



INSTITUTO FEDERAL
RIO GRANDE DO SUL
Campus Restinga

Tecnologia Assistiva

Josi Schwarz
Carlos Kowalski

Orientador:
Pedro Rocha

Tecnologia Assistiva

Área de conhecimento que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias que objetivam promover atividades relacionadas as pessoas com deficiência incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.



Figura 01 Quebra-cabeça



Figura 02 Caderno de atividades

Resultados até o momento

Neste estudo trabalhamos com alguns alunos com autismo e passamos a fazer uso do tablet com eles e o aproveitamento foi ótimo. No começo do nosso trabalho, um destes alunos que tem, além de autismo, baixa visão, tinha um pouco de medo do tablet e como sabíamos que ele adorava a Galinha Pintadinha, instalamos os vídeos e demos pra ele assistir. A resposta foi imediata, ou seja, ele passou a adorar o tablet que, para ele é ótimo, pois devido a sua baixa visão, com o computador normal, ele precisava ficar muito próximo à tela, já com o tablet, ele consegue visualizar com mais facilidade.

Conclusão

Com este tipo de material confeccionado, temos a oportunidade de incluir alguns alunos em cursos mais avançados podendo chegar até à realização de um curso superior, assim como viabilizar o seu ingresso no mercado de trabalho. E com o uso do Tablet, Kinect e do Vocalizador também conseguimos uma maior interação entre as crianças e um maior interesse delas no aprendizado.



Figura 03 Vocalizador Go Talk

Introdução

Nosso objetivo é promover a inclusão sócio-digital de pessoas com necessidades especiais, por meio do desenvolvimento e difusão do conhecimento das tecnologias sociais Assistivas e desenho universal para escolas da rede municipal da zona sul de Porto Alegre.

Metodologia

Os procedimentos metodológicos de pesquisa e desenvolvimento do trabalho são:

Estudar diferentes softwares educacionais que podem ser usados na instituição de ensino conveniada para incluir as pessoas com necessidades especiais;

Pesquisar e desenvolver aplicativos de tecnologia assistiva para tablet e a plataforma Kinect por meio seu SDK.

Publicar artigos científicos demonstrando a sociedade brasileira o uso e a construção de todas as tecnologias assistivas desenvolvidas ao longo deste projeto.



Figura 04 Kinect



Figura 05 Tablet

Referências

Kinect for Windows SDK beta. Disponível em: <http://research.microsoft.com/en-us/um/redmond/projects/kinectsdk/>. Acesso em: 24 de jun. 2011.

Microsoft Corporation. Kinect. Disponível em: <http://www.xbox.com/pt-BR/Kinect/>. Acesso em: 24 de jun. 2011.

PRADO, Adriana. Acessibilidade e Desenho Universal. Disponível em Acesso em ago 2005.

SONZA, Andréa Poletto. Ambientes Virtuais Acessíveis sob a perspectiva de usuários com limitação visual. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Porto Alegre, 07 de Maio de 2008. Disponível em Acesso em ago/09.