

1. INTRODUÇÃO

A acessibilidade é um meio que permite pessoas a terem acesso a determinados serviços e bens de consumo de uma sociedade. O acesso à educação é algo mais que necessário, é um direito assegurado na nossa constituição de 1988. Em seu artigo 205 é assegurado o direito da educação a todos. Com isso, é desafiador oferecer uma educação de qualidade que englobe toda a população brasileira.

Quando falamos em educação inclusiva, os desafios são maiores, pensar em uma escola que atenda de forma adequada todos os alunos, incluindo crianças e jovens com necessidades educacionais especiais é construir uma educação que acrescenta princípios e uma mentalidade diferenciada na rotina de um grupo social.

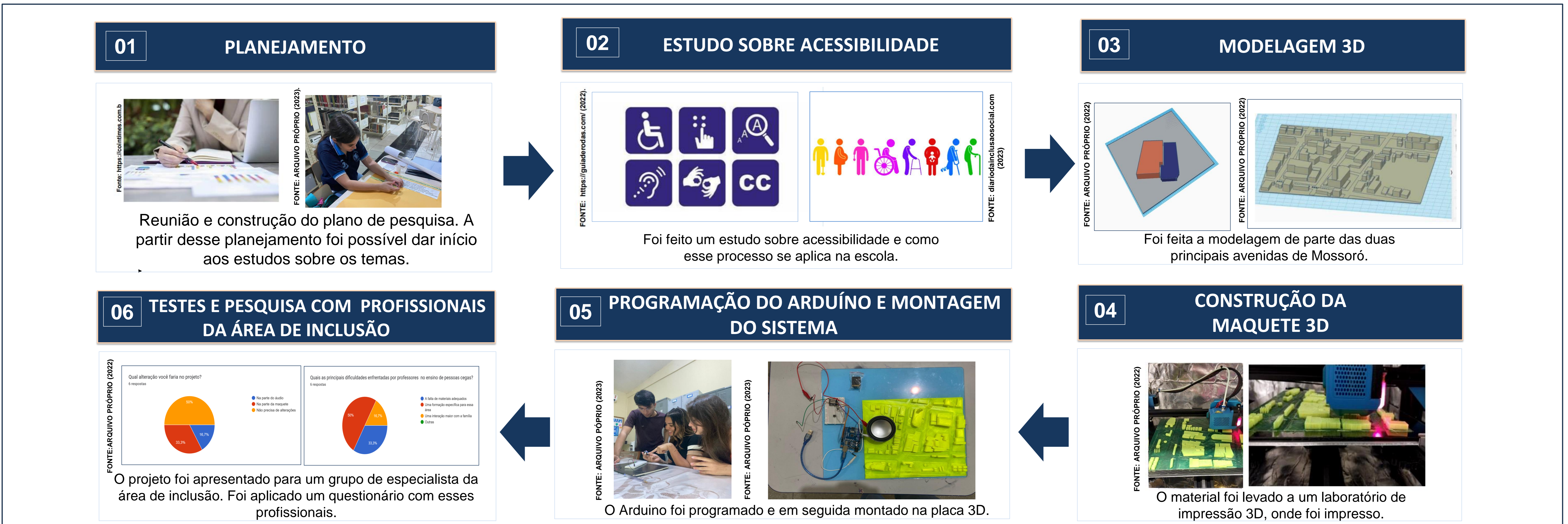
É bem comum encontrar uma demanda de trabalho para professores de educação especial, porém com poucos desses profissionais sendo contratados nos espaços de sala de aula.

O presente projeto permite uma maior forma de inclusão ao trabalhar com a ideia de cartografia tátil de espaços geográficos, material esse desenvolvido a partir de uma impressora 3D e uma programação de áudio desenvolvido por meio do Arduino. Esse sistema conta com a modelagem e impressão de parte das duas principais avenidas de Mossoró, focando em pontos que apresentam grande importância cultural e histórica da cidade.

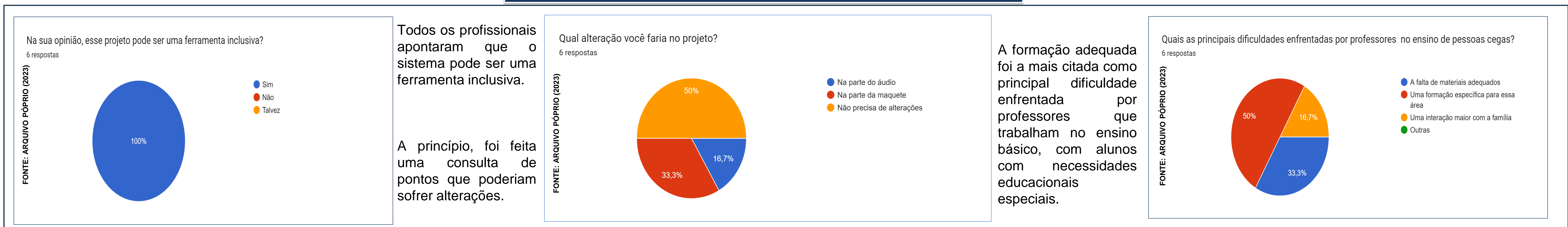
Esse material poderá ser de grande importância para aulas mais dinâmicas, com recursos até então não utilizados. O sistema interativo poderá ser trabalhado nas aulas das disciplinas da área de ciências humanas, podendo ser usado para conhecer um pouco mais da história e cultura do município. Além do mapa arquitetônico e geográfico, o sistema conta com um sensor que aciona um sistema de voz contando a história e um pouco da cultura daquele espaço.

Esse projeto vai ser fundamental no processo de aprendizagem de alunos com baixa visão ou cegueira total, pois ele incentiva a interação entre crianças, saindo das aulas teóricas e incorporando a criatividade e a imaginação dos mesmos, usando um meio tecnológico e lúdico, permitindo que toda a sala de aula se torne homogênea, mesmo com suas particularidades.

2. METODOLOGIA



3. RESULTADOS



4. CONCLUSÃO

O sistema foi concluído e mostrou-se uma ferramenta muito importante no processo de aprendizagem de crianças com necessidades educacionais especiais, mais precisamente para alunos cegos ou com baixa visão. A aprovação por profissionais da área comprova sua utilidade. O sistema fornecerá não só uma alternativa pedagógica de ensino, como também viabilizará a inclusão em sala de aula.

5. REFERÊNCIAS

- ELCIE, F. Salzano Masini. **A educação do portador de deficiência visual- as perspectivas do vidente e do não vidente.** Disponível em: file:///C:/Users/Helenilda/Downloads/2228-Texto%20do%20artigo-2198-1-10- 20190822.pdf. Acesso em: 15/08/2022.
- FARIA, Marina Dias de; MOTTA, Paulo César. **Pessoas com Deficiência Visual: barreiras para o lazer turístico.** Disponível em: file:///C:/Users/Helenilda/Downloads/pessoas_com_deficiencia_visual.pdf. Acesso em: 20/07/2022.
- MATISKEI, Angelina Carmela Romão Matar. **Políticas públicas de inclusão educacional: desafios e perspectivas,** Disponível em: file:///C:/Users/Helenilda/Downloads/n23a12.pdf_Acesso em: 21/06/2022.

