

RELATO DO PAINEL III

”O eLearning inclusivo e acessível e a tecnologia do possível”

Oradores:

- Ramiro Gonçalves (UTAD), *“Acessibilidade Web - Software para todos, Mito, Conceito ou Urgência?”*
- Paula Escudeiro (IPP), *“Virtual Sign”*
- Joaquim Jorge (UL), *“Game Over? New Approaches to Teaching Engineering Courses”*
- Margarida Almeida (UA), *“O elearning e a inclusão na Universidade de Aveiro”*

Moderador:

- Rogério Costa

Relatora:

- Manuela Francisco

Este painel reforçou as dificuldades sentidas pelas instituições na implementação do eLearning. Estas dificuldades veem-se amplamente acrescidas quando se pretende implementar um eLearning inclusivo e acessível a todos os perfis de utilizadores. A falta de acessibilidade é, no entanto, transversal a outros ambientes e conteúdos online, conforme mostram os dados obtidos pelo Barómetro de acessibilidade web “AcessWeb”, desenvolvido na Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro e apresentado por Ramiro Gonçalves.

Contudo, apesar da dificuldade de implementação de ambientes, ferramentas e conteúdos acessíveis, algumas iniciativas mostram que é possível criar condições de inclusão, através da tecnologia, através de estratégias pedagógicas e através do esforço das pessoas envolvidas na comunidade académica.

O Virtual Sign, desenvolvido no Instituto Politécnico do Porto, é um exemplo de uma tecnologia que visa a inclusão, de pessoas surdas e com problemas auditivos, a conteúdos digitais. Paula Escudeiro mostrou que, através de um avatar, é possível fazer a tradução automática de Língua Gestual para o português escrito e vice-versa.

Também os conteúdos podem ser mais acessíveis se permitirem uma adaptação de acordo com a personalização desejada por cada utilizador, tal como explicou

Joaquim Jorge. A “gamificação” é um exemplo de uma estratégia pedagógica estimulante, que permite adaptar conteúdos, tornando-os mais atrativos e adequados ao perfil de cada estudante, desencadeando aprendizagens personalizadas. No caso da Universidade de Lisboa, no âmbito do ensino das engenharias, verificou-se que o jogo envolve mais o estudante, motiva-o e estimula a competição. A apresentação de novos desafios e incentivos ao longo dos vários níveis do jogo gera uma maior participação e proatividade.

Mas não é só no âmbito das Unidades Curriculares que a acessibilidade e inclusão devem ser sentidas e trabalhadas. Margarida Almeida sublinhou que os estudantes são acolhidos por uma instituição que desenvolve atividades e disponibiliza conteúdos que visam o desenvolvimento e a dinamização de uma comunidade académica. Para tal é fundamental que existam pessoas da instituição que apoiam cada estudante nas suas dificuldades específicas e que reúnam esforços para garantir a inclusão de todos na comunidade. É o caso do SAUNE – serviço de apoio ao utilizador com necessidades especiais, da Universidade de Aveiro, que ajuda a preparar conteúdos acessíveis e a desenvolver competências digitais relacionadas com os utilizadores com necessidades especiais.

Em síntese, os assuntos apresentados neste painel, contribuem para uma maior reflexão em torno do “eLearning inclusivo”, tema de abertura deste encontro apresentado por David Rodrigues, e mote do 5º eL@IES.