

OBJETOS VIRTUAIS APRENDIZAGEM ACESSÍVEIS NA ESCOLA DIGITAL DISPONÍVEIS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

Alanna Gadelha Batista¹
Adriana Moreira de Souza Corrêa²
Egle Katarinne Souza da Silva³

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo quantificar os Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVAs) acessíveis no repositório Escola Digital voltados para o nível de ensino da Educação Infantil. Dessa forma, a pesquisa procede-se inicialmente com uma revisão bibliográfica, com abordagem quantitativa e análise descritiva. Diante da análise realizada podemos considerar que a plataforma da Escola Digital apresenta-se como um repositório que contém OVAs desenvolvidos para a Educação Infantil na perspectiva de acessibilidade. Sendo assim, podem auxiliar o professor em suas práticas pedagógicas, oferecer um espaço favorável às crianças, por meio de recursos que estimulem a ludicidade, sociabilidade e o aprendizado de conteúdos, além da construção de habilidades sociais e cognitivas à medida que esses recursos instigam as crianças a aprenderem os conteúdos curriculares de maneira interdisciplinar.

Palavras-chave: Objetos Virtuais de Aprendizagem, Educação Infantil, Acessibilidade.

INTRODUÇÃO

Falar de educação nos remete aos paradigmas educacionais que perpassam a organização e a prática educativa. Por isso, desde a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394/1996, precisamos considerar a emergência do paradigma inclusivo. Nesse sentido, Mantoan (2015, p. 11) explica que o paradigma é entendido, “[...] segundo uma concepção moderna, como um conjunto de regras, normas, crenças, valores, princípios que são partilhados por um grupo em um dado momento histórico e que norteiam o nosso comportamento”. Ainda para a autora, o paradigma inclusivo se constitui nesses fatores citados que influenciam e são influenciados pela prática social, por isso, devem ser norteados por concepções e ações que visam proporcionar condições de acesso de todos os estudantes em diferentes espaços sociais.

Desse modo, o educador/professor necessita, diante dessas demandas, utilizar práticas pedagógicas que possibilitem se adequar às novas configurações que envolvem a relação do ser humano com o mundo e com a sociedade. Nessa perspectiva, esse processo de reflexão e internalização de práticas que permitam a inclusão da pessoa com deficiência exige que o professor

¹ Licenciada em Pedagogia pela UFCG. Pós-graduanda em Neuropsicopedagogia pela Faculdade de Ciências Administrativas e de Tecnologia - FATEC, alannagadelha2014@gmail.com;

² Mestranda do Programa de Pós Graduação em Ensino – PPGE/ CAPF/UERN- RN. Professora da Universidade Federal de Campina Grande - PB, adriana.korrea@gmail.com;

³ Mestra em Sistemas Agroindustriais no Centro de Ciências e Tecnologia Agroalimentar da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, Gestora da ECIT Cristiano Cartaxo, eglehma@gmail.com;

avaliar o seu planejamento e a experiência de aplicação de determinada metodologia, estratégia ou atividade de forma crítica, com base na profissionalização docente, que envolve os conhecimentos do educador, a socialização e o diálogo sobre o processo educativo com outros educadores, bem como é influenciado pela filosofia e organização da instituição educativa (IMBERNÓN, 2006).

Além disso, precisamos considerar que, com base na LDB nº 9.394, a escola, além de acolher e promover o aprendizado dos estudantes com base no currículo comum, precisa organizar as atividades didáticas que favoreçam o desenvolvimento de si, para a cidadania e para a inserção no mercado de trabalho (BRASIL, 1996). Na sociedade brasileira, em especial nas áreas urbanas que dispõem de serviço de internet de dados e banda larga, o papel desempenhado pela tecnologia para mediar relações e a aquisição do conhecimento na sociedade brasileira, fato que pode ser comprovado observando diferentes âmbitos da vida como as interações familiares em grupos do *WhatsApp*, os atendimentos/explicações adicionais oferecidas a pais e estudantes via *WhatsApp*, ligação telefônica, e-mail entre outros recursos, por exemplo.

Diante desses exemplos podemos entender que diferentes ferramentas disponíveis em computadores, *smartphones*, tablets, que possibilitam o uso de diferentes linguagens (verbais e não verbais), permitem a interação do estudante com diferentes grupos sociais - como a família, a escola, no trabalho, instituições religiosas, entre outros. Dessa maneira, a participação social em espaços digitais e/ou o suporte oferecido às atividades que ocorrem de maneira presencial, consideramos que a escola e o educador precisam estar atentos para inserir atividades didáticas que permitam ao estudante interagir, se apropriar e produzir conhecimento tanto no meio físico quanto no digital. Nesse sentido, conhecer e utilizar-se dessas mídias e linguagens ampliam as possibilidades de participação social dos estudantes nesses contextos de aprendizagem seja ela formal ou informal. Diante do exposto, neste escrito, nos deteremos a discutir os Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVAs) como ferramentas digitais que podem ser inseridas nas práticas pedagógicas, em todos os níveis de ensino e para ensinar os mais variados conteúdos.

Na percepção de Braga e Menezes (2015) os OVAs são componentes/unidades digitais, desenvolvidos com objetivos pedagógicos, catalogados e disponibilizados em repositórios na internet específicos para esses recursos de forma que possam ser utilizados e reutilizados para o ensino. Entre as características apresentadas pelos OVAs, as autoras elencaram a reusabilidade como a principal delas pois indica que um desses componentes digitais pode ser inserido em diversos contextos ou aplicações. Assim, nos deteremos aos OVAs voltados para mediar o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil tendo o professor como responsável pelo planejamento e execução da ação didática na qual está inserido esse recurso didático digital.

Diante do exposto, realizamos esta pesquisa com o objetivo de quantificar os OVAs acessíveis no repositório denominado Escola Digital e que estão voltados para a etapa da Educação Infantil. Pretendemos, dessa maneira, favorecer a busca dos professores dessa etapa da aprendizagem por recursos que favoreçam a mediação do conhecimento com as crianças, de maneira acessível e em uma proposta inclusiva, bem como estimular que esses professores tenham e/ou aprofundem conhecimentos sobre uso desses recursos na prática educativa.

Desse modo, acreditamos que a pesquisa pode contribuir com a prática docente, tendo em vista que com os resultados ora apresentados os professores terão, à sua disposição, um quantitativo desses recursos e a análise dos OVAs que podem ser utilizados na prática educativa com todas as crianças, com e sem Necessidades Educacionais Específicas (NEE), nesse nível de ensino, em uma perspectiva acessível, contribuindo para favorecer a participação de todos os estudantes independente das suas necessidades de adaptação para o acesso às ferramentas ou ao conteúdo trabalhado.

EDUCAÇÃO INFANTIL, ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

A Educação Infantil é uma etapa do essencial para o aprendizado da criança, porque, segundo o Art 29 da LDB nº 9.394/1996 ela se constitui na: “[...] primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. (BRASIL, 1996). Considerando que as crianças com NEE, que necessitam de acessibilidade, também integram outros grupos sociais, a exemplo da família, é relevante que a escola busque, utilize e oriente o uso de recursos que permitam que o aprendizado se desenvolva na escola como também em outros ambientes que ela frequenta.

Nesse sentido, os repositórios de OVAs, ou seja, espaços virtuais que agregam OVAs e os disponibilizam de maneira catalogada, devem ser indicados tanto para uso dos professores, na educação formal, quanto para situações de aprendizagem informal, como aquela que ocorre quando a criança aprende por meio de um jogo que, desse modo, não integra um planejamento didático realizado por um educador.

Contudo, para favorecer o acesso das crianças com NEE é importante que esses OVAs sejam construídos na perspectiva da acessibilidade. A lei 13.145/2015, conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência (EPD), no Inciso I do Art. 3º define a acessibilidade como:

[...] possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem

como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida; (BRASIL, 2015).

A partir do texto da lei identificamos que a acessibilidade envolve diferentes âmbitos desde físicos a digitais que visam proporcionar às pessoas com deficiência oportunidades de acesso a espaços, serviços, conteúdos etc., de maneira equânime, ou seja, utilizando recursos que minimizem ou eliminem as barreiras que inviabilizam a participação social das pessoas com NEE.

Entre os recursos de acessibilidade voltados para minimizar essas barreiras no meio digital, temos a tecnologia assistiva ou ajuda técnica, definida no Inciso III do Art. 3º do EPD como:

[...] produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social; (BRASIL, 2015).

Dentre esses recursos, nesse estudo, destacaremos aqueles apresentados no repositório Escola Digital que são: a audiodescrição, a descrição de imagens, a dublagem, a janela de Libras, legenda oculta e a transcrição textual.

A descrição de imagens é a narrativa realizada por uma voz sobreposta ao vídeo de elementos visuais fundamentais para a compreensão do contexto, tais como “[...] movimentos, vestuário, gestos, expressões faciais, mudanças de cena, textos e imagens que apareçam na tela, sons ou ruídos não literais – despercebidos ou incompreensíveis sem o uso da visão” (ABNT, 2005, p. 2). Ela pode se converter na descrição em texto, que pode ser lida por um programa ou inserida em um recurso por meio da oralidade, nesse último caso é chamado de audiodescrição.

A dublagem é “[...] Tradução de programa originalmente falado em língua estrangeira, com a substituição da locução original por falas em português, sincronizadas (no tempo, entonação, movimento dos lábios das personagens em cena etc.)” (ABNT, 2005, p. 3).

A Janela de Libras é um espaço na tela/monitor no qual é inserida a imagem em movimento de um Tradutor Intérprete da Libras, profissional com formação específica para verter informações entre o par linguístico Libras/Língua Portuguesa (BRASIL, 2010).

A legenda oculta, também conhecida como *closed caption* (CC) compreende um sistema de legenda, concebida, inicialmente para tornar o conteúdo acessível para o surdo que pode ser acionada por um decodificador desde que os televisores disponham dessa função (ABNT, 2005).

Já a transcrição textual é “[...] a transcrição de sons não literais e recursos, como diferentes posicionamentos da legenda, informações sobre o falante e informações sobre personagens em off (fora da cena)” (ABNT, 2005, p. 5).

Após elencar o conceito e a importância dos recursos de acessibilidade - tratados nesse escrito – que visam promover o acesso de estudantes com NEE às atividades desenvolvidas no meio digital, descreveremos os passos metodológicos empreendidos na identificação e classificação dos OVAs acessíveis disponíveis no repositório Escola Digital.

METODOLOGIA

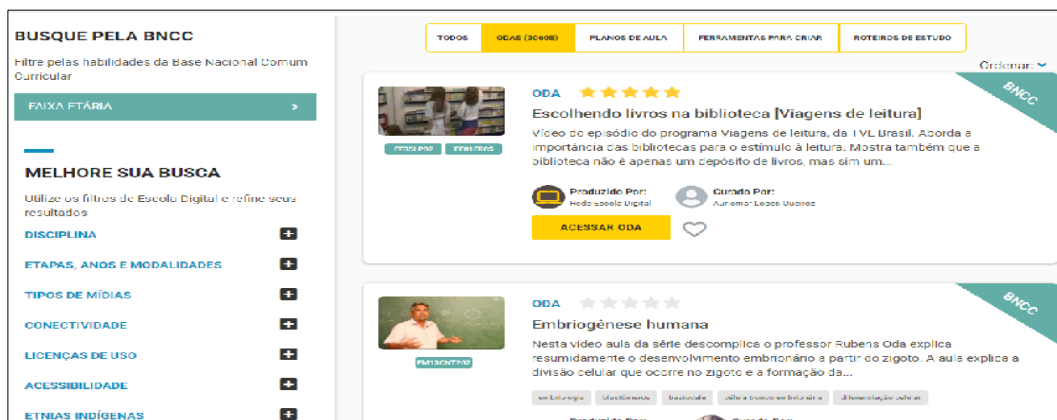
Esta pesquisa objetiva identificar os OVAs acessíveis voltados para o ensino de crianças em idade de frequentar ou que frequentam a Educação Infantil. Assim, buscamos quantificar e classificar repositório Escola Digital voltado para esse público e descrever alguns dos recursos que podem ser encontrados e que podem favorecer a prática docente ou ser acessados pelos familiares desse estudante como estratégias de complementação de estudo/estudos domiciliares.

Nesse sentido, na perspectiva de Prodanov e Freitas (2013), desenvolvemos uma pesquisa que se classifica como descritiva, pois nos permite analisar o repositório Escola Digital para quantificar, identificar e categorizar os tipos de OVAs disponibilizados e os recursos de acessibilidade a ele associados.

A abordagem de análise de dados se caracteriza como quantitativa. Sobre essa abordagem, Prodanov e Freitas (2013, p. 69) enfatizam envolve: “[...] tudo que pode ser quantificável, o que significa traduzir em números opiniões e informações para classificá-las e analisá-las”.

Para isso, realizamos, inicialmente, com uma revisão bibliográfica sobre a temática que forneceu o embasamento teórico para as análises e discussões presentes no texto (PRODANOV; FREITAS, 2013). Na sequência, na figura 1, realizamos a busca na filtragem dos OVAs, dispostos à esquerda, selecionando somente a categoria acessibilidade, a etapa de ensino da Educação Infantil e a disciplina (Artes, Ciências, Filosofia, Língua Inglesa, Libras, Matemática, Português, Sociologia, Ed. Física, História e Geografia), e com esses filtros foi possível quantificar, a cada componente curricular por elemento da categoria acessibilidade. Conforme a escolha do nível de ensino e a acessibilidade, as disciplinas se dispunham como a(s) única(s) que contém/contém o(s) Objeto(s) no repositório Escola Digital.

Figura 1 – Categorias dos Objetos Virtuais de Aprendizagem da Escola Digital



The screenshot shows the search interface of Escola Digital. On the left, there is a sidebar with filters for 'FAIXA ETÁRIA', 'MELHORE SUA BUSCA', 'DISCIPLINA', 'ETAPAS, ANOS E MODALIDADES', 'TIPOS DE MÍDIAS', 'CONNECTIVIDADE', 'LICENÇAS DE USO', 'ACESSIBILIDADE', and 'ETNIAS INDÍGENAS'. The main area displays search results for 'ODAs'. Two results are visible: 'Escolhendo livros na biblioteca [Viagens de leitura]' and 'Embriogênese humana'. Each result includes a video thumbnail, a star rating, and a 'BNCC' label. The interface also shows navigation tabs at the top: 'TODOS', 'ODAs (30608)', 'PLANOS DE AULA', 'FERRAMENTAS PARA CRIAR', and 'ROTEIROS DE ESTUDO'.

Fonte: Escola Digital. Disponível em: < https://escoladigital.org.br/busca?q=*%&oda_type=oda>. Acesso em: 26 maio 2020.

Esses critérios de busca permitiram identificar 219 OVAs os quais discorreremos na seção a seguir.

OBJETOS VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM COM ACESSIBILIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Escola Digital⁴ é um repositório gratuito destinado a disponibilizar recursos didáticos para professores e gestores com vista a estimular o uso de práticas pedagógicas dinâmicas e interativas. Essa plataforma digital conta com mais de 30 mil recursos digitais (OVAs⁵, ferramentas para criar OVAs, cursos e planos de aula) voltados à Educação Básica e as modalidades que compreendem a Educação de Jovens e Adultos (EJA), a Educação Indígena, a Educação do Campo e a Educação Quilombola e estimula a contribuição de outros colaboradores para ampliar esse número de recursos.

Diante dessa variedade de OVAs, o repositório é organizado em categorias de maneira que o usuário possa elencar alguns critérios para localizar o recurso adequado aos seus objetivos de ensino. Esses filtros permitem ao usuário selecionar o OVA entre as seguintes categorias: disciplinas; etapas, anos e modalidades; tipos de mídia; conectividade; licenças de uso; acessibilidade; etnias indígenas, além disso, esses recursos digitais podem ser buscados por meio das habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Assim, optamos por realizar uma busca orientada pelos seguintes parâmetros nível de ensino, acessibilidade e disciplina, conforme apresentamos na seção da metodologia. Como resultados, encontramos 219 OVAs descritos no quadro 1.

⁴ Disponível em:< <https://escoladigital.org.br>>. Acesso em 24 maio 2020.

⁵ No repositório Escola Digital o termo utilizado é Objeto Digital de Aprendizagem (ODA).



Dessa forma, no quadro 1 destacamos os OVAs para Educação Infantil com os componentes curriculares organizados por elementos que constituem a categoria acessibilidade, destacando as análises e descrições sobre os OVAs

Quadro 1– Objetos Virtuais de Aprendizagem Acessíveis disponíveis na Escola Digital

| Educação Infantil | Componente curricular | | | | | | | | | |
|----------------------|-----------------------|-----------|-----------|------------|------------|---------------|------------|------------|----------|-----------|
| | Arte | Ciências | Filosofia | L. Inglesa | Matemática | L. Portuguesa | Sociologia | Ed. Física | História | Geografia |
| Audiodescrição | 1 | 1 | 1 | 1 | 1+1 | 1+1 | 1 | - | - | - |
| Descrição de imagens | 1 | 1+1 | - | 1 | 1 | 1+1 | - | 1 | - | - |
| Dublagem | - | - | - | - | - | 1 | - | - | - | - |
| Janela de Libras | - | 17+1 | - | - | 20 | 141* | - | 1 | 3+1 | 5 |
| Legenda oculta | 2 | 1 | 1 | - | 2 | - | 1 | 1 | 1 | - |
| Transcrição textual | - | - | 1 | - | - | - | 1 | - | 1 | - |
| TOTAIS | 4 | 22 | 3 | 2 | 25 | 146 | 3 | 3 | 6 | 5 |

■ Jogos do aplicativo “GCompris”.

■ Matéria informativa “Consumo colaborativo: a tendência é compartilhar”⁶.

■ Jogos do aplicativo “Brincando com Ariê”.

■ “Vocabulário de Educação Física em Libras - Volume II”.

■ Vídeo “Pedro, Tiago, João no barquinho em Libras”.

■ Vídeo “O +que é a Câmara dos Deputados?”.

*Subtraem-se dois vídeos repetidos neste componente e nove vídeos encontrados na mesma categoria “Janela de Libras”.

Fonte: Próprias autoras (2020).

Mediante a compilação dos OVAs quantificados, como observamos no Quadro 1, notamos que há predominância dos Jogos da “GCompris”⁷, que apresentam como recursos de acessibilidade a audiodescrição e a descrição de imagens. Com a inserção desses recursos, os referidos jogos são acessíveis para usuários com deficiência visual e podem ser acessados em *smartphone*, computador e/ou *tablet* por meio de *download*. Tratam-se de jogos educativos direcionados a crianças de 2 até 10 anos, composto por inúmeras atividades, como quebra-cabeças, jogo da memória, dados associados a uma série de assuntos relacionados aos componentes curriculares, tais como Português, Matemática, Ciências e Língua Inglesa.

A matéria informativa com o título “Consumo colaborativo: a tendência é compartilhar”⁸ contém audiodescrição e envolve as disciplinas de Filosofia, Matemática, Língua Portuguesa e Sociologia. Contudo, ao analisar esse OVA notamos que ele não é adequado à etapa da Educação

⁶ Link para acesso: <<https://infograficos.estadao.com.br/focas/por-minha-conta/materia/consumo-colaborativo-a-tendencia-e-compartilhar>>.

⁷ Para baixá-lo, acessar link: <https://gcompris.net/index-pt_BR.html>.

⁸ Link para acesso: <<https://infograficos.estadao.com.br/focas/por-minha-conta/materia/consumo-colaborativo-a-tendencia-e-compartilhar>>.

Infantil, pois aborda assuntos como economia e inovações tecnológicas, em outras palavras, versa sobre temáticas que não fazem parte do interesse das crianças e, devido a complexidade, não são de fácil compreensão para o público infantil.

O “Teste Dev”, relacionado à disciplina de Arte, que é um currículo textual de um desenvolvedor de plataformas, contém dados pessoais e profissionais, não possui intuito pedagógico adequado ao nível ensino infantil e não apresenta audiodescrição.

O aplicativo “Brincando com Ariê”⁹ se constitui em uma série de jogos lúdicos que tem como público as crianças na alfabetização e dispõe de descrição de imagens. Por meio desse aplicativo é possível trabalhar assuntos relacionados aos componentes Artes, Ciências e Língua Portuguesa utilizando-se de jogos a exemplo do quebra-cabeças, da memória, de desafios, de labirintos e desenhos para colorir. Estas atividades estão disponíveis para aplicativo com sistema iOS e *Android*, também para acesso em computadores e *tablets*.

Dentre os vídeos identificados, evidenciamos o OVA “O que é Câmara dos Deputados?”¹⁰ que contém legenda oculta (para deficientes auditivos) e transcrição textual (para deficientes visuais). De acordo com a descrição/os parâmetros de busca do repositório ele aborda conteúdos referentes às disciplinas de Filosofia, Sociologia e História. O vídeo é disponibilizado pela plataforma do *YouTube* e objetiva esclarecer, ao longo de uma animação, como acontece o processo de instituição das leis e o trabalho desenvolvido pela Câmara dos Deputados.

Nesta pesquisa, a Libras apresentou-se também como componente curricular e, entre os OVAs que permitem o acesso de usuários dessa língua, identificamos um OVA, intitulado “Vocabulário de Educação Física em Libras - Volume II”, que dispõe, simultaneamente, de descrição de imagens e janela de Libras. Também apresentado no componente Educação Física o OVA “Vocabulário de Educação Física em Libras - Volume II”- dispõe de descrição de imagens e janela de interpretação para a Libras.

Realizando a busca pela opção janela de Libras, identificamos o vídeo “Pedro, Tiago, João no barquinho em Libras”¹¹, também disponibilizado pela plataforma do *YouTube*. Trata-se de uma música com animações que descreve uma passagem bíblica na qual a narrativa se passa no mar da Galileia. Os recursos visuais utilizados tornam o vídeo atrativo para as crianças. Desse modo, esse OVA é indicado para ser explorado tanto na Língua Portuguesa quanto nas disciplinas de Ciências e da História, entretanto dependendo do objetivo, planejamento e criatividade do professor, pode ser

⁹ Link para acesso: < <http://brincandocomarie.com.br/jogos/>>.

¹⁰ Link para acesso: <<https://escoladigital.org.br/odas/o-que-e-a-camara-dos-deputados-52044>>.

¹¹ Link para acesso: < <https://escoladigital.org.br/odas/pedro-tiago-joao-no-barquinho-em-libras-45868>>.

utilizado em outras disciplinas, como Artes e Matemática para trabalhar cores, quantidade, números, interpretação, animais e diversidade étnico-racial.

Notamos que a opção janela de Libras é o recurso que agrega o maior número de OVAs do componente curricular Língua Portuguesa. Neste componente, há 141 recursos em formato de vídeo que estão disponíveis no *YouTube*. Neles encontram-se traduções (para a Libras), de histórias em quadrinhos, contações de histórias, videoaulas e sinalários¹². Dentre estes, evidenciamos uma coletânea da Turma da Mônica e sinalários com intérprete de Libras em 3D/com avatar. Apesar de especificar a janela em Libras, há vídeos nos quais o professor utiliza a Libras para explicar os conteúdos. Sendo assim, é importante ressaltar a disponibilidade de diversos vídeos é salutar para os estudantes surdos, em especial aqueles da Educação Infantil que estão em processo de aprendizagem de uma língua e, tratando-se de surdos, o sistema linguístico mais indicado para as suas necessidades comunicativas é a Libras. Ao analisar esses recursos, identificamos que eles devem ser utilizados não só para situações didáticas envolvendo surdos, mas devem ser inseridos na prática educativa de maneira a difundir a Libras no espaço escolar, contribuindo, assim, para estimular a interação entre alunos surdos e ouvintes.

Isto posto, um exemplo de um OVA para o ensino da Língua Portuguesa e Ciências em que a janela de Libras disponível é o vídeo “A vida Em Libras: Sol e Lua”¹³. Esse vídeo integra uma série produções semelhantes disponibilizadas pelo canal do *YouTube* da TV INES. Esse canal é administrado por professores da mais antiga escola de surdos do Brasil cujo ano de inauguração, 1856, remonta o Segundo Império. Trata-se de um espaço digital no qual grande parte dos vídeos disponibilizados contam com a Libras e a Língua Portuguesa, portanto, acessíveis a surdos e ouvintes. Os vídeos desse canal abordam curiosidades e acontecimentos da vida cotidiana, envolvendo temáticas diversas e os vídeos depositados no repositório Escola Digital são apresentados por um professor que se comunica por meio da Libras.

Percebemos, ao analisar o quadro 1, no parâmetro dublagem, existe apenas 1 OVA voltado para a disciplina de Língua Portuguesa que é o jogo “Adivinhe a palavra”¹⁴. Esse OVA que funciona como o conhecido jogo da forca que pode ser utilizado *online* e está disponível para *download* através das plataformas *Windows Store*, *Google Play* ou *Apple Store*. Este objeto pode ser trabalhado na Educação Infantil, no 1º e 2º ano, contribuindo no processo de alfabetização de leitura e escrita em Língua Portuguesa. Para a aplicação dessa atividade é necessária a mediação do professor, que deve dividir a turma em duplas a fim de que ocorra a interação entre as crianças e,

¹² Nome dado aos glossários em língua de sinais.

¹³ Link para acesso: <<https://escoladigital.org.br/odas/a-vida-em-libras-sol-e-lua-46722>>.

¹⁴ Link para acesso: <<https://escoladigital.org.br/odas/adivinhe-a-palavra>>.

assim, elas possam compartilhar o conhecimento sobre as letras do alfabeto em Língua Portuguesa e a produção de palavras de maneira escrita.

Além da matéria informativa e o currículo mencionados anteriormente, pertencentes à categoria audiodescrição, evidenciamos, na categoria legenda oculta, os metadados das disciplinas Arte e Matemática são compostos por 2 OVAs (vídeoaulas) idênticos, contudo, ambos são inapropriados para essa etapa de ensino, porque os conteúdos são adequados para os anos finais do ensino fundamental.

Para matemática, na categoria janela de Libras, encontramos 20 OVAs, os quais 19 são vídeoaulas, alguns deles não contemplam conteúdos voltados a referida etapa de ensino, entretanto, para outros níveis de ensino, há coleções de vídeoaulas com professores ensinando assuntos matemáticos, por meio da Libras e com o suporte de imagens que são utilizadas para favorecer a resoluções de equações; além desses vídeos, encontramos um jogo adequado a disciplina e a acessibilidade, denominado “Ler e Contar” é composto por atividades que trabalham diversos conteúdos como animais, instrumentos musicais, cores, desenhos, numerais, formas geométricas, entre outras a Libras e Língua Portuguesa.

Diante do exposto, todos os OVAs não especificados na legenda do quadro ou nas descrições são divididos em: sinalários, vídeoaulas, traduções em Libras: de histórias, músicas, contações de histórias em Libras, estes em formato de vídeo do *YouTube*. Por isso, nas observações, é possível perceber a predominância de vídeos, em que a maior parte é acessível tanto para os alunos surdos quanto os ouvintes. Desse modo, este recurso, mediado pelo professor, permite a interação entre as crianças por proporcionar uma educação inclusiva e que se desenvolve valorizando a Libras e a Língua Portuguesa.

É interessante enfatizar que alguns OVAs elencados como pertencentes à categoria Educação Infantil não se adequam às necessidades da criança por explanarem assuntos que são categorizados para anos posteriores. Assim, durante a busca percebemos que se faz necessário que o repositório Escola Digital reveja os critérios de busca de maneira a fornecer aos usuários resultados mais alinhados aos critérios selecionados.

Outro fator que precisa ser repensado pelos organizadores/curadores do repositório é o incentivo a inserção de OVAs voltados para a Educação Infantil que apresenta um número de resultados significativamente menor do que as outras etapas de ensino. Desse modo, reafirmamos a necessidade dos educadores em compartilharem os materiais produzidos de maneira a incentivar o uso, a customização e a produção de recursos digitais que promovam a aquisição do conhecimento dos estudantes em dispositivos que permitem o acesso ao mundo digital.

Ressaltamos também que o repositório contribui para a prática inclusiva, pois oferece ao professor que atua na inclusão materiais, também permitem planejar aulas de maneira a atender a necessidade dos estudantes e que esses OVAs podem incentivar e servir como modelo para que ele possa criar os seus próprios recursos didáticos adequados às necessidades dos seus estudantes e alinhados aos objetivos por ele proposto para as suas aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O repositório Escola Digital apresenta-se como um ambiente rico em OVAs que podem auxiliar o professor em suas práticas pedagógicas e oferecer um espaço favorável às crianças, por meio de recursos que estimulem a ludicidade, sociabilidade e o aprendizado de conteúdos. Diante disso, podemos afirmar que os OVAs podem potencializar, nos educandos, a compreensão sobre diferentes temáticas e na construção de habilidades sociais e cognitivas a medida que esses recursos instigam as crianças a aprenderem os conteúdos curriculares de maneira interdisciplinar.

Dessa maneira, a abordagem de diversos conteúdos, com acessibilidade, realizada por esses recursos digitais colabora com o processo de ensino-aprendizagem e se adequa aos interesses e linguagens utilizadas pela criança. Além disso, entendemos que na infância há a necessidade de utilizar atividades que trazem diversas possibilidades de trabalhar com a acessibilidade na escola, de maneira a indicar para as demais crianças que as NEEs dos seus colegas podem ser superadas desde que sejam utilizados os recursos de acessibilidade apropriados para permitir o acesso ao conteúdo. Dessa forma, os OVAs acessíveis devem ser utilizados na Creche ou na Educação Infantil, de maneira a auxiliar no processo de ensino-aprendizagem desses estudantes e construir conhecimentos sobre diversos conteúdos, de maneira contextualizada e lúdica como se propõe os OVAs da Escola Digital.

Destacamos que, entre os OVAs analisados, na categoria acessibilidade a característica identificada de maneira recorrente é a janela de Libras. Portanto, o repositório reconhece a importância em disponibilizar recursos acessíveis, de maneira bilíngue, que possibilitem o aprendizado de surdos e ouvintes por meio de um único recurso. Por outro lado, observamos que o número, tipo e conteúdo dos OVAs voltados para esse público precisa ser ampliado e, portanto, há a necessidade dos professores construírem outros OVAs na categoria acessibilidade e disponibilizarem em repositórios de maneira que possam ser utilizados por outros docentes e para atender outras necessidades educacionais específicas.

Assim, esperamos dar continuidade na análise do desenvolvimento/disponibilidade de OVAs tanto no repositório Escola Digital quanto em outros *sites*/repositórios a fim de identificar os OVAs

disponibilizados para a categoria acessibilidade, tendo em vista que esses recursos são fundamentais para os professores que atuam na prática inclusiva. Acreditamos que esses OVAs são, para os professores, um recurso fundamental que pode auxiliá-los a refletirem e modificarem as suas práticas realizando atividades que ampliem as possibilidades de aprendizado do estudante de uma sala de aula inclusiva. Além disso, ao identificar essa carência, almejamos aprofundar os estudos em trabalhos desenvolvidos com OVAs numa perspectiva inclusiva com vistas a propor OVAs na perspectiva da acessibilidade.

REFERÊNCIAS

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 15.290: **Acessibilidade em comunicação na televisão**. Rio de Janeiro, 2005.

BRAGA, Juliana; MENEZES, Lilian. Introdução aos Objetos de Aprendizagem. In: BRAGA, Juliana (Org.). **Objetos de Aprendizagem Volume 1: introdução e fundamentos**. Santo André: UFABC, 2015.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 18 maio 2020.

BRASIL. **Lei nº 12.319**, de 1 de setembro de 2010. Regulamenta a profissão de Tradutor e Intérprete da Língua Brasileira de Sinais - LÍBRAS. Disponível em: <https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/1025011/lei-12319-10>. Acesso em: 18 maio 2020.

BRASIL. **Lei nº 13.146**, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 20 maio 2020.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e para a incerteza**. 6a. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MANTOAN, Maria Teresa Égler. **Educação Inclusiva: O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Summus, 2015.

PRODANOV, Cleber Cristiano; ERNANI, Cesar Freitas. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 06 maio. 2020.