o limite não deve ultrapassar a própria personalidade do deficiente, por que todo ser humano tachado neste termo possui, em si, uma vontade e potencial inenarrável e teus olhos enxergam no céu um limite alcançável. A família é o maior escudo de qualquer ser humano, porém o escudo é usado para proteger a integridade de quem o porta e não para desferir ataques. O deficiente não quer guerra, ele quer ser visto como ele é, ou seja, uma pessoa normal. Os pais possuem a chave do cofre do tesouro de uma criança e seus princípios serão os reflexos do ser humano em formação.

Conquistas de portadores de deficiência pelo mundo

1- Helen Keller: autora, ativista e palestrante, sua deficiência aparente: surdez e cegueira; 2- Stephen Hawking: Físico britânico, sua deficiência aparente: doença degenerativa, Esclerose Amiotrófica Lateral; 3- Jean Dominique Boubi: Escritor francês, sua deficiência aparente: Síndrome de Confinamento - não mexia um músculo sequer; 4- John Nash: Matemático e Engenheiro Químico, sua deficiência aparente: esquizofrenia; 5- Ludwig Van Beethoven: Músico, sua deficiência aparente: surdez; 6- Van Gogh: Pintor holandês, sua deficiência aparente: depressão; 7- Marla Runyan: Corredora, maratonista, sua deficiência aparente: cegueira. A expressão “deficiência aparente” se fez necessário para ilustrar a ausência de deficiência,

uma vez que tais pessoas foram excelentes naquilo que procuraram fazer. No mundo há outras pessoas nessas mesmas condições e com grande capacidade - o autor é quem desconhece.

O deficiente no Direito

A CDPD (Convenção Internacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência) foi o primeiro tratado assinado pelo Congresso Nacional, expresso no Art. 5º Parágrafo 3º da Constituição Federal de 1988, permitiu ao deficiente brasileiro ser amparado pelo Direito em âmbito internacional. Em contrapartida, deu-se um norte jurídico ao ordenamento pátrio, para regularizar ou tentar incluir os excluídos, usando o princípio da Isonomia - o amparo legal que o Direito, como um instrumento pacificador, deve agir perante a sociedade nesta situação.

E decorrente desse fato, em 7 de Julho de 2015 foi publicada a Lei 13.146/2015, o Estatuto da Pessoa com Deficiência. A presente norma no seu artigo 2º define o que vem a ser a pessoa com deficiência positiva seus Direitos e Deveres perante a sociedade civil, uma vez que é visto de maneira legal, atendendo os requisitos do Código Civil sobre capacidade (art 3º), o existir para o Direito.

No âmbito do Direito do Trabalho também ocorreram mudanças significativas para o trabalhador deficiente, mas eficiente, pois agora o mercado o enxerga e necessita dele.

Visão Geral Sobre o Tema

Mediante o exposto, cabe o autor concluir: “Deficiência” existe para quem a vê e não para quem a tem. Em uma visão eficiente, eu Cássius Yuri Capanema, portador de deformidade congênita em membro superior direito, em verdade vos digo: Não existe deficiência pior do que políticas inclusivas excludentes, dó de si mesmo e medo de visões externas e más línguas. A palavra deficiente acarreta em si um peso social de anormalidade, o que não condiz com o quadro atual da dignidade da pessoa humana, uma vez que a própria palavra é um conceito em evolução e inovar é preciso.

A multimodalidade no ensino de Língua Portuguesa para alunos surdos - texto de apresentação de dissertação de mestrado

por
Luciana Aparecida
Guimarães de Freitas

Mestre em Estudos de Linguagem – CEFET-MG
Pós-graduada em Tradutor e Intérprete de Libras – PI-TAGORAS
Pós-graduada em Educação Inclusiva – IESDE
Pós-graduada em Pedagogia Empresarial – CEPENMG
Graduação em Pedagogia – Uni-bh

Minha experiência na educação dos surdos se deu, após a graduação em Pedagogia no ano 2000. Iniciei o trabalho com pessoas surdas na educação especial e inclusiva e, desde 2003, atuo como orientadora educacional na Escola Estadual Francisco Sales e no Centro de Capacitação aos Profissionais da Educação e Atendimento às Pessoas com Surdez - CAS-BH/MG, que está ligado diretamente à Escola Estadual Francisco Sales e à Secretaria de Estado da Educação de Minas Gerais (SEE/MG). No período de 2007 a 2010, participei de um trabalho de alfabetização e letramento para crianças surdas na rede municipal de Belo Horizonte, que me possibilitou repensar e refletir sobre a minha prática pedagógica com alunos na fase inicial de leitura e escrita. Atualmente, faço parte da equipe do Atendimento Edu-

cacional Especializado (AEE), na rede municipal de educação de Belo Horizonte (RMEBH), um trabalho em que atuo como professora nos atendimentos de alunos com deficiência e também na formação de professores da RMEBH, com discussões sobre a educação inclusiva.

A partir das leituras, reflexões e discussões sobre o ensino de português para surdos no âmbito educacional, comecei a divulgar um pouco do meu trabalho nas instituições de ensino em que eu era convidada. Após participações em seminários e congressos sobre o assunto, decidi propor na minha pesquisa de mestrado intitulada: A multimodalidade no ensino de Língua Portuguesa para alunos surdos nos anos iniciais: uma proposta de material didático, um material didático como contribuição para as discussões na área da surdez, principalmente no ensino de português devido ao desafio que é ensinar Libras e Português escrito para alunos surdos na fase de alfabetização.

Os objetivos da pesquisa foram: investigar o ensino da língua portuguesa para alunos surdos nos anos iniciais através de um material didático criado sob a noção de multimodalidade; construir e elaborar o material didático; observar e analisar o uso do material pelas professoras nos dois contextos de pesquisa e descrever as percepções dos sujeitos envolvidos na pesquisa.

A dissertação foi dividida em cinco capítulos.

Após a introdução, no capítulo 1, discorre-se sobre a surdez e a educação linguística de surdos e explana-se sobre a linguagem e a língua e seus principais autores, bem como sobre o contexto educacional dos surdos, alfabetização e letramento. No capítulo 2, apresenta-se a multimodalidade como referencial teórico na proposta de material didático para alfabetização e letramento de alunos surdos e a criação do material didático e suas etapas de elaboração. No capítulo 3, descreve-se a metodologia de pesquisa, enfatizando os contextos, participantes, procedimento e coleta dos dados. O capítulo 4 apresenta a análise e a discussão dos dados da pesquisa com professores e intérpretes e avaliação sobre o material proposto e, no capítulo 5, são tecidas considerações, retomando os objetivos delineados inicialmente e os resultados da pesquisa, apontando contribuições e limitações deste estudo. A multimodalidade foi vista como uma aliada na produção do material didático, pois de acordo com Kress (2000) todo texto é multimodal, pois há nele uma junção de vários modos de produção e comunicação de significados: a língua, recursos gráficos, vídeos, sons, sinais e outros. Na situação desta pesquisa foram utilizados a Libras, imagens e o português escrito. Na produção de material didático foram consideradas as ideias de Leffa(2007) que nos orienta quanto a produção de material didático no ensino de Línguas.

Em termos metodológicos, a pesquisa é uma observação participante em que eu pude fazer intervenções ao longo das observações, contando com o registro por escrito in loco e questionário realizados com os docentes. A pesquisa foi realizada em dois contextos (escola regular e especial). Na escola regular, uma turma de vinte e cinco alunos: vinte e quatro alunos ouvintes e uma aluna surda. Na escola especial para alunos surdos: nove alunos surdos, dentre eles com outras deficiências associadas.

As percepções dos sujeitos envolvidos possibilitaram à pesquisa reflexões quanto ao uso do material e suas possibilidades. Nas percepções ficou claro que o material foi bem aceito pelas professoras e alunos, mas as professoras pediram maior tempo para execução das atividades; Participação na elaboração do material; Solicitaram o material para dar continuidade a alfabetização e letramento dos alunos; Apreensão ao aplicar o material; As professoras também criticaram quanto a falta de numeração e o tamanho da fonte nas atividades; Valorização das imagens no contexto da história; Maneiras diferentes de contar a história nos dois contextos da pesquisa. Interesse da professora e alunos do contexto 1, pela Libras; Ótima interação dos profissionais (professora, intérprete e instrutor) e Reconhecimento das possibilidades dos alunos em aprender o português escrito e os desafios para o ensino das duas línguas na sala de aula. A análise dos dados revela: a adequação maior da proposta a um dos contextos, as opiniões positivas e críticas de professores sobre a proposta e quanto à viabilidade do uso aliado de imagens e elementos linguísticos no processo da alfabetização e letramento em português a surdos. Também são reveladas ações de docentes e discentes com o material. De modo geral a proposta é considerada pelos docentes como interessante, demandando tempo e formação específica para sua execução e pode propiciar ações docentes além do previsto no material didático.

A pesquisa permitiu aliar a minha prática pedagógica na educação de alunos surdos nos anos iniciais com referenciais teóricos que embasaram este estudo, proporcionando reflexões e apontando outros caminhos a percorrer em busca de materiais didáticos que propiciem a estes alunos um melhor desenvolvimento na leitura e escrita da Língua Portuguesa considerando a Libras como língua natural da pessoa surda e de grande importância para sua comunicação e interação na sociedade.

O BRASILEIRO NÃO LÊ?

Uma discussão sobre o processo editorial

Por

Aldemir Abreu e Thalyta Martins

Nos dias 23 e 24/11, um evento marcou história no processo editorial em BH. O Grupo de Estudo interdisciplinar do CEFET-MG, GIECE, coordenado pelos professores doutores Luiz Henrique de Oliveira e Paula Renata Moreira, promoveu um seminário, com oficinas e várias personalidades do universo editorial convidadas para os minicursos e palestras abordando os caminhos e experiências no setor. O Evento colocou em cena a discussão sobre os processos de criação e produção de diversos artefatos editoriais, bem como as relações de negociação e disputa que confluem para a edição, distribuição e recepção, suas políticas e circulação. Entre os convidados, encontravam-se o Prof. Dr. Luiz Arnaut (GETH/fafich/UFMG), Profa. Ms. Taciana Almeida Garrido de Resende (USP/IFMG), Profa. Dra. Fernanda Felisberto (UFRJ) entre outras renomadas figuras do setor editorial e sob a divulgação dos coordenadores.

PORQUE DISCUTIR EDITORAÇÃO?

O professor Luiz Henrique de Oliveira esclareceu em entrevista concedida durante o evento a importância de retratarmos o tema: “Discutir a cadeia do livro em sua totalidade, desde a produção a circulação, contribui decisivamente para a formação do graduando em letras como também dos pós graduando em estudos de linguagem. São assuntos decisivos e fundamentais

para a vocação dos nossos cursos de letãs e derivam desses elementos da cadeia do livro todas as discussões que fizermos acerca do nosso curso.” O público alvo do evento é estudantes de letras não só do CEFET/MG como também de outras instituições, logo as atividades estavam disponíveis para populares.

PROGRAMAÇÃO

A presença dos alunos dos cursos de Letras e Pós do CEFET-MG e de outras instituições, deixou bem claro a proposta de realização do enunciado para os interessados na área editorial. No primeiro dia de seminário, realizaram-se discussões com o prof. Luiz Arnaut, abordando sua visão do setor, como a publicação de jornais como fonte da campanha republicana no Brasil nos anos de 1870 a 1889 – marco

fundamental para o processo editorial. Na sequência a profa. Taciana Almeida abordou o tema “Páginas de luta e de memória: a revista Claridade como fonte para a História de Cabo Verde – importante pesquisa editorial no qual o Brasil teve forte influência; e por fim o prof. Allysson discutiu a relação entre impressos e oralidade na palestra “A canção popular no curso da Revolução Francesa entre 1789 e 1794”. Os debates propostos nos propiciaram uma

aventura sobre a história da edição. O evento teve a finalidade de abertura do campo num diálogo da edição com as práticas de leitura em diversos âmbitos, ampliando os significados do verbo 'ler': a leitura não diz respeito única e exclusivamente aos livros impressos ou digitais. Ler envolve decodificação, identificação, interpretação e nosso corpo reage a tudo o que os nossos olhos são capazes de enxergar. A todo momento estamos identificando, decodificando e interpretando conteúdos diferentes e, assim, a leitura se faz diversa.

MINICURSOS

O Seminário também apresentou rodas de conversa pelas salas do CEFET, Campus I, por meio de várias oficinas em que os participantes poderiam se dedicar melhor sobre a edição. Entre os minicursos contava-se com Infografia; Análise de duas capas; A produção do jornal experimental editado; Blogueiras negras; Por uma História Editorial da Poesia Afro- Brasileira; entre outras. O primeiro dia de evento encerrou-se com uma mesa redonda que discutiu sobre o autor negro e o campo editorial.

Em seu discurso, Fernanda Felisberto retomou sua trajetória e longa jornada no caminho da literatura e edição. Graduada em Letras pela PUC-RIO, a pesquisadora acaba de retornar da França, onde se doutorou. Ela atua em vários projetos de igualdade racial na edição, assim como também trabalha o despertar dessa questão em debates e parcerias. Chegou a fundar uma livraria de obras negras, mas que fechou as portas em 2016. Hoje a professora faz palestras, participa de eventos pelo Brasil e coordena o curso de Letras da UFRRJ. Sua fala, neste evento, faz-se relevante uma vez que é preciso reverter o quadro negativo: as bibliotecas não têm uma política de oferecer livros de escritores negros e nem há obras escritas por negros em todas as livrarias, evidenciando uma barreira étnico-racial, conforme destaca a



Profa. Dra. Fernanda Felisberto (UFRRJ) em mesa redonda sobre o autor negro e o campo editorial

palestrante. Por algum motivo – às vezes óbvio, às vezes encoberto – a literatura ofertada para crianças e adolescentes é sempre eurocêntrica, branca e pouco diversa. O desafio da edição no Brasil, e possivelmente no mundo, é o mesmo: trazer relevância literária em resistência ao comércio e a visão do livro como mero objeto para venda e movimentação do capital financeiro em uma editora. Dessa forma, a produção negra está sempre de fora dos catálogos das grandes fábricas de livros e é subestimada como carente de público alvo.

Complementado o discurso de Fernanda Felisberto, Vagner Amaro editor e fundador da Editora Malê relata a trajetória da empresa:

Quando eu era diretor de biblioteca na escola pública, eu questioneei a ausência de autores negros nas prateleiras; a resposta que ouvi era sempre a mesma: não existem escritores negros contemporâneos. Daí surgiu o desejo de abrir uma editora para obras negras. Eu e um sócio abrimos a empresa e começamos com as publicações de Conceição Evaristo. O Brasil precisa conhecer seus autores negros.

O editor também compartilhou a experiência bem sucedida com o 'Prêmio Malê de Literatura' que seleciona obras de todo o Brasil – obras de autores negros, contemporâneos. A realização de tal evento promove não apenas a revelação de talentos na literatura, como também o empoderamento negro na sociedade, causando transformações na equidade racial

FOTOLIVRO: AS VARIADAS FORMAS DE LEITURA

Pedro Gomes Dias (UFMG) apresentou as obras conhecidas como fotolivros, que são imagens dispostas como uma narrativa em páginas sequenciais (um livro). O projeto editorial destaca-se, nesses casos, e desperta dúvidas sobre ajustes de imagens, o que interfere na obra do autor. O editor trabalha como autor? Sim. Em seu trabalho de ajustes o editor possui um papel fundamental que deve ser carregado de sensibilidade a fim de passar para o público alvo exatamente o que se encontra naquela obra e no interior do autor. Pedro destaca, em sua fala, a importância de análises sobre materiais desse gênero:

Produções de fotolivros desbancam as estatísticas de que o brasileiro não lê. Por mais que os dados de leitura e leitores no Brasil são considerados apenas o livro impresso ou no máximo um e-book, o brasileiro lê e cultiva outras práticas de leitura. Tudo o que pode ser identificado e interpretado – e se isso gera uma mudança socialmente falando – pode ser considerado leitura. Assim sabemos que uma letra de rap configura-se uma prática de leitura, assim como uma fotografia ou um desenho animado.

TECNOLOGIA E EDIÇÃO

Se compararmos os tempos passados e os dias atuais considerando o termo tecnologia perceberemos enormes diferenças. Isso não significa facilidade aos editores. O maior desafio é promover a circulação do que é publicado com sucesso e êxito. Isso inclui o desafio de promover debates na cena pública por meio de material editável. A proliferação dos suportes de difusão de conteúdo traz um excesso de informação a todo o momento, o que aumenta também o impasse e sobre a chegada ao leitor final do que é produzido e a incerteza sobre o consumo de leitura. Logo, se produzir está mais fácil, difundir e consumir tornou-se mais difícil. Na opinião do professor Luiz, é exatamente esse o motivo da importância do editor; esse profissional influencia diretamente na escolha do público alvo por comprar ou não. Da mesma maneira o re-

visor é capaz de aguçar a interpretação do leitor sobre a subjetividade contida em qualquer tipo de texto. Assim o editor objetivamente e subjetivamente altera as práticas de leitura e influencia publicações e não publicações.

MAIS TEMAS E DISCUSSÕES

No dia 24/11, o evento apresentou rodas de conversas e discussões durante o dia sobre o processo editorial, como a palestra sobre os novos letrados e acesso à leitura, instâncias e objetos do século XX; A arte do jornal; A imprensa e cordialidade na zona da mata mineira; Análise do mercado editorial japonês; O formato revista na construção da autonomia no campo; O autor-editor; Tradução e edição; Edição como estratégia cultural; entre outras programações. A publicação de ebooks por editoras universitárias brasileiras também ganhou destaque. Quando questionado sobre o fator econômico e seu impacto nas vendas de livro impresso, o professor Luiz diz que “este sempre foi uma questão importante no campo editorial. Se por um lado o objetivo é publicar e vender, por outro publicar e vender depende do cenário econômico”. As estratégias de negociação e venda surgem como aliados nesse entrave. Enfim, como bem disse o professor Luiz Henrique de Oliveira: “O trabalho do editor nunca foi fácil. Dado o contexto em que editar significa interferir na sociedade, e sempre foi assim, nunca foi [uma atividade] fácil.”

O evento foi considerado um sucesso pelos organizadores e alunos participantes. A aluna Fernanda Keila Rodrigues da UFMG (Letras) destaca a importância de eventos como esse:

“Eu enquanto aluna e futura editora, entendo que eventos assim, trazem a reflexão sobre o que é o livro e o que é leitura. Entender o mercado editorial é importante, mas enxergar o livro como objeto de mudança social e política de uma nação é ainda mais relevante.”

Os alunos, em geral, classificaram o evento como enriquecedor, despojado e bem organizado.

BLIND OMINO



**UMA PROPOSTA DE JOGO ASSISTIVO PARA
DISPOSITIVOS MÓVEIS EM PROL DA
INCLUSÃO DIGITAL DE DEFICIENTES VISUAIS**

**Maria Aparecida Pereira Junqueira
Luiz Filipe Cunha
Alex Fernandes da Veiga Machado
Josimar Gonçalves Ribeiro Moreira**

ERA DIGITAL

Resumo: O avanço tecnológico tem possibilitado cada dia mais o acesso à informação por portadores de deficiência. Diversas aplicações vêm contribuindo para facilitar as atividades desenvolvidas por elas, quer seja em um computador ou até mesmo em tablets ou celulares. Para deficientes visuais já é possível, por exemplo, ler ou editar textos e usar o e-mail sozinho, através do uso de sistemas operacionais específicos ou leitores eletrônicos. Apesar disto, observou-se que a indústria do entretenimento eletrônico não tem atingido este público, mantendo suas aplicações com elementos gráficos ao qual um cego não teria acesso. Portanto, foi desenvolvido um jogo de dominó mobile assistivo para este público, a fim de incluí-los no mundo do entretenimento virtual.

Palavras-chave: acessibilidade, pessoas com deficiência visual, jogo eletrônico.

Abstract: Technological advancement has made possible more each day access to information by the disabled people. Several applications have contributed to facilitate the activities developed by these people, whether on a personal computer or even on tablets or mobile phones. For the visually impaired it is possible, for example, read or edit text and use e-mail without the dependence on third parties, through the use of specific operating systems or electronic readers. Despite all advancement already occurred, it was observed that the electronic entertainment industry has not reached this audience keeping their applications with graphical elements to which a blind person would not have access. In this sense, it was developed a assistive domino mobile game for people of this deficiency, in order to provide fun times and also include them in the virtual world.

Keywords: accessibility, visually impaired, digital game.

1.Introdução

Vivemos em uma realidade onde a tecnologia virou parte de nosso cotidiano. Isso se dá devido a velocidade com que as informações são transmitidas nos meios tecnológicos. Com isso, muitos têm optado por um relacionamento cada vez mais digital. Pois assim, a distância não se torna um empecilho e o conhecimento fica a um passo para eles. Contudo, nem sempre o uso desses recursos é de fácil acesso. Isso impede que uma parcela da população consiga interagir através dos mesmos, provocando, assim, uma exclusão digital ou social dessas pessoas. Pode parecer fácil entrar em uma página simples, como o Facebook, mas para uma pessoa com alguma limitação, pode ser uma tarefa bem complexa. Outra forma de exclusão que se torna mais evidente é quando alguém com algum nível de deficiência visual é “vítima” de sites produzidos com letras minúsculas. Devido a situações como essas, nem sempre a acessibilidade aos ambientes virtuais é alcançada por todos. A acessibilidade

(...) é um processo dinâmico, associado não só ao desenvolvimento tecnológico, mas principalmente ao desenvolvimento da sociedade. Apresenta-se em estágios distintos, variando de uma sociedade para a outra, conforme seja a atenção dispensada à diversidade humana, por essa sociedade, à época. (TORRES, 2002, p.83)

Para que haja acessibilidade virtual é necessário que essa seja concedida para as pessoas de modo que elas consigam ter acesso ple-

no às informações disponibilizadas no meio. Esse é um dos problemas enfrentados pelos desenvolvedores quando projetam um sistema, já que eles devem suprir as necessidades pessoais não apenas com algum tipo de deficiência, como: idosos, pessoas com poucos recursos tecnológicos ou com baixo conhecimento sobre computadores ou internet, pois como relata (Dias 2003), “acessibilidade digital” possibilita oferecer acesso à diversos tipos de informes, independente de quem o solicita e da tecnologia utilizada. A transmissão da informação deve ser clara e objetiva, de modo que todos consigam usufruir e entendê-las.

Nesse contexto, o jogo Blind Domino foi desenvolvido pelo grupo PET (Programa de Educação Tutorial), a fim de descobrir problemas enfrentados por cidadãos com deficiência visual no universo virtual e tentar apresentar alguma solução em relação ao desenvolvimento de aplicativos, inseridos nos moldes das tecnologias assistivas e da inclusão digital.

2. Acessibilidade e Inclusão

Por muito tempo, pessoas com deficiência foram tratadas como uma parte excluída da sociedade. A acessibilidade era reduzida. Porém, com o surgimento de leis federais que proporcionaram direitos e promoveu à inclusão no meio comum, eles passam a ter supor-

te adequado e novas possibilidades estão surgindo.

Conforme a empresa de pesquisa eMarketer, publicou em 11 de dezembro de 2014, o número de usuários de Smartphones pelo mundo irá ultrapassar o valor de 2 bilhões no ano de 2016. De acordo com o gráfico (Figura 1), neste ano o número de telefones inteligentes será de mais de 1.91 bilhões ao redor do mundo. A pesquisa ainda aponta que haverá um crescimento de mais 12,6% de usuários de Smartphones para o ano de 2018, totalizando aproximadamente 2.16 bilhões.

Parte dos dispositivos disponíveis no mercado, permitem ajustar as configurações do mesmo de acordo com a necessidade do usuário, assim pessoas com deficiência visual, motora, etc. podem optar pelo uso dos assistentes pessoais, que são adotados por alguns dos dispositivos encontrados no mercado, como a Cortana do Windows Phone (Microsoft, 2015) e a Siri do iOS (Apple, 2013) que auxiliam o usuário em tarefas corriqueiras dos dispositivos – como enviar mensagens, fazer ligações, acessar a internet, etc.

- através de comandos de voz.

Alguns destes programas ultrapassam seus objetivos e são amplamente utilizados, como o aplicativo que transforma texto em voz adotado pelos sistemas de GPS. O jogo Blind Domino associa algumas dessas ideias como o recurso de voz para a interação de cegos com smartphones. Ao utilizar o jogo, o indivíduo com deficiência pode aprender como usar tais aparelhos e, com isso, ele terá maior autonomia e segurança quando se deparar com outros aplicativos.

3. Trabalhos Relacionados

A acessibilidade é um assunto de grande importância já que essa foi o meio construído para auxiliar as pessoas na inclusão social e digital. Por seu valor social, muitos autores discutem sobre ela colocando em evidência os métodos utilizados para se criar um ambiente totalmente acessível à qualquer pessoa, inde-

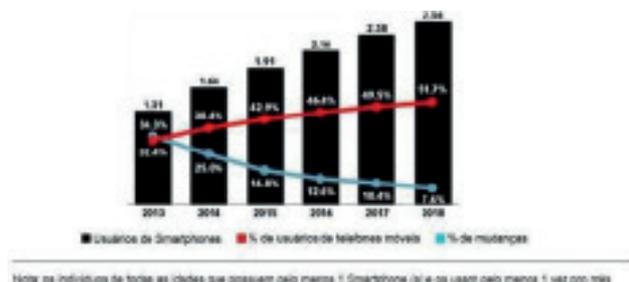


Figura 1: Número de usuários de Smartphones entre 2013 e 2018. Em bilhões. % de usuários de telefone móvel e % de mudança.

pendentemente de suas diferenças.

Há aqueles autores que discutem sobre acessibilidade em ambientes específicos ou para pessoas com deficiências preestabelecidas:

A construção de uma sociedade de plena participação e igualdade tem como um de seus princípios a interação efetiva de todos os cidadãos. Nessa perspectiva, é fundamental a construção de políticas de inclusão para o reconhecimento da diferença e para desencadear uma revolução conceitual que conceba uma sociedade em que todos devem participar, com direito de igualdade e de acordo com suas especificidades. As novas tecnologias da informação e da comunicação encerram potencialidades positivas ao contribuírem cada vez mais para a integração de todos os cidadãos.”(-CONFORTO E SANTAROSA, 2002, p. 87).

Complementando a ideia de acessibilidade e seus benefícios:

A acessibilidade é uma qualidade, uma facilidade que desejamos ver e ter em todos os contextos e aspectos da atividade humana. Se a acessibilidade for (ou tiver sido) projetada sob os princípios do desenho universal, ela beneficia todas as pessoas, tenham ou não qualquer tipo de deficiência.(SASSAKI, 2009, p. 11).

Conforto e Santarosa (apud Zúnica 1999) ainda, consideram que a acessibilidade envolve diferentes áreas e entre elas puderam citar: (1) a acessibilidade ao computador que é o envolvimento de softwares de acesso, incluindo o Auxílio Técnico para uso generalizado de vários computadores e periféricos; (2) a acessibilidade ao Navegador, que podem ser desde os mais comuns como o Microsoft™ Internet Explorer e o Netscape Navigator. Porém, há o exemplo do navegador só de texto LYNX para cegos; (3) a acessibilidade ao planejamento de páginas WEB,

que trabalha com o conteúdo, estrutura e formato, o ponto principal desta área é a escolha da ferramenta que será utilizada para desenvolvimento da página oferecendo mais possibilidade de opções de acessibilidade. Esses pontos são analisados no momento de criação dos sites, por parte de muitos desenvolvedores, que têm como intuito proporcionar um maior conforto aos usuários que acessarão as páginas.

Porém, nem sempre a falta de acesso é dada apenas por alguma deficiência, essa que também aparece por causa das barreiras existentes para muitos adquirirem equipamentos ou com a questão da usabilidade dos softwares. Segundo Menezes, Bonadia e Holanda (2009) essas barreiras se devem a falta de infraestrutura que permite o acesso à informação, lazer e etc. para os deficientes. Além da infraestrutura, a falta de recursos nas interfaces existentes e escassez de conteúdo em linguagem compreensível impedem o deficiente de usufruir do conteúdo disponível.

Os jogos assistivos foram criados ou adaptados para que o maior número de pessoas possam utilizá-los, esse tipo de aplicação demanda uma preocupação maior em sua produção, diferente dos demais. Cada ação, cada movimento, cada feedback deve ser pensado minuciosamente para que se tenha certeza que serão de fácil entendimento e execução.

Algumas aplicações assistivas, além de divertir o jogador, ajudam o mesmo a exercitar algumas funções cognitivas, como o caso do Audiogame Fuga de Faustino (2014), jogo voltado para o público com deficiência visual. Nele, o jogador deve percorrer um labirinto orientando-se através de sons 3D. Para os comandos, quem está jogando deve realizar movimentos que serão captados através de um Kinect, dispositivo que capta os movimentos do usuário, como esticar os braços para frente ou para cima, e os converte em comandos para o jogo, permitindo que este seja jogado sem que o jogador utilize de joysticks, teclados, mouse, etc. Durante a fase tutorial, o

jogador é treinado a identificar a direção dos sons ao seu redor e o que fazer caso tal som seja tocado durante uma fase do jogo. Esse treinamento pode facilmente ser levado do jogo para a vida real, sendo usado, por exemplo em um incêndio. Isso dá autonomia ao sujeito com deficiência, permitindo que ele fique mais independente em suas ações

Os jogos assistivos não são exclusividade para consoles e computadores. Pode-se encontrar este tipo de jogo para outras plataformas, como é o exemplo do aplicativo Ta-pBits Kim (2011), este permite ao jogador interagir com instrumentos musicais direto no smartphone, podendo criar sua música, repetir uma melodia tocada, etc. Nele, o usuário é guiado por sons, que o instrui como realizar as ações propostas. Esse jogo, como o Blind Domino pode ajudar o usuário a aprender como realizar tarefas em um dispositivo com tela sensível ao toque.

Contudo, a acessibilidade e os jogos assistivos, ambos caminhando em paralelo já são assuntos de grande interesse por parte dos pesquisadores. Porém, é muito difícil encontrar trabalhos em que os problemas enfrentados pelo portador de deficiência visual são

relatados, pois a interação com o universo virtual, por parte dos cegos é uma tarefa complexa. Muitos estudiosos tratam a acessibilidade superficialmente, quando direcionado ao público com deficiência, deixando muitas vezes de citar os pontos de mudança. Entretanto, nossa pesquisa conseguiu apresentar alguns pontos que futuramente poderão ser úteis em novas investigações que serão relatadas no decorrer desse artigo.

4. Metodologia

Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa e interpretativa, na área da Ciência da Computação com o interesse de investigar, interpretar, descrever e refletir sobre a inclusão digital das pessoas com deficiência visual

no mundo do entretenimento.

O mesmo se desenvolveu de acordo com as seguintes etapas: 1) primeiramente, a fim de conhecer mais sobre acessibilidade virtual, foi realizada uma revisão bibliográfica; 2) em segundo lugar, foi criado o projeto de software do aplicativo; 3) posteriormente, a partir do projeto uma primeira versão do jogo foi implementado; 4) a seguir realizamos uma sessão de testes com o público alvo, onde seguimos os passos: a) a fim de estabelecer contato entre os cegos apresentamos o jogo Blind Domino; b) explicamos o funcionamento; c) observamos a jogabilidade por parte dos deficientes; d) em último, analisamos a desenvoltura dos usuários na hora do jogo; 5) e por fim, houve um aprimoramento do jogo, em cima do que foi relatado durante o teste, criando assim uma segunda versão do Blind Domino.

5. Desenvolvimento

5.1 Análise de Requisitos

Para a análise de requisitos primeiramente fez-se uma pesquisa de mercado onde foi realizada uma busca por jogos para cegos, jogos para mobile e jogos de dominós para mobile. Esta pesquisa relatou que este foi o primeiro jogo criado que abrange as três categorias simultaneamente.

A segunda parte da pesquisa de mercado foi referente à busca da melhor linguagem de programação para o desenvolvimento do jogo. Ao fim da pesquisa, foi constatado que as linguagens que atenderiam as necessidades da aplicação seriam Java e Lua.

Após estudos sobre as vantagens e desvantagens de ambas, optou-se pela Lua, porque tínhamos que Java não pudesse oferecer os recursos de áudio e imagem, os quais se tornariam vitais no futuro. Para o auxílio na programação em Lua foi utilizado o editor Sublime Text 2 e o compilador Corona SDK, este para interpretar o código implementado e executar a aplicação, simulando um dispositivo móvel. Depois da pesquisa de mercado foi realizado também uma pesquisa de campo em que

simples com muitos recursos.

5.3 Implementações

Durante o desenvolvimento do jogo, alguns testes internos foram realizados para corrigir alguns erros e também para trocar algumas coisas da mecânica do jogo que se tornou muito complexo, já que no início o número de comandos estava ligeiramente elevado.

Depois de alguns meses de programação, foi possível criar o primeiro protótipo, (Figura 3). Esse já tinha as exceções, as regras predefinidas e a mecânica já funcionando.

Já com o primeiro protótipo em funcionamento, foi proposto uma primeira atualização, pois observou-se que o protótipo não iria agradar uma pessoa sem deficiência visual, devido a sua interface sem apelo visual. Além do visual, um dos pontos que provocaram sua atualização foi o áudio mecanizado. O áudio usado originalmente foi gerado através da ferramenta on-line SOAR. Como o jogo depende totalmente de áudio, regravar o mesmo era necessário, agora com a voz de uma pessoa, que neste caso foi a Maria Aparecida Pereira Junqueira, autora deste artigo.

A nova versão do jogo apresenta uma interface mais convidativa, a fim de atingir um público diversificado, as pessoas com deficiência visual, auditiva, ou sem qualquer tipo de deficiência, além de um áudio mais claro e agradável.

5.4 Modo de Jogar

Para que o jogo Blind Domino pudesse ser acessível às pessoas com deficiência visual, ele foi projetado baseado no áudio, ou seja, a pessoa irá escutar tudo aquilo que se passa no jogo. Outro ponto que foi atribuído ao jogo é a divisão da tela em três partes iguais onde cada uma das partes é uma das peças da mão do jogador.

Ao iniciar o jogo, o jogador recebe três domínios e a mesa uma peça, todas obtidas aleatoriamente da matriz de peças. O jogador poderá então, optar por jogar uma de suas peças na mesa – caso elas combinem – ou então poderá

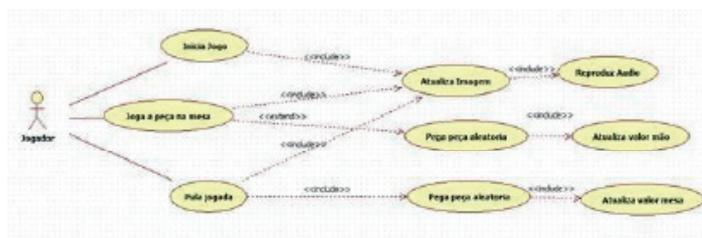


Figura 2: Diagrama de Casos de Uso

foram feitos testes com um dominó físico, usando regras predefinidas. Como resultado desta pesquisa gerou uma análise que mostrou os erros que poderiam acontecer durante o jogo. Dessa forma, foi possível pensar em soluções para estes a fim de evitar erros futuros.

5.2 Projeto de Software

Para o projeto de software foi escolhido o diagrama de caso de uso (Figura 2). Esse foi escolhido de modo a facilitar a compreensão de como cada método iria trabalhar e interagir com o outro. Apresentando também como seria a comunicação do usuário com o jogo, observando todos os processos e quando estes ocorrem.

Para criar o diagrama foi utilizado o programa StarUML, pois apresenta uma interface

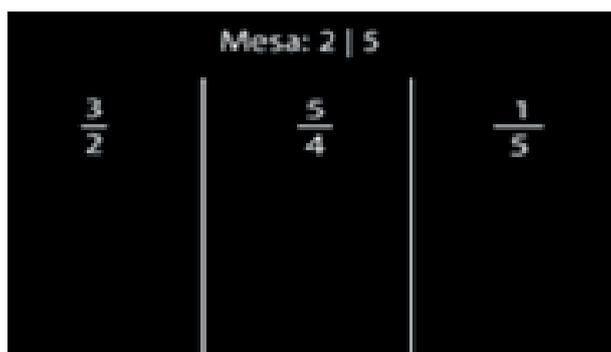


Figura 3: Primeiro Layout do jogo

passar a jogada, atualizando assim os valores da mesa. Para jogar uma peça na mesa basta o jogador deslizar o dedo na tela para cima - caso ele queira jogar o lado de cima da peça (Figura 4 - A) - ou para baixo (Figura 4 - B) - caso ele queira jogar o lado de baixo da peça. Se o jogador por acaso optar por pular a jogada ele precisa apenas deslizar o dedo na tela para o lado (Figura 5 - A). Na condição de esquecimento de quais são as suas peças ou quais são os valores da mesa é necessário apenas que ele disponha seu dedo na tela e pressione (Figura 5 - B).

O jogo será considerado ganho caso o jogador consiga utilizar todas as peças do dominó e o mesmo irá ser considerado perdido se sobrar alguma peça na mão do usuário, que não se encaixe com nenhum dos lados da mesa.



Figura 4: (A) Slide para baixo e (B) Slide para cima

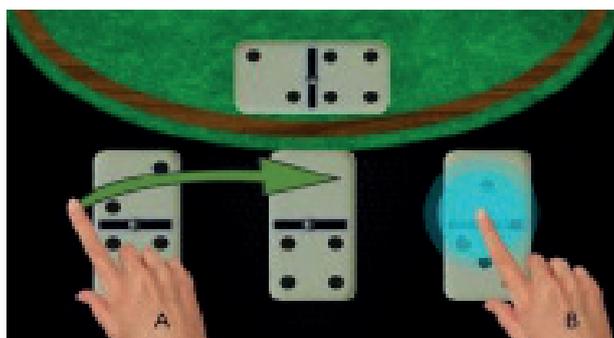


Figura 5: (A) Slide para o lado e (B) Toque longo

6. Experimentos

A fim de verificar se o jogo está apto para o uso de pessoas com deficiência visual, foram realizados testes e discussões posteriores com o intuito de descobrir problemas, através da observação do experimento e dos relatos dos participantes, e resolvê-los.

6.1 Testes

Este tópico é referente à apresentação de informações sobre o local da ocorrência dos testes, bem como a coleta de dados, os usuários envolvidos e os resultados.



Figura 6: Participante durante os testes.

Os testes foram realizados na Associação Regional de Pessoas Portadoras de Deficiência de Barbacena, em Minas Gerais, que se encontra na Praça Adriana de Oliveira, S/N - Rede Ferroviária, onde 12 indivíduos participaram do experimento descritos na figura 7.

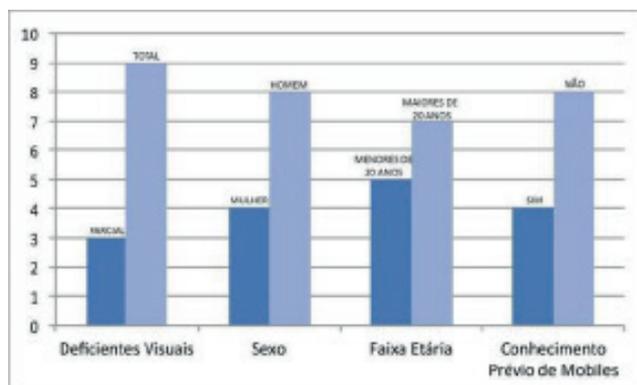


Figura 7: Gráfico indicativo, relação dos participantes do teste.

Para o teste com o aplicativo foram utilizados dois tipos de dispositivos, sendo dois modelos de Smartphones, um que apresentava botões físicos em sua lateral e outro que não os possuía. Para a coleta dos dados, logo após o teste com o software, foi utilizado um questionário de 10 perguntas dentre elas: "É fácil operar e controlar o jogo?", "Você encontrou algo que o deixa desconfortável?" e "Sobre os problemas encontrados, estes são referentes ao aplicativo ou ao aparelho?"

Os resultados obtidos após a coleta das informações expressaram o que os participantes gostaram do jogo, mas sentiram uma certa dificuldade quanto ao uso do dispositivo. Depois de uma análise dos dados, foi percebido que tais dificuldades eram as mesmas quando esse público utilizava outros dispositivos e aplicações.

No que diz respeito aos problemas com o uso dos aparelhos foram notados os seguintes pontos: a dificuldade de localização ou orientação no dispositivo, a saída acidental do aplicativo sem um feedback - o que ocorria com o Smartphone sem botões físicos, ou pela disposição destes que eram sensíveis ao toque no aparelho.

Essas foram as maiores queixas e que atrapalhava significativamente o uso do mesmo por esse público.

Quanto à dificuldade no uso do aplicativo as pessoas que participaram do teste relataram ter problemas para guardar tanta informação a cada jogada. Então, para melhorar a situação, a mecânica do jogo foi modificada, agora permitindo que, independente da extremidade que se encontre o valor correspondente, o jogador poderá "deslizá-la" tanto para cima, quanto para baixo, validando a jogada. Além dessa modificação, foi melhorado também o tutorial, tornando-o mais interativo e compreensível.

6.2 Discussão dos resultados

Com o estudo dos problemas enfrentados pelos cidadãos com deficiência visual e em

cima dos resultados obtidos através dos testes (Figura 7), foi constatado que o índice de deficientes visuais com baixo ou nenhum letramento sobre dispositivos móveis é relativamente mais alto em relação àquelas que possuem conhecimento sobre os aparelhos mobile.

Pode se perceber também que, os participantes mais jovens (menores de 20 anos) tiveram uma facilidade maior com manuseio tanto do jogo quanto do dispositivo. E estes também tiveram uma predisposição maior para quererem utilizar tais ferramentas. Dentre os usuários mais jovens o índice de indivíduos com conhecimento prévio sobre aparelhos móveis também foi maior, sendo que 80% das mesmas já haviam tido algum contato com estes.

Podemos atribuir ambos os casos à falta de alfabetização virtual, dos elementos, causada pela escassez de softwares que atinja este grupo, já que tutoriais de jogos e outros aplicativos podem apresentar recursos gráficos, estabelecendo assim a estagnação do mesmo. Um outro fator é, a falta de recursos no mercado que os ensinem a usar dispositivos eletrônicos, dificultando ainda mais o uso de softwares, mesmo que este tenha sido projetado para eles.

7. Conclusão

De acordo com a ONU (Organização das Nações Unidas, 2010), cerca de 10% da população mundial sofre de algum tipo de deficiência. Essa pequena parcela possui, como qualquer outra, os mesmos direitos de acesso à informação, entretenimento, educação e etc.. E para que isso seja possível, algumas mudanças devem ser feitas.

O mercado deve se reinventar. Dar variedade de produtos para esse público, pois aos poucos eles estão encontrando seu lugar e se superando. E, para o desenvolvimento dos mesmos, é mais do que certo que eles possuam aplicações e sistemas que deixem o seu dia-a-dia mais feliz, sendo um jogo, um apli-

cativo de mensagens, um player de músicas, dentre outros, projetados para que eles também consigam usufruir sem nenhum problema.

Através deste estudo, tendo como base a criação do Blind Domino entendemos um pouco de algumas das dificuldades enfrentadas pelo público com deficiência visual. Percebemos também, ao longo de todo o processo de pesquisa, implementação e testes que a criação de aplicativos acessíveis é uma tarefa árdua, porém não é impossível e os resultados são reconfortantes, devido a boa aprovação dos usuários. Com isso, podemos pensar em uma versão multiplayer, onde os usuários, além de se divertir, poderão interagir com outros jogadores.

Por fim, os obstáculos são muitos, os recursos financeiros poucos, e a atenção mínima. Entretanto, somos jovens pesquisadores que buscam outras oportunidades, novos empreendimentos e enormes desafios. Ao longo dos testes do jogo, nos deparamos com um, mas acreditamos que com determinação, pesquisa e muito estudo conseguiremos adequar mais formas de diminuir a exclusão digital.

8. Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer à FAPEMIG (Fundação de Amparo à Pesquisa do estado de Minas Gerais) e ao PET (Programa de Educação Tutorial) pelo apoio financeiro oferecido para os mesmos.

9. Referências Bibliográficas

APPLE INC., 2013, Disponível em: <<http://www.apple.com/ios/siri/?cid=oas-us>> Acesso em 23 de maio de 2015.

CONFORTO, D. e SANTAROSA, L. M. C. (2002). "Acessibilidade à WEB: Internet para todos." Informática na educação : teoria & prática. Porto Alegre. Vol. 5, n. 2, p. 87-102.

EMARKETER, 2014. Disponível em: <<http://www.emarketer.com/Article/2-Billion-Consumers-Worldwide-Smartphones-by-2016/1011694>>. Acesso em 29 de Maio de 2015.

FAUSTINO, P.R.C., MOREIRA, G.B.S.M., RAMALHO, M.M. E SILVA L.D., MACHADO A.F.V. (2014). "Development of a Game With Kinect For The Inclusion of Visually Impaired". GAMEON Conference. KIM, J., RICAURTE, J. (2011). "TapBeats: accessible and mobile casual gaming". In: The proceedings of the 13th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility. ACM. p. 285-286.

MENEZES, E., BONADIA, G. C., HOLANDA, G. M. (2009). "Indicadores para a sociedade da informação: medindo as múltiplas barreiras à inclusão digital". Disponível em: <http://www.cpqd.com.br/cadernosdetecnologia/Vol5_N1_jan_jun_2009/pdf/artigo1.pdf>.

MICROSOFT INC. Disponível em <<http://www.windowsphone.com/pt-br/how-to/wp8/cortana/meet-cortana>>. Acesso em 23 de maio de 2015.

ONU, 2010, A ONU e as pessoas com deficiência. Disponível em: <<http://www.onu.org.br/a-onu-em-acao/a-onu-e-as-pessoas-com-deficiencia/>>.

SASSAKI, R. K. (2009). "Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação". Revista Nacional de Reabilitação (Reação), São Paulo, Ano XII, p. 10-16.

TORRES, E. F., MAZZONI, A. A., ALVES, J. B. M. (2002). "A acessibilidade à informação no espaço digital." Ci. Inf., Brasília, v. 31, n. 3, p. 83-91.

ZUNICA, R. R. Diseño de Páginas WEB Accesibles. In: Jornada sobre Comunicación Aumentativa y Alternativa – ISAAC, 1., Espanha set. 1999. p.9-11

CRÍTICA

A Teoria de Tudo

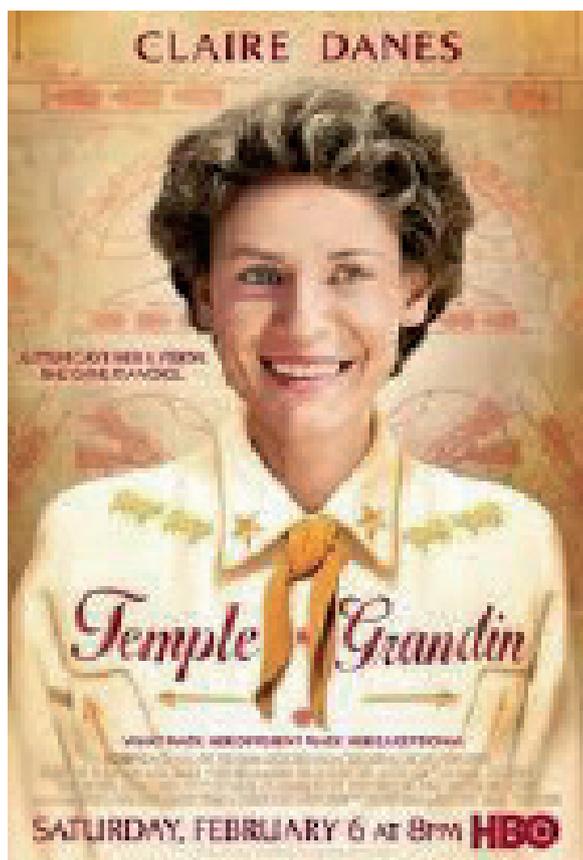
(The Theory of Everything, Reino Unido, 2015)

Direção: James Marsh

Elenco: Eddie Redmayne, Felicity Jones, Simon McBurney, David Thewlis, Tom Prior, Emily Watson e outros.

Roteiro: Anthony McCarten

Distribuidor brasileiro: Universal Pictures



Temple Grandin

Ano de Produção: 2010

Direção: Mick Jackson

Roteiro: Christopher Monger e William Merritt Johnson, baseado no livro "Emergence", de Temple Grandin e Margaret Scarciano e "Thinking in Pictures", de Temple Grandin

Elenco: Claire Danes, Julia Ormond, Catherine O'Hara, David Strathairn, Stephanie Faracy, Barry Tubb, Melissa Farman, Steve Shearer, Richard Dillard, Jenna Hughes, Michael Crabtree, Charles Baker, David Born e Matthew Posey

A Teoria de Tudo

Por Vitor Damasceno

Imagine que você é mundialmente famoso, respeitado e admirado entre seus colegas de profissão e reconhecido como um dos maiores cientistas da atualidade. É o sonho de muitos. Agora imagine que essa realidade e potencial convive com um fato: você possui limitação física e não consegue mover um músculo do corpo, se comunicando por meio de uma tecnologia e sendo dependente de outros para viver.

É uma realidade difícil com certeza. Assim era a vida do grande e contraditório cientista Stephen Hawking. Um cientista pop, que fez participações em séries de humor e de ficção científica e emprestou sua voz robotizada até para música Keep Talking do Pink Floyd. É um comportamento atípico a acadêmico que ocupou o posto na Universidade de Cambridge que foi outrora de Isaac Newton.

Na época em que descobriu sua rara doença degenerativa estava jovem, cursando o disputado doutorado em Cambridge e acabado de conhecer a mulher da sua vida. Os médicos deram-lhe dois anos de vida. Ele viveu mais de 50 anos. Morreu recentemente,

em março de 2018. E sua mente era a parte física mais vigorosa e ilimitada, que a doença não atingiu. É provável que todas as dolorosas limitações que passou serviram como caminho para alcançar a expansão da mente para explorar as mais difíceis teorias da física e da matemática. Sua capacidade em pensar fora da caixa não impediu que mudasse de opinião contra argumentos defendidos. É preciso ser corajoso para refutar a própria tese de doutorado de Cambridge! Ele fez isso, com sucesso.



Mas um dos motivos para esse gênio ter sido tão ‘rock star’ estava em sua personalidade que foi muito explorada no filme: tinha peculiar senso de humor. Ao mesmo tempo aparentava ter preocupação em ser de certa forma acessível ao grande público. Assim, logo após não conseguir mais falar, tendo que usar para isso um computador, ele escreveu seu livro de grande sucesso onde usou linguagem mais facilitada para explicar complexas teorias. “Uma breve história do tempo” vendeu milhões. Mas ele não parou por aí. Até próximo a sua morte debateu teorias da física das mais profundas, sempre considerando a origem e limites do universo. Até sobre a importância da humanidade em explorar novos planetas para viver ele falou. Suas grandes limitações físicas não o impediram de ter uma vida absurda, de conhecer o mundo, de experimentar a gravidade zero simulada. Uma verdadeira lição para todos nós.

Em “A teoria de tudo” não é explorado os detalhes de seus estudos, tudo é passado muito por cima para que tenha apenas breve noção. O que realmente é explorado é sua capacidade de conviver com as limitações físicas, seu relacionamento peculiar com a esposa Jane Hawking, e a importância



de sua família, principalmente seu pai, em sua jornada pessoal.

O ator que o interpreta, Eddie Redmayne (nosso Newt Scamander de “Animais Fantásticos e Onde Habitam”) fez atuação forte que lhe rendeu Oscar de melhor ator. Atuações com grandes mudanças físicas tendem a render premiações cobiçadas, mas Eddie foi além da transformação física e explorou a sutileza do olhar de quem não pode mover quase nenhum músculo do corpo e precisa ceder ao desconhecido e as exigências do seu corpo que morre a cada dia.

A eutanásia é explorada, mesmo que muito rapidamente. A escolha coube a sua esposa que assumiu atitude corajosa. Mas também você pode entender que esse seja o tema principal do filme, tendo em vista que o cientista vivia na corda bamba podendo partir a qualquer momento. Confesso considerar esse um assunto mais do foro pessoal do que coletivo. Mesmo entendendo que a vida não possa ser barganhada, as situações extremas sempre trazem o melhor e o pior de nós mesmos e provavelmente se encontra aqui a verdadeira condição humana.

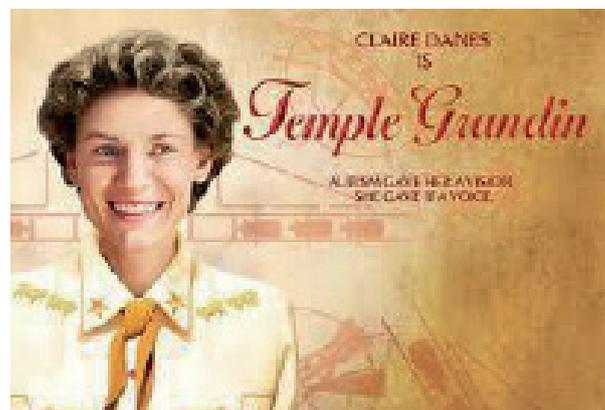
Temple Grandin

Por Lorena Coelho

Imagine uma mulher numa universidade americana nos anos 1960. Agora, imagine uma mulher com autismo numa universidade americana nos anos 1960: temos Mary Temple Grandin, uma brilhante professora e cientista, PhD em ciência animal, retratada no telefilme biográfico, vencedor de sete Globos de Ouro – inclusive o de melhor telefilme –, produzido pela HBO e dirigido por Mick Jackson, *Temple Grandin* (2010).

Com um inteligente roteiro de Christopher Monger e Merritt Johnson – inspirado em dois livros de autoria da própria Temple –, o filme conta, com sagacidade, a trajetória de uma das primeiras pessoas a compartilharem publicamente sua vivência com o autismo, numa época em que a doença era pouco difundida e o preconceito vivia traços dolorosos.

Interpretada com absoluta maestria por Claire Danes – ganhadora do globo de ouro e um SAG Awards –, conhecemos a história de Temple, que até os quatro anos de idade não fala e recebe a recomendação de que seja internada numa instituição psiquiátrica, mas sua mãe, Eustacia – vivida impecavelmente por Julia Ormond, ganhadora do globo de ouro de atriz coadjuvante – se nega a dar-lhe esse destino e proporciona à filha uma



educação convencional, caminho que leva Temple, no ensino médio, à uma escola para crianças com problemas de comportamento, onde conhece o professor Carlock, vivido por David Strathairn – merecido globo de ouro de ator coadjuvante – que se tornaria o seu mentor e a ajudaria fundamentalmente em seu processo de superação. Durante a narrativa, é notável a luta que a mãe de Temple trava para que a filha se torne autossuficiente, tanto que Temple, durante um verão, vai para a fazenda de sua tia Ann (atuação certeira de Catherine O’Hara), onde se encanta pelo gado, paixão que marca sua jornada na universidade – na qual enfrenta preconceitos por ser autista e por ser mulher –, e depois coroa seu mestrado e doutorado, focados no manejo animal, área em que Temple desenvolve técnicas pioneiras que humanizam o trato dos rebanhos.

Temple Grandin é extremamente interessante e brinda o público com as peculiaridades incríveis da mente genial de uma portadora de autismo, combinada aos desafios que a sua condição lhe impõe, como as dificuldades para as relações sociais, fazendo com que ela deteste ser tocada, até mesmo pela mãe. Isso a leva a construir uma engenhoca nomeada de “máquina do abraço”, a qual lhe ajuda a superar os seus ataques de pânico.

E então temos o âmago do filme: Temple é alguém que usa o que a princípio parece um problema, como instrumento de salvação. A sua peculiar maneira de ver o mundo por meio de imagens é dinamicamente apresentada pela direção de Mick, dando oportunidade ao espectador de conhecer a incrível capacidade que Temple tem de memorizar tudo o que vê e, em questão de segundos, articular pensamentos e realizar cálculos, tudo como se estivéssemos dentro da cabeça de Temple e enxergando o mundo como ela enxerga.



Nesta altura, outro ponto medular do telefilme é escancarado: o quão os seres humanos estão desatentos aos detalhes, a ausência de empatia entre pessoas e como isso é capaz de nos tornar duros. No entanto, tal empatia e capacidade observadora, característica que o autismo confere de sobra a Temple, lhe caem como um dom. Temple busca sentido em sua vida dando atenção a animais criados em fazendas para o abate e estão ali, na visão de Temple, menosprezados por seus criadores, numa perspicaz analogia da maneira como a própria Temple se sente em relação ao mundo que a cerca. Temple se compadece desses animais e decide se colocar no lugar deles, desenvolvendo técnicas de manejo que se tornam pioneiras e utilizadas em massa na América do Norte. E, muito embora Temple encontre dificuldades e quem lhe desmereça, não é uma figura acuada e rendida. A praticamente pureza de sua identificação com o gado se mescla ao seu espirituoso senso de humor e inteligência rara.

Assim, a película é sobre não desistir de nenhum indivíduo, sejam quais forem suas particularidades, e isso fica muito claro no papel do professor Carlock, que enxerga o valor de sua pupila e a impulsiona a uma vida funcional.

De fato, Temple Grandin é um daqueles filmes que não poderia ser pulado na história do audiovisual, pois é uma ode à inclusão e à beleza do diferente, sob vários ângulos: a aceitação de si próprio, a aceitação do outro, a cooperação enquanto sociedade, pois, como lindamente Julia Ormond diz, na pele de Eustacia: “Temple é diferente, não inferior”.

AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO PARA PROMOVER O ENSINO-APRENDIZAGEM DA LIBRAS EM UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR

Isabela Martins Miranda - Universidade Federal de Viçosa
Victor Luiz Alves Mourão - Universidade Federal de Viçosa
Ana Luisa Borba Gediel - Universidade Federal de Viçosa

RESUMO: O ingresso de surdos em instituições do ensino superior cresceu exponencialmente nos últimos anos (MEC/INEP, 2012). Com isso, as instituições precisam se transformar para proporcionar um ensino de qualidade e aprendizagem efetiva dos conteúdos para essas pessoas. O presente artigo tem como objetivo mapear e descrever as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) utilizadas para facilitar o ensino-aprendizagem de surdos em uma instituição da zona da mata mineira. Essa pesquisa é de cunho qualitativo, utilizando-se de entrevistas semiestruturadas (QUARESMA, 2005) para mapear os esforços pedagógicos envolvendo TICs na instituição para promover o ensino-aprendizagem da Libras, a língua natural da comunidade surda (GESSER, 2009). Com a coleta de dados, identificaram-se as unidades e os setores envolvidos em projetos nessa linha, como a unidade inclusiva, de línguas, de informática, de educação e de ensino à distância. Os funcionários responsáveis por coordenar e supervisionar esses projetos foram entrevistados e, a partir dos dados adquiridos, o mapeamento foi feito. O método usado para mapear essas ferramentas foi o Mapeamento por Redes de Contato (BARNES, 1964). Identificou-se uma rede efetiva, já que os participantes se conhecem e interagem. Também é fechada, devido

ao baixo número de integrantes. É classificada ainda como efetiva, devido à baixa intensidade de segregação dos papéis: as mesmas pessoas desenvolvem os mesmo papéis na rede durante toda a trajetória do ramo de TICs na instituição. Por fim, é caracterizada como interdisciplinar, pois os membros são de diferentes áreas do conhecimento, seja a nível de formação acadêmica ou de atuação profissional. Essas tecnologias mapeadas beneficiam os surdos a conhecerem os programas da instituição que podem ser usados a seu favor.

Palavras-chave: TICs; Libras; Mapeamento por redes; educação inclusiva.

INTRODUÇÃO

Segundo Francisco Lupiañez-Villanueva (2011) e Manuel Castells (1999), vivemos atualmente a transição de uma sociedade industrial para uma sociedade em rede. Uma sociedade conectada que, através da tecnologia compartilha conhecimento, interage e se conecta de modo cada vez mais denso e intenso. Essas tecnologias se mostram benéficas ao possibilitar que grupos sociais, marginalizados do convívio social regular, pudessem se conectar e engendrar processos de inclusão na sociedade.

A esses grupos de pessoas inseridas de modo

subordinado na sociedade, tal qual acontece com negros, mulheres e surdos, Walter Mignolo (2003) propõe o conceito de colonialismo interno para tal processo. Há ainda a tradução colonial, através da qual a cultura dominante interpreta a cultura subjugada de maneira enviesada e unilateral, naturalizando a diferença colonial e mascarando os processos de poder envolvidos. Por isso, os povos procuram locais alternativos de enunciação, que são espaços discursivos nos quais consigam se expressar de maneira emancipada e sem os constrangimentos impostos pela colonialidade. Nota-se que, através das tecnologias de informação e comunicação, houve, ao menos potencialmente, a ampliação desses espaços alternativos de integração desses grupos. Com a comunidade surda não foi diferente: as tecnologias possibilitaram a conquista de um espaço de comunicação na sociedade, fomentando o empoderamento de sua língua.

A surdez, enquanto fenômeno fisiológico, pode ter causa congênita, ou seja, adquirida por meio de doenças virais ou bacterianas. Também pode ter causas hereditárias ou má formação do sistema auditivo. Há vários graus de surdez que são medidos em decibéis. Do ponto de vista sócio-cultural, os surdos são caracterizados como povos subjugados devido às privações impostas pela sociedade ao longo da história. Foram privados de utilizar a língua de sinais, pois era considerada um código secreto pela sociedade: muitos tinham as mãos amarradas para não se comunicarem. Foram forçados a entender e falar a língua oral, através de leitura labial (GESSER, 2009).

Com o passar dos anos, seu espaço foi conquistado e hoje a Língua de Sinais Brasileira (Libras) é considerada uma língua natural (GESSER, 2009). Afinal, há uma gramática própria, tal qual acontece com as línguas orais, porém ela não possui suporte auditivo, sendo sinalizada com as mãos. Possui ainda todos os critérios linguísticos, léxico, sintático e morfológico, onde é possível elaborar infinitas sentenças (QUADROS & KARNOPP, 2004). A legitimação da língua no Brasil, como segunda língua oficial brasileira veio pela Lei 10.346 (BRASIL, 2002). A partir disso, os surdos vêm conquistando cada vez mais seus direitos na sociedade.

É notório que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) são ferramentas essenciais para essa comunidade principalmente para comunicação em geral e para o ensino-aprendizagem da Libras. Segundo Morán (2015), a tecnologia promove a integração de todos os espaços e tempos. Consequentemente, possibilita a integração de pessoas, línguas e formas diferente de comunicar.

De acordo com o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), no período de 2000 a 2010, o ingresso de estudantes com deficiência em Instituições de Ensino Superior cresceu em 933,6% (MEC/INEP, 2012). Surge então a preocupação sobre o modo de inserção desses alunos nessas instituições, principalmente em relação à qualidade dos processos de ensino-aprendizagem realizados em seu interior.

Tendo em vista tal contexto, é fundamental mapear as unidades das instituições envolvidas no ensino-aprendizagem da Libras que usufruem das TICs como mediadoras, identificando e descrevendo ainda a construção de metodologias tecnológicas nos centros e unidades de Ensino Superior.

PERCURSO METODOLÓGICO

Essa pesquisa é caracterizada como qualitativa, investigativa e interpretativa de cunho empírico (GODOY, 1995). A pesquisa qualitativa oferece uma visão clara do objeto e da metodologia, principais interessados nesta pesquisa.

Como método para coleta de dados, foram realizadas entrevistas no formato semiestruturado (QUARESMA, 2005) ao longo do ano de 2016, somando um total de 12 entrevistados. Através dessa metodologia foi possível coletar não apenas dados objetivos, mas, também, subjetivos, já que são entrevistas com perguntas relativamente abertas, permitindo ao entrevistador que adicione ou enfatize algo que acredita ser relevante para o tema proposto. Pode-se também analisar as atitudes e percepções do entrevistado (QUARESMA, 2005). É importante destacar que todas as entrevistas foram presenciais. Os participantes surdos foram entrevistados em Libras, sem a mediação de intérpretes.

Devido a questões éticas, todos os entrevistados assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido, conforme a resolução CNS 466/2012, o qual informa o sigilo da pesquisa. As entrevistas foram filmadas com uma vídeo

filmadora, transcritas e arquivadas. Ressalta-se que foram utilizadas somente para fins de coleta de dados.

Os nomes dos entrevistados, das instituições e dos projetos foram preservados. Os entrevistados foram classificados por ordem de entrevista, sendo as mulheres denominadas de “Maria” e os homens de “João”, seguido por segundo nome aleatório com a inicial da letra em ordem alfabética. Os projetos foram igualmente intitulados em ordem alfabética de forma aleatória.

O instrumento metodológico para organizar e analisar os dados coletados da pesquisa foi o Mapeamento por Redes de Contato (BARNES, 1964). Dessa forma, foi possível investigar as ações da instituição de forma empírica, neutra e espontânea.

RESULTADOS

Mapeamento por rede: A Investigação da pesquisa

O termo “rede” surgiu com o antropólogo Radcliffe-Brown, definido como “relações sociais efetivamente existentes” (RADCLIFFE-BROWN, 1952, p.190). Ou seja, as redes são relações que formam uma estrutura social movida por algum interesse de ambas as partes.

Portanto, uma rede social é “um conjunto de atores ligados por uma relação” (STEINER, 2006, p. 77). Vale ressaltar que esses autores podem ser pessoas, grupos ou instituições.

Analisar uma rede social implica, assim, descrever os processos sociais, onde há conexões envolvidas e que ultrapassam os limites fechados de grupos e categorias específicas (CASTELLS, 1999).

Para analisar a rede de TICs usadas para o ensino-aprendizagem da Libras na instituição, aplicou-se o Mapeamento por Redes de Contato (BARNES, 1964). Esse conceito busca averiguar as conexões de um certo grupo de indivíduos: formação da rede, envolvidos, objetivos e influência.

Para esse mapeamento, o ponto de partida foi o segundo maior órgão da instituição, com ênfase em ensino. A escolha de iniciar por esse centro foi porque ela exerce muita influência sob as demais unidades da instituição, tendo uma centralidade na definição política dos processos de ensino-aprendizagem da insti-

tuição e, portanto, possuindo igualmente maior quantidade de informação sobre estes processos. Com isso, o diretor do setor foi entrevistado, denominado aqui com o nome fictício de João André. Ele pensa que a instituição é referência no campo das TICs, em especial sobre instalações, equipamentos e mão de obra, mas complementa que ainda é necessário desenvolver mais essa área. O entrevistado também indicou funcionários envolvidos nesse campo estudado pela pesquisa. Essas pessoas também foram entrevistadas e, tal qual João André indicaram outras que acreditaram poder contribuir para a pesquisa. Assim, a rede de contatos foi construída.

Barnes (1964) relata que cada ator da rede possui um papel. Ele caracteriza como Alfa os contatos mais influentes do meio, ou seja, “originador que toma a decisão de agir para atingir um objetivo específico, aquele que ativa algu-

Nome	característica	Participante do Projeto	Classificação
João André	ouvinte	Nenhum	Alfa
João Bosco	ouvinte	A, B, G	Estrela
João Carlos	ouvinte	A, E, H, I, J	Alfa
João Daniel	ouvinte	A, B, G, K	Estrela
João Eduardo	ouvinte	A, B, G, K	Estrela
João Felipe	ouvinte	A, F, H	Estrela
João Gabriel	Surdo bilíngue	B, F, G, K	Beta
João Iago	ouvinte	C, D	Estrela
Maria Alice	ouvinte	B, F, G, H	Alfa
Maria Beatriz	ouvinte	A, B, G, H, K	Alfa
Maria Carolina	ouvinte	C, D	Beta
Maria Dalva	ouvinte	A, E, F, I, K	Estrela
Maria Eugenia	ouvinte	A, K	Beta
Maria	ouvinte	I	Beta

Tabela 1: Entrevistados e Classificação da posição na rede

mas ou todas as relações sociais” (BARNES, 1964, p.167). Os demais atores podem ser Estrelas ou Betas, que complementam a rede. “Os indivíduos que estivessem em relação direta seriam Estrelas, enquanto aqueles que não fossem diretamente ligados a Alfa, mas estivessem ligados a um agente diretamente a ela relacionado, seriam Betas.” (Barnes, 1964, p.169). Ou seja, os Alfas são os agentes mais influentes e, no caso dessa pesquisa, são aqueles envolvidos em mais de um projeto ou são seus coordenadores. As Estrelas são aqueles com contatos diretos com Alfa e com a Libras e as TICs. Por fim, os Betas são contatos de segunda ordem que estão envolvidos nos projetos, mas de forma menos central, como colaborad

A pesquisa possibilitou traçar uma rede composta por 15 pessoas, todas envolvidas direta ou indiretamente com os projetos de ensino-aprendizagem da Libras por meio das TICs. Em determinado momento do campo notou-se que os entrevistados passaram a citar pessoas já previamente mencionadas, concluindo-se daí que a rede constituída por essa instituição é efetiva (BARNES, 1964) já que não possui uma grande extensão. Ainda que sejam muitas as ações, os participantes envolvidos configuram um pequeno grupo de pessoas. As redes de pequeno porte são mais flexíveis, permitem maior comunicação entre os usuários, uma comunicação com menos ruídos e com mais contribuições entre os colaboradores.

Ainda seguindo as características colocadas por Barnes (1964), a rede analisada também é considerada fechada devido a repetições de estrelas (componente da rede que é frequentemente citado pelos outros componentes) e de integrantes. Essa é uma característica marcante na rede analisada: grande parte dos participantes são citados várias vezes por outros, indicando uma rede muito sólida e concentrada em um pequeno grupo de pessoas.

Segundo Barnes (1964), a rede pode ser também limitada, devido à baixa intensidade de segregação dos papéis: as mesmas pessoas desenvolvem os mesmos papéis na rede durante toda a trajetória do ramo de TICs na instituição. Ainda que os projetos sejam distintos, há pouca diversidade de papéis exercidos pelos membros, assim como as funções desempenhadas por eles (BARNES, 1964). Cabe res-

saltar a interdisciplinaridade dessa rede, pois os membros são de diferentes áreas do conhecimento, seja a nível de formação acadêmica ou de atuação profissional.

Os Projetos da Instituição

A partir do mapeamento realizado identificaram-se os projetos da instituição que através das TICs promovem o ensino-aprendizagem da Libras. São diversos os setores envolvidos, como a unidade inclusiva, de línguas, de informática, de educação, de ensino à distância.

A maioria dos projetos são interdisciplinares, ou seja, conta com o envolvimento de professores de diferentes centros de ciências. Cada projeto tem um objetivo específico que se atrela ao objetivo geral de promover o ensino-aprendizagem em ou da Libras.

Vale destacar que todos os projetos utilizam ou constroem TICs. Algumas dessas foram criadas voltadas para o ensino da Libras, como os aplicativos Handtalk e Acesso Brasil, além dos produtos gerados pelos projetos B e C. As demais foram criadas para outros fins e adaptadas para o ensino-aprendizagem da Libras, como computador, televisão, câmera, lousa digital, internet, slides, ambiente de aprendizagem virtual, vídeos, softwares de programação, recursos audiovisuais, aplicativos como WhatsApp, Socrative e YouTube.

PROJETO A

O Projeto A é de autoria da Unidade à Distância, com objetivo de criar material inclusivo para estudantes com deficiência não apenas da instituição, mas de todo Brasil. A demanda do ano de 2016 foi atender um estudante surdo de um curso de ciências exatas da instituição.

Apesar da presença dos intérpretes durante as aulas, notava-se que o surdo não possuía material de apoio adaptado para estudar o conteúdo fora da sala de aula. Com isso, criou-se o projeto de formação e produção de material didático bilíngue Libras/português para conteúdos programáticos que abarca três disciplinas do curso. Para cada disciplina, há um estagiário de ciências exatas para auxiliar na construção do material. Na equipe também, estão envolvidos os funcionários da Unidade de Ensino à Distância, com o aparato tecnológico.

Criou-se, então, a “aula sinalizada” (MIRAN-

DA; MOURÃO; GEDIEL, 2017; SOUZA & JÚNIOR, 2016) uma adaptação de um método já existente na unidade, a aula narrada. Consiste em uma apresentação de slides onde no próprio material há o conteúdo sinalizado em Libras. São cinco etapas para a confecção do material. Na primeira, o professor disponibiliza o roteiro e outros materiais da disciplina para a equipe. Na segunda, é construída a glosa (FERREIRA BRITO, 1995) baseada no material. Na terceira, os surdos e intérpretes revisam a glosa e oferecem soluções aos problemas identificados. Na quarta fase, a equipe produz um audioguia e inicia as gravações das aulas sinalizadas. Na quinta e última fase, o material é finalizado e é disponibilizado ao aluno. A construção da aula sinalizada foi um grande desafio para a metodologia de ensino para surdos, pois, como ficou evidenciado, trata-se de um método que, apesar de eficaz, mobiliza vários agentes. O desenvolvimento desses materiais, além de proporcionar ao surdo uma aprendizagem mais efetiva do conteúdo, proporciona também uma maior proximidade e integração ao cotidiano universitário (MIRANDA; MOURÃO; GEDIEL, 2017).

PROJETO B

Desenvolvido em 2011 como um projeto de parceria da Unidade de Línguas e da Unidade de Educação à Distância, o dicionário de Libras foi desenvolvido como uma plataforma de consulta e aprendizado da língua. A professora Maria Alice, da Unidade de Línguas, juntamente com o técnico em informática, João Bosco, foram os encabeçadores do projeto que contou com a participação de um surdo nativo da cidade onde se localiza a instituição.

O dicionário possui 1400 sinais, organizados em vídeos e fotografias. Está disponível ao público no site da Unidade de Ensino à Distância.

PROJETO C

Em 2013, a partir de um financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), a Unidade de Línguas, em uma parceria com a Unidade de Informática da instituição, produziram um software de alfabetização para pessoas com deficiência. Está disponível de forma online, gratuita e aberta à todos. São jogos que possibilitam a aquisição de conhecimentos básicos do conteúdo do ensino fundamental, abarcam

principalmente surdos adultos que não passaram por um bom processo de alfabetização ou conceitos matemáticos, pilares básicos do ensino fundamental. Nos jogos há várias atividades dessa temática ambientados em cenários do cotidiano como um mercado ou uma padaria. Essas tarefas possuem vários comandos e para todos eles há a opção da tradução em Libras por intermédio de um intérprete.

PROJETO D

Aprovado em 2016 pela Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP), o Projeto D é uma proposta de construção de um jogo todo em Libras, cujo o personagem principal é surdo.

A maioria dos jogos dessa categoria tem os avatares ouvintes e um intérprete no jogo sinalizando em Libras. Neste a proposta é diferente: confeccionar o jogo todo em Libras, com avatares sinalizando. Acredita-se que dessa forma, os usuários vão interagir melhor com o ambiente do jogo, pois não precisarão mais de um tradutor e se identificarão melhor com o personagem.

Como o recurso ainda não foi liberado pela financiadora, até o momento da pesquisa, estava em fase de elaboração. A intenção é que o projeto tenha vários objetivos e tarefas de cunho pedagógico para alcançar a comunicação em Libras. Logo, o usuário além de jogar e aprender, pode praticar a língua de sinais.

PROJETO E

Para atender as demandas de uma aluna surda da instituição, a Unidade Inclusiva desenvolve um projeto de alfabetização em na língua portuguesa e sinais brasileira, para auxiliá-la no curso acadêmico.

São monitorias fornecidas à aluna, e utiliza-se TICs, como computador, vídeos para melhor visualização e aprendizagem de sinais, dicionários virtuais como o Handtalk e o Acesso Brasil. Além disso, a representante da Unidade Inclusiva informou que os professores dessa aluna utilizam bastante das TICs, recursos visuais e dinâmicos, como slides, vídeos, materiais lúdicos, cartazes, tarjetas, mapas para fomentar o aprendizado da aluna.

PROJETO F

A instituição possui um curso de extensão em Libras que surgiu em 2011 a partir da iniciativa de professores da Unidade de Línguas, que

buscavam constituir um ambiente propício ao aperfeiçoamento profissional dos estudantes vinculados à unidade, através da oferta do curso de Libras a baixo custo para a comunidade acadêmica e da região. Até o momento da pesquisa, o curso contava com um coordenador, um supervisor, um orientador pedagógico, um secretário executivo e quatro professores. Para ministrar as aulas, os professores utilizam muito às TICs, como slides e vídeos. Uma das atividades estipuladas aos alunos deste curso é o de gravar um vídeo em Libras, então há um incentivo à utilização das TICs para propósitos pedagógicos.

O curso desenvolve um projeto com enfoque na formação de professores para atuarem no curso. Neste são discutidos formas de didática, a Libras como segunda língua, técnicas de ensino e outros. Para facilitar o andamento desse projeto, utilizam-se TICs como ferramentas do Google, Lousa Digital, computador, slides e um grupo de conversa no aplicativo WhatsApp.

Além disso, o material didático adotado possui a versão impressa e a versão virtual, com vários recursos visuais interativos. Um outro portal de interação com os alunos é o sistema online do curso. Nele, o professor pode postar materiais, os alunos podem consultar atividades, suas faltas e outras questões administrativas.

PROJETO G

Com o apoio da Secretaria de Ensino e Tecnologia de Minas Gerais, a Unidade de Educação à Distância, de 2011 a 2014, desenvolveu o projeto G para a plataforma UAITEC - Universidade Aberta e Integrada Tecnológica. O projeto está disponível de forma gratuita na plataforma.

A Unidade, com a sua expertise em tecnologia e pedagogia, propôs uma série de materiais educacionais que ficam disponíveis online a serem usados em todo o estado de Minas. O projeto possui materiais de outras disciplinas como física, química e matemática. Os materiais focados em Libras possuem temas como datilologia, configuração de mão (GESSER, 2009) contextos recreativos como jogos de corrida e de memória. O objetivo dessa plataforma é contribuir para o ensino de Libras aos alunos do ensino médio e fundamental. A dinâmica do projeto funcionou da seguinte

forma: uma professora da unidade de línguas trazia uma proposta e junto com os técnicos criavam protótipos no computador a serem testados e aperfeiçoados até chegar ao produto final.

PROJETO H

O Projeto H iniciou em 2012 em parceria com a Unidade de Ensino à Distância e a Unidade de Línguas com o objetivo de formar professores da Educação Básica em Libras. Pretendeu-se sensibilizar os professores da rede pública acerca da Libras, realizando alguns módulos de capacitação de professores usando tecnologia, de forma semipresencial, com momentos focados no ambiente virtual.

PROJETO I

O projeto iniciou em 2015, com objetivo de incentivar a aprendizagem da Libras e o ensino do português como segunda língua para crianças surdas da cidade. Após um ano, percebeu-se que crianças possuíam muita dificuldade nas matérias de ciências na escola fundamental e como o projeto foi abraçado pela Unidade de Ciências Biológicas da Instituição, resolveu-se mudar o objetivo para ensino de Libras e ciências.

Essas aulas tem a duração de duas horas e acontecem uma vez por semana. Conta com doze pessoas na sua equipe, oito estudantes voluntários de diversos cursos, um bolsista, um professor da instituição e dois externos, um contratado e outro voluntário. Atualmente, favorece dez crianças, da faixa etária de 5 a 17 anos.

A função da bolsista no projeto é a de realizar uma sensibilização com a família e aqueles inseridos no ambiente da criança, como colegas de classe, caso a criança frequente a escola. O bolsista apresenta o projeto, a Libras e oferece maior acolhimento sobre surdez e seus desafios. Esse contato ajuda a família a entender a importância da frequência da criança no projeto e o quanto isso pode ajudar a influenciar em seu desenvolvimento profissional e pessoal.

Segundo a coordenadora do projeto, Maria Fernanda, professora da instituição, o uso das TICs no aprendizado das crianças é essencial. Eles utilizam uma televisão grande para melhor visualização e também realizar atividades. O uso de vídeos é bastante comum também. A coordenadora afirma que possui muito mate-

rial na internet e, devido ao fato do professor ser surdo, não é uma condição necessária que o vídeo esteja em Libras. O fato de as crianças terem faixa etária e domínio da língua muito diferentes afunila mais a gama de vídeos que possam ser utilizados. Outro recurso utilizado são os jogos produzidos pelo projeto C.

Nesse projeto é perceptível que as TICs são recurso de apoio, pois o foco é voltado para o Professor surdo, o sentimento de pertencimento da comunidade surda. As TICs apenas aproximam as ciências abstratas de algo mais palpável para os estudantes.

PROJETO J

O projeto J buscou tornar o site da Unidade Inclusiva de Instituição em um espaço virtual adaptado em Libras. O site é dividido em pontos como: Acesso, Sobre, Objetivos, Legislação, Links Relacionados, Equipe, Contato. Nos campos Sobre, Links Relacionados e Equipe, no final de cada página, há um vídeo em Libras, com legenda e narração explicando o conteúdo escrito.

No campo Links Relacionados é possível acessar o Hino Nacional em Libras, interpretados pelos intérpretes da instituição. O Hino além de estar disponível para todos no site, também é utilizado em cerimônias formais da instituição.

PROJETO K

O Projeto K surgiu da demanda de quando aconteceu uma edição do movimento TED (Tecnologia, Entretenimento e Design) na instituição. São apresentações de no máximo 18 minutos que abordam novas ideias e tecnologias para serem compartilhadas e acessíveis a todos, pois as palestras são gravadas e disponibilizadas em formato de vídeo na Internet.

Na edição organizada por alunos da instituição, a Unidade de Ensino à Distância auxiliou com o aparato tecnológico, filmagens, espaço físico e disponibilização pela internet.

Como um dos palestrantes foi um professor surdo da instituição, a organização do evento junto com a unidade, inseriram nos vídeos de todas as palestras, a interpretação em Libras. Aconteceu a interpretação simultânea da palestra, porém é delicado inseri-la no vídeo que será publicado porque o palestrante e o intérprete se localizam em pontos diferentes do auditório. Além disso, posterior à palestra, os in-

térpretes estudaram a conferência, montaram uma versão mais aprimorada da interpretação e gravaram com o apoio do setor de audiovisual da unidade.

Ademais dos projetos, a instituição oferece a disciplina de Libras, obrigatória para os cursos de licenciatura e optativa para todos os demais cursos vinculados à instituição. A disciplina é oferecida pela Unidade de Línguas e possui três professores contratados, há seis turmas de três créditos cada disponível para os estudantes. Há também a disciplina Libras e letramento visual de surdos, obrigatória para o curso de pedagogia, possui duas turmas de quatro créditos cada.

A DISCIPLINA DE LIBRAS

Não caracterizado como um projeto, a instituição oferta a disciplina Libras - Língua Brasileira de Sinais. Ela é obrigatória para os cursos de licenciatura e optativa para todos os demais, como previsto na legislação brasileira. Desde a legitimação da língua como meio de comunicação e expressão pela Lei 10.346 (BRASIL, 2002), repercutiu na criação do Decreto no 5.625 (BRASIL, 2005) que incide na obrigatoriedade da disciplina em instituições de ensino superior, como informa o trecho:

A Libras deve ser inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de formação de professores para o exercício do magistério, em nível médio e superior, e nos cursos de Fonoaudiologia, de instituições de ensino, públicas e privadas, do sistema federal de ensino e dos sistemas de ensino dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios (BRASIL, 2005, art. 3o).

A disciplina é oferecida pela Unidade de Línguas desde o ano de 2010, possui três professores efetivos. Acontece semestralmente, de maneira interdisciplinar, conforme a grade curricular dos cursos. Há também a disciplina “Libras e letramento visual de surdos”, obrigatória para o curso de Pedagogia.

A disciplina utiliza muito dos recursos das TICs para aprendizagem dos alunos e torna as aulas mais interativas. Cada professor utiliza da TIC que julga mais apropriada. São várias as tecnologias em comum, como por exemplo, slides do Programa Powerpoint, usados para melhor fixação do conteúdo em classe. Depois, estes são disponibilizados no ambiente de Apre-

dizagem Virtual da instituição que também é utilizado para disponibilizar materiais extras, criar chats, fóruns de discussão e até mesmo provas virtuais. Todos os professores também utilizam de vídeos disponibilizados na internet, sobre cultura surda e gramática da Libras. Além disso, uma das atividades avaliativas dos alunos é confeccionar e editar um vídeo em Libras.

Um dos professores utiliza o aplicativo Whatsapp para que seus alunos enviem os vídeos avaliativos da disciplina. Ele notou que quando pedia que eles postassem no PVANet, ou levassem a sala de aula para todos assistirem, não havia um retorno dos colegas de classe, muitos demonstravam desinteresse, viam a tarefa como algo chato e trabalhoso. Após criar o grupo no aplicativo e pedir aos alunos que postaram os vídeos, a professora notou que o retorno foi muito maior. Os estudantes ficaram mais interessados, fizeram vídeos mais elaborados e comentavam sobre os vídeos dos colegas, algo que geralmente, nunca acontecia. Outra TIC que inovou o modo de lecionar a disciplina foi a Lousa Digital, utilizada por outro professor, o interesse dos alunos aumentou exponencialmente. A mesma professora utiliza também o aplicativo Socrative, ferramenta de interatividade que possibilita que professores conectem seus alunos a uma sala virtual de exercícios e jogos educacionais.

O professor, no final de cada aula, após o conteúdo, disponibiliza um quiz no Socrative valendo 1 ponto.

São muitas ferramentas e métodos utilizados. Isso porque cada professor possui sua abordagem de ensino e reflexão. Nota-se que não existe um padrão ou um método ideal, mas sim aquele que o professor julga mais adequado para o ensino da língua.

CONCLUSÃO

Mediante esse trabalho, foram mapeados os projetos que utilizam TICs para promover o ensino-aprendizagem da Libras. A pesquisa cumpriu com seus objetivos de analisar onde estão distribuídas, a qual unidade estão vinculadas e quem são os agentes atuantes.

É possível perceber que todos os projetos ou são de iniciativa da Unidade de Ensino à Distância ou são apoiados por esta, visto que é a maior unidade tecnológica da Instituição. Também é cabível afirmar que a Instituição

produz muitos jogos inclusivos (Projetos C,D, G), forma que encontraram de propagar a acessibilidade. Ainda, a Instituição visa em oferecer suporte aos seus integrantes surdos, como é o caso dos projetos A, E, J e K. Além de incentivar os demais alunos e estudantes ouvintes a conhecerem o universo da Libras, com o projeto F.

O mapeamento dessas tecnologias é importante pois possibilita a descrição do estado da arte atual na instituição pesquisada, além de estabelecer vínculos entre os atores de modo a trocar experiências e aprimorar a reflexão e prática de ensino-aprendizagem de Libras. O trabalho contribui para registrar e divulgar as pesquisas da instituição voltadas para a inserção do surdo no ambiente acadêmico, tema tão discutido no país atualmente.

Nota-se que todos os projetos buscam promover o ensino-aprendizagem da Libras seja como primeira ou segunda língua. Isso fortalece a comunidade surda que a cada vez conquista mais espaço no cenário social. Além de ganhar relevância acadêmica, projetando mais estudos e pesquisas nesse campo, proporcionando o desenvolvimento de projetos e pessoas.

É possível perceber que esses projetos são espaços alternativos de enunciação da comunidade surda. Esse grupo antes tratado como colonialismo interno, agora busca conquistar seu espaço e promover suas culturas, sendo possível por meio da sociedade em rede.

Futuras pesquisas podem explorar o andamento destes projetos, além de aprofundar cada um deles e explorar suas efetividades ao olhar da comunidade surda.

THE INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES (ICTs) USED TO PROMOTE LIBRAS LEARNING TEACHING PROCESS IN A GRADUATION INSTITUTION

ABSTRACT

The admission of deaf in graduation institutions grew in last years (MEC/INEP, 2012). As a result, institutions need to transform themselves to provide quality education and effective learning for them. This article aims to map and describe the Information and Communication Technologies (ICTs) used to facilitate the learning teaching process of deaf in an institution of Mata Mineira Zone's. This is a qualitative

research, using semi-structured interviews (QUARESMA, 2005) to map pedagogical efforts involving ICTs in the institution to promote Libras learning teaching, the natural language of the deaf community (GESSER, 2009). With the data collected, the units and sectors involved in such projects were identified, such as the inclusive unit of languages, computer science, education and distance learning. The employees responsible for supervising these projects were interviewed. This data made the ICTs map at the institution. The method used to map these tools was Network Mapping (BARNES, 1964). An effective network has been identified, because the participants know each other and interact. It is also a closed net, due to the low number of members. It is still an effective net, because to the low intensity of segregation of the roles: the same people develop the same roles in the network during the whole trajectory of the ICTs branch in the institution. Also, it is interdisciplinary net, because the members are from different knowledge areas, either at the level of academic training or professional performance. These technologies map's beneficiaries deafs to know institution project's that can be used in their favor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARNES, J. A. Class and Committees in a Norwegian Island Parish. *Human Relations*, nº 7, 1964.

BRASIL. Lei no 10.436 de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS, e dá outras providências. Publicada no Diário Oficial da União em de 24 de abril de 2002.

_____. Decreto no 5.626 de 22 de dezembro de 2005, que regulamenta a Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Publicado no Diário Oficial da União em de 22 de dezembro de 2005.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC/INEP, 2012.

CASTELLS, M. A sociedade em rede. 8a edi-

ção revista. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

FERREIRA BRITO, L. Por uma gramática de línguas de sinais. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.

GESSER, Audrei. LIBRAS? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009.

GODOY, A. S. Uma revisão histórica dos principais autores e obras que refletem esta metodologia de pesquisa em Ciências Sociais. *Revista de Administração de Empresas*. São Paulo, v. 35, n. 2, p. 57-63, 1995.

LUPIAÑEZ-VILLANUEVA, F. Health and the internet: Beyond the quality of information. *Revista Española de Cardiología*, 2011.

MIGNOLO, W. D. Histórias Locais/Projetos Globais: Colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar. *Humanitas*, 2003.

MIRANDA, I. MOURÃO, V. GEDIEL, A. L. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e os desafios da inclusão: a criação de aulas sinalizadas no contexto do ensino superior. *Revista Periferia*, v. 9, n.1. Rio de Janeiro, 2017.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. São Paulo: ECA USP, 2015.

QUADROS, R. M.; KARNOPP L. Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos. Coleção de Cadernos CED, n.13. Porto Alegre: ART-MED, 2004, p. 221.

QUARESMA, V. B. S. J. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. *Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC*, Vol. 2 nº 1 (3), janeiro-julho/2005, p. 68-80

SOUZA, André Luís Santos de; JÚNIOR, José Timoteo. O uso de tecnologias (TIC) na produção de material didático bilíngue libras/português na Universidade Federal de Viçosa. *Revista Fórum (INES)*, n. 33, p. 92-109, 2016.

STEINER, Philippe. Redes sociais e funcionamento dos mercados. In: *A sociologia Econômica*. São Paulo. Editora Atlas, 2006.

RADCLIFFE-BROWN, Alfred. *Structure and Function in Primitive Society: Essays and Addresses*. Glencoe, Illinois: The Free Press, 1952.

Educação inclusiva: o descompasso entre a Lei e as práticas

Por Valquíria Vieira e Joyce Moreira

A Lei Brasileira de Inclusão (LBI), no 13.146/2015, em vigor desde o ano de 2016, determina que a escola deve adaptar-se à pessoa com deficiência, o que representa uma grande vitória, pois garante-se o acesso à educação de crianças e jovens. Isso quer dizer, por exemplo, segundo a LBI no 13.146/2015, Art. 28, inciso IV, que haja a “oferta de educação bilíngue, em libras como primeira língua e na modalidade escrita da língua portuguesa como segunda língua em escolas e classes bilíngues e em escolas inclusivas”.

No entanto, a educação inclusiva, apesar da lei, ainda não é uma realidade em todas as escolas. São muitas as dificuldades enfrentadas pelos alunos, a começar pela falta de capacitação de alguns profissionais e de materiais que permitam o acesso à leitura e à informação.

Considerando essas dificuldades, conversamos com a professora de Educação Infantil Creisne Martins Pontes Neves. Ela sabe bem como são essas dificuldades, pois, além de aluna do curso técnico Tradução e Interpretação em Libras, é portadora da Síndrome de Irlem (S.I).

Descrita pela psicóloga Helen Irlen como uma alteração visuoperceptual, esta deficiência é ocasionada por uma inabilidade de adaptação à luz, a qual provoca por exemplo, distorções em materiais de leitura e escrita. Em geral, é um tipo de desequilíbrio que afeta a capacidade de se adaptar à luz de qualquer tipo de ambiente. Apenas o reflexo ou o brilho de um simples papel branco é capaz de causar irritação nos olhos. Para pessoas nessas condições, locais menos iluminados são os mais indicados para a execução de tarefas que exijam algum esforço visual.

Creisne conta que passou por dificuldades durante toda a sua vida. Quando criança não sabia explicar seu problema e na adolescência não se adaptava com óculos de grau transparente até o momento em que descobriu que a luz a incomodava. Para sanar seu problema visual, faz uso de uma lente espectral pre-

parada nos Estados Unidos. O custo da lente gira em torno de R\$ 600 a R\$ 800, sendo ainda necessária a armação. Ela ainda utiliza uma placa chamada overlay ou lâminas de sobreposição de cor cinza utilizada sobre materiais impressos para facilitar a leitura. Sua filha, Quesia Pontes, também tem a mesma síndrome, uma vez que a doença é hereditária.

Na escola onde estuda, os professores possuem cursos de tecnologia assistiva, capacitação para melhor atender os estudantes com necessidades especiais. No entanto, faltam materiais adequados e adaptados de acordo com a deficiência. No caso dos deficientes auditivos, há materiais adaptados. Creisne acredita que deveria ter LIBRAS na grade escolar das escolas inclusivas, pois a comunicação não se limita somente ao diálogo aluno/professor, sendo necessário um processo de socialização destes alunos.

Seu maior sonho é ensinar crianças que já nascem com deficiência auditiva, a linguagem dos sinais, e ter um espaço adequado para que elas possam aprender a desenvolver a LIBRAS, juntamente com seus familiares, caso não tenham condições de pagar cursos particulares.

A professora pretende ainda criar um projeto social, relacionado ao voluntariado, incluindo LIBRAS na vida dos ouvintes para que tenham condições de atender aos deficientes auditivos. E dessa forma, ensiná-los uma profissão, qualificando-os para o mercado de trabalho e oferecendo-lhes recursos para que tenham uma educação digna.

Para finalizar, Creisne deixa uma mensagem às pessoas que têm algum tipo de deficiência e não se sintam motivadas a estudarem: “Todos nós temos limitações e na vida precisamos buscar formas para superá-las, a persistência é uma dessas formas. Ser perseverante e nunca desistir é acreditar que mesmo em tempos diferentes dos outros somos capazes de vencer”.

Vária

*Libe
rda
de*

**AINDA QUE
TARDE**



POEMA

Os livres vivem presos atrás dos livros

O rapsodo **Homero** cantou cores
vivas a teogonia do povo grego,
viu as centelhas do côncavo azul.

Os despojados do mundo batem palmas.

Camões sagrou-se campeão de natação
salvando num braço só a alma épica
portuga, vislumbre de olho demiurgo.

Os despojados do mundo batem palmas.

Aleijadinho viu arte no degrau mais alto
festejou a astúcia mulata, entre relicários
e azul celeste a raiz, eterna procissão,
anjos em mãos de gangrena e lepra.

Borges escapou do labirinto pela imaginação.
Fez da luz que se esvaia um holofote
a iluminar o exíguo rastro dos sentidos.

Os despojados do mundo batem palmas.

Glauco Mattoso trocadilhou o glaucoma
torpedeou a baixa visão no verso ferino
e a trama do soneto esmerilou a galáxia.

Os despojados do mundo batem palmas.

Camilo renunciou a tiros de revólver
amores as crônicas da vida dorida
a desgraça negava-lhe o simples
prazer de ler, a sua visão diplópica.

O silêncio saindo da poesia penetrou
profundamente os olhos de **João Cabral**,
inábeis, suas mãos renunciam a borracha
e não mais a poesia tocou a clara voz.

Pedra que rola também canta. Se assim
a vida se reinventa, penetra a realidade
inútil; destravam-se os motores sensórios,
os dedos umedecem, a língua afaga o livre.

Os despojados do mundo batem palmas.

por
Rogério Barbosa
Professor de literatura e poeta muito bissexto.

Quem vê fome, não vê abstração

por **Stephanny Santos**

Belo Horizonte é uma capital que, assim como as outras, possui peculiaridades que só quem vive aqui consegue entender. No Sion, por exemplo, existe uma vila chamada Acaba Mundo, que se esconde atrás da praça JK, ponto tradicional de exercício dos moradores da parte nobre. O Acaba Mundo começa nos pés de uma montanha e é cortado por uma nascente sutil que brota da pedra na encosta do monte.

Nesse mundo, tudo começa depois da praça. A simpatia das pessoas, as conversas com os vizinhos, as preces matinais e as súplicas por um mundo melhor nesse mundo que não se acaba. É este o cenário de vida das várias famílias que moram nesta vila. Segregadas pela pobreza, ocupam os seus devidos lugares no mundinho que fica atrás daquela praça.

Conheço uma família acabamundense que me recebe de braços abertos toda vez que faço minhas visitas. Eles moram pertinho da entrada. Depois que você entra pela rua do bar, passa pela creche e vira à direita, no Beco da Igreja, encontra o barraco com umas plantinhas do lado de fora. Ali vivem a mãe e o companheiro juntamente com quatro filhos. E ainda tem os netos, que de vez em quando ficam com a avó pra filha mais velha poder trabalhar.

Nessa família, eu sempre vejo muito amor. Aquele amor zeloso e ao mesmo tempo corriqueiro, que cuida sem esquecer-se de ensinar, que não pede licença pra ser, apenas é e apenas faz. Vejo também uma fortaleza que de vez em quando finge ser mulher. Que cuida dos filhos, dos netos, do companheiro, dos remédios, da comida, da casa, da fralda, do leite, da solução, dos problemas, do medo, da vida. Uma família que possui todas as respostas a todas as perguntas sobre os males do mundo abstrato: Amor, compreensão, união e outros adjetivos que competem à alma. Mas nem tudo são flores no Acaba Mundo. Às vezes, o que a gente tem de sobra na alma e no coração, falta na barriga e no fogão. Falta tinta na parede, falta o arroz com feijão, falta o espaço pra dormir e sobram roupas pelo chão. Falta sabão. Falta atenção, saúde e educação. Falta saída e falta solução.

Por Stephanny Santos

Quando entramos na casa de alguém, devemos ter consciência de que não estamos apenas entrando em uma casa. Estamos adentrando em um mundo de regras próprias, que tem sua lógica e seus limites impostos. A presença de uma pessoa de fora pode causar diferentes reações em uma família. Podemos ser recebidos com indiferença, carinho, tristeza, felicidade ou alívio.

Lembro-me de uma visita realizada em 2016 que ficou na minha memória. Eu era uma novata totalmente inexperiente em todo esse contexto de trabalho social e havia me preparado durante várias semanas para o caso em questão. Afinal, a realidade familiar era um desafio para todos que tinham contato com o caso.

A família não tinha problemas com dinheiro, e a pessoa com deficiência era extremamente bem assistida. Porém a grande questão estava muito além da deficiência em si. E foi a recepção da família que me fez sentir isso. Era um misto de surpresa com apatia que eu não entendi a princípio. Pensei que era uma certa aversão à institucionalidade implícita na forte cor laranja em meu colete. Pensei também que era o incômodo com a minha presença, como se o meu trabalho fosse parte de alguma instância fiscalizadora do governo.

Então, ao entrar no quarto eu entendi do que se tratava aquela reação. Tudo fez sentido tão de repente quanto mágica.

Ela estava deitada. Pés e mãos vestidos e uma grossa coberta sobre o seu corpo. O calor do dia parecia não ter tocado nenhuma parte daquele cômodo. A TV ligada, os aparelhos de respiração apitando constantemente. Fiquei profundamente angustiada. Tentei conversar, tentei sorrir, mas só recebi um olhar de desespero.

De seu leito, ela me olhava nos olhos tentando mostrar a eles as palavras mudas em seus lábios:
_ Me tira daqui! Eu quero morrer!

Aquilo foi como um soco no estômago, E este choque me fez entender a recepção pouco entusiasmada da casa. Eles não estavam indiferentes à minha presença. Estavam cansados, exauridos e atormentados diante de uma situação dolorosa e desesperadora.

A mulher, que outrora era a tutora da família, que de todos cuidava e que fazia tudo acontecer, estava presa a uma cama, implorando pela morte.

Fiquei paralisada durante os dois minutos em que tudo isso passou por mim, O que pude fazer, foi me lembrar de uma música que poderia acalantar um coração aflito, como o meu já foi um dia.

A canção tocou e ela parou. Foi como uma prece. Um silêncio e depois um alento. A música era a voz que ela não tinha, era o pedido que ninguém ouvia.

Depois disso, nós conseguimos nos comunicar, olhando nos olhos e lendo os lábios. Mas aquele momento... nunca mais voltou. Foi único e lindo, como todas as coisas impressionantes devem ser. Em meio à dor e ao caos de um mundo, construímos ela e eu, outro mundo onde a ordem estava em uma canção do Vander Lee, que dizia assim:

Meu amor, deixa eu chorar até
cansar

Me leve pra qualquer lugar
Aonde Deus possa me ouvir
Minha dor, eu não consigo
compreender

Eu quero algo pra beber
Me deixe aqui, pode sair
Adeus.

CEFET-MG
DEPARTAMENTO DE LINGUAGEM E TECNOLOGIA
CURSO DE LETRAS
PROCESSOS DE EDIÇÃO II