

**APRESENTAR INFORMAÇÕES GRÁFICAS
EM FORMATO ALTERNATIVO DE TEXTO.**



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Visual, Perceptível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Existe descrição textual dos gráficos contidos na interface.
- A descrição textual deve ser acessível por meio de leitores de telas.
- A descrição textual deve seguir a mesma ordem lógica do conteúdo apresentado visualmente.

**APRESENTAR AUDIODESCRIÇÃO E/OU
DESCRÍCÃO TEXTUAL PARA VÍDEOS,
ANIMAÇÕES E OUTROS RECURSOS
MULTIMÍDIAS.**



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Visual, Perceptível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Existe audiodescrição e/ou descrição textual para todos os recursos multimídias relevantes.
- A audiodescrição ou descrição textual é equivalente ao conteúdo visual.

**APRESENTAR CONVERSÃO AUTOMÁTICA PARA
FORMATO DE ÁUDIO DO QUE ESTÁ SENDO
ACIONADO, PELO USUÁRIO, POR TECLAS E/OU
BOTÕES PERIFÉRICOS.**



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Visual, Perceptível, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Existe conversão automática para o formato de áudio de todo conteúdo acionado pelo usuário.
- A estrutura e conteúdo do que é percebido visualmente na interface se mantém.

1

2

3

**GARANTIR A LINEARIDADE NO FLUXO DA
INFORMAÇÃO NA ALTERNATIVA SONORA OU
TÁTIL, MANTENDO A MESMA ESTRUTURA E
CONTEÚDO DO QUE É PERCEBIDO
VISUALMENTE NA INTERFACE.**



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Visual, Perceptível

**TORNAR O ACESSO AO CONTEÚDO E À
FUNCIONALIDADE OPERÁVEL VIA
DISPOSITIVO DE ENTRADA.**



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Motora, Operável



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Cognitivo, Visual, Compreensível,
Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Existe apresentação alternativa, sonora ou display tátil, para o uso da tecnologia.
- A apresentação alternativa exibe as informações na mesma estrutura que é percebida em ordem lógica na interface.
- A apresentação alternativa segue a ordem de dos conteúdos na interface (do superior ao inferior, da esquerda para a direita)

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A navegação por teclado permite acessar todas as áreas e funcionalidades da interface.
- Os atalhos de acessibilidade existem e funcionam (ex: ir ao conteúdo, menu, busca, alto contraste).
- As ações realizadas com teclado são equivalentes às realizadas com o mouse.

4

5

6

**APRESENTAR FORMATO ALTERNATIVO DE
ÁUDIO OU TÁTIL PARA FEEDBACK VISUAL DAS
OPERAÇÕES DO USUÁRIO NA INTERFACE.**



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Cognitiva, Operável, Perceptível,
Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A interface oferece feedback sonoro ou tátil além do visual.
 - O feedback informa claramente a ação executada e o resultado (erro, sucesso etc.).
 - O feedback é perceptível e diferenciado conforme o tipo de operação (ex: erro x sucesso).

7

APRESENTAR CONVERSÃO AUTOMÁTICA PARA FORMATO DE ÁUDIO DO QUE ESTÁ SENDO ACIONADO, PELO USUÁRIO, POR TECLAS E/OU BOTÕES PERIFÉRICOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma escola ou empresa adota uma plataforma virtual de aprendizagem.

⚠️ Barreira: A falta de informação textual alternativa que apresente em sequência lógica o conteúdo representado visualmente.

COMO?

Utilizando um leitor de telas ou funcionalidade da própria tecnologia, verificar se é possível acessar via áudio o conteúdo equivalente ao visual, em ordem lógica.

APRESENTAR AUDIODESCRIÇÃO E/OU DESCRIÇÃO TEXTUAL PARA VÍDEOS, ANIMAÇÕES E OUTROS RECURSOS MULTIMÍDIAS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa cega utilizando uma plataforma de streaming que exibe vídeos animados.

⚠️ Barreira: A usência de audiodescrição e legendas que impede que pessoas com deficiência visual ou auditiva compreendam o conteúdo.

COMO?

Verifique se os vídeos com as animações apresentam recurso de audiodescrição adequado para o tipo de estímulo.

APRESENTAR INFORMAÇÕES GRÁFICAS EM FORMATO ALTERNATIVO DE TEXTO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa cega utiliza um aplicativo de delivery em seu celular com leitor de telas ativado.

⚠️ Barreira: Ao navegar com gestos, alguns botões do app não têm descrição, impedindo que o leitor de telas informe sua função.

COMO?

Utilizando um leitor de telas, navegar na interface verificando se os elementos acionados (botões, menus, campos) são descritos em áudio com nome, função e status.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



AO APRESENTAR LINKS/REDIRECIONAMENTOS INSERIR DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO A SER DIRECIONADO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa visão utiliza um site de turismo acessado com leitor de telas.

⚠️ Barreira: Ao encontrar um link para ler mais sobre uma revolta, o link não apresentar descrição e a pessoa não saber sobre qual revolta ele está realmente acessando.

COMO?

Verifique se os links informam claramente para onde direcionam o usuário. Links genéricos ou sem contexto indicam a presença de uma barreira.

TORNAR O ACESSO AO CONTEÚDO E À FUNCIONALIDADE OPERÁVEL VIA DISPOSITIVO DE ENTRADA.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com limitação motora navega em um site de compras utilizando apenas o teclado.

⚠️ Barreira: O site não possui atalhos para acessar o menu ou a busca, obrigando o usuário a navegar por toda a página.

COMO?

Verifique se há atalhos de acessibilidade (alto contraste, mapa do site, ir ao conteúdo, ir ao menu principal, ir à caixa de pesquisa...) disponíveis e se funcionam corretamente ao serem acionados.

GARANTIR A LINEARIDADE NO FLUXO DA INFORMAÇÃO NA ALTERNATIVA SONORA OU TÁTIL, MANTENDO A MESMA ESTRUTURA E CONTEÚDO DO QUE É PERCEBIDO VISUALMENTE NA INTERFACE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual utiliza um site de notícias com leitor de telas.

⚠️ Barreira: A navegação por teclado salta diretamente do topo para o rodapé, impedindo o acesso linear ao conteúdo principal.

COMO?

Utilizando um leitor de telas, ou somente um teclado, navegar na página verificando se a navegação segue a ordem de apresentação dos conteúdos na interface e se todos os conteúdos são alcançados na navegação.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



APRESENTAR FORMATO ALTERNATIVO DE ÁUDIO OU TÁTIL PARA FEEDBACK VISUAL DAS OPERAÇÕES DO USUÁRIO NA INTERFACE.

APRESENTAR INFORMAÇÕES GERAIS DA TECNOLOGIA EM MAIS DE UM FORMATO.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Auditiva, Robusto, Operável, Perceptível, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- As informações gerais estão disponíveis em mais de um formato (ex: Libras, Braille, áudio).
- Há janela de Libras com tradução gravada como alternativa aos textos escritos.
- Os formatos alternativos são facilmente localizáveis e acessíveis na interface.

EXIBIR INDICAÇÃO CLARA SOBRE A DISPONIBILIDADE DE INFORMAÇÕES EM FORMATO ALTERNATIVO AO PORTUGUÊS ORAL OU ESCRITO.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Auditiva, Visual, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Há ícones que indicam a presença de Libras ou outro formato alternativo ao português escrito/oral.
- Os ícones são exibidos em todos os locais onde o recurso está disponível.
- O ícone é visível, padronizado e facilmente reconhecível pelo público.

SUBSTITUIR O USO DE SINAIS VISUAIS POR SINAIS SONOROS CLAROS.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Auditiva, Compreensível, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia apresenta sinais sonoros claros como alternativa aos sinais visuais.
- Há instruções que explicam o significado dos sinais sonoros.
- As instruções sobre os sinais sonoros são também disponibilizadas em Libras.

8

9

10

DISPONIBILIZAR AS INFORMAÇÕES VEICULADAS EM LIBRAS, COM EXPOSIÇÃO EM VÍDEO.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Auditiva, Cognitiva, Compreensível, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Há exibição alternativa em vídeo em Libras.
- As informações apresentadas em Libras são idênticas ou equivalentes ao original.
- A janela de Libras está visível, sincronizada e bem posicionada na tela.
- As informações veiculadas em Libras respeitam as normas ABNT.

DISPONIBILIZAR ALTERNATIVAS À OPERAÇÃO POR VOZ.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Auditiva, Cognitiva, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia não depende exclusivamente da voz ou do português escrito para operar.
- Há alternativas como Libras, ícones, vídeos ou comandos visuais acessíveis.
- As respostas podem ser dadas de forma não verbal, respeitando diferentes formas de comunicação.

11

12

13

OFERECER VERSÃO DE ACESSO VIA TELA TOUCH COMO FORMA ALTERNATIVA DE ACESSO.



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Motoria, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia é funcional e confortável ao uso em telas touch (sem necessidade de zoom).
- Os elementos interativos (botões, menus) têm tamanho e espaçamento adequados.
- O acesso por toque exige pouco esforço e não compromete a navegação fluida.

SUGERIR MATERIAIS E MÉTODOS ALTERNATIVOS PARA APOIAR A CONSOLIDAÇÃO DA APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE MEIOS MAIS CONCRETOS.



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia sugere ou oferece recursos concretos que complementam os conceitos apresentados.
- Há formas alternativas de experimentação sensorial (tátil, visual, auditiva).
- Há indicação de materiais ou métodos que compreender conteúdos abstratos.
- Facilitam a compreensão de conteúdos abstratos.

14

SUBSTITUIR O USO DE SINAIS VISUAIS POR SINAIS SONOROS CLAROS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual utiliza um aplicativo de exercícios de lógica em seu tablet.

⚠️ Barreira: Ao finalizar as respostas, o app indica acertos e erros apenas com mudança de cor, sem sinal sonoro ou descrição, impossibilitando que a pessoa saiba se e onde ocorreu um erro ou acerto.

COMO?

Verifique se há sinal sonoro claro informando o sucesso ou erro da ação.

EXIBIR INDICAÇÃO CLARA SOBRE A DISPONIBILIDADE DE INFORMAÇÕES EM FORMATO ALTERNATIVO AO PORTUGUÊS ORAL OU ESCRITO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa surda acessa uma plataforma de vídeos para buscar conteúdos sobre direitos do consumidor.

⚠️ Barreira: A plataforma não exibe ícone visível indicando quais vídeos possuem tradução em Libras, dificultando a identificação do conteúdo acessível..

COMO?

Verifique se há ícones visuais claros e consistentes sinalizando a disponibilidade de recurso de Libras.

APRESENTAR INFORMAÇÕES GERAIS DA TECNOLOGIA EM MAIS DE UM FORMATO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa surda acessando um vídeo institucional sobre vacinação no site do Ministério da Saúde.

⚠️ Barreira: O vídeo possui apenas legendas em português, dificultando a compreensão por usuários com baixa proficiência na língua escrita.

COMO?

Verifique se há recurso para janela de Libras com tradução-interpretação humana gravada como alternativa aos textos escritos, ou se há modo alternativo de acesso



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



OFERECER VERSÃO DE ACESSO VIA TELA TOUCH COMO FORMA ALTERNATIVA DE ACESSO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa utiliza um site de receitas culinárias em seu tablet com tela sensível ao toque.

⚠️ Barreira: Os botões são pequenos e mal posicionados, exigindo constantes ajustes de zoom e dificultando a interação por toque.

COMO?

Verifique se os elementos disponíveis na tecnologia são legíveis, facilmente acionáveis e exigem pouco esforço manual.

DISPONIBILIZAR ALTERNATIVAS À OPERAÇÃO POR VOZ.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa surda com baixa proficiência em português acessa o aplicativo do SUS para agendar um atendimento.

⚠️ Barreira: O aplicativo exige leitura e resposta exclusivamente em português escrito, sem alternativa em Libras ou interface visual acessível.

COMO?

Verifique se a tecnologia disponibiliza formas alternativas de operação.

DISPONIBILIZAR AS INFORMAÇÕES VEICULADAS EM LIBRAS, COM EXPOSIÇÃO EM VÍDEO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa surda acessando um vídeo para se informar sobre a proliferação do mosquito da dengue.

⚠️ Barreira: O vídeo não apresenta versão em Libras, dificultando a compreensão plena do conteúdo.

COMO?

Verifique se há uma janela de Libras, se o conteúdo em Libras é equivalente ao original e segue as normas da ABNT.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



SUGERIR MATERIAIS E MÉTODOS ALTERNATIVOS PARA APOIAR A CONSOLIDAÇÃO DA APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE MEIOS MAIS CONCRETOS.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



COMO?
Verifique se há sugestões ou uso de materiais concretos que permitam a percepção de formas, tamanhos ou texturas.

COMO?
Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual participa de uma oficina sobre alimentação saudável promovida por uma unidade básica de saúde.
⚠️ Barreira: Os conteúdos sobre porções e composição dos alimentos são explicados apenas por imagens e textos, sem materiais concretos ou modelos táteis.

OFERECER EXERCÍCIOS EM FORMATOS VARIADOS PARA A CONSOLIDAÇÃO DE CONTEÚDOS A CURTO E LONGO PRAZO.



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Cognitiva, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Há diferentes formatos de exercícios para fixar os conteúdos (curto e longo prazo).
- As atividades incluem recursos dinâmicos, práticos ou interativos.
- A consolidação não depende exclusivamente de um único tipo de tarefa (ex: testes objetivos).

FORNECER AS INFORMAÇÕES EM LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Auditiva, Robusto

PERMITIR EXIBIR/OCULTAR INFORMAÇÕES CONFIDENCIAIS.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Visual, Robusto

FORNECER INFORMAÇÕES QUE POSSIBILITEM QUE PESSOA SAIBA QUAIS DADOS ESTÃO SENDO ARMAZENADOS, EDITADOS OU DISPONIBILIZADOS PARA USO POR OUTRAS PARTES.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Visual, Perceptível

FORNECER TERMOS DE USO CLAROS E DIRETOS.



Princípio 1: Uso Equitativo

Digital, Visual, Auditiva, Cognitiva, Perceptível, Compreensível

APRESENTAR DESIGN ATRAENTE PARA TODOS.



Princípio 1: Uso Equitativo

Físico, Digital, Visual, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Há informação clara de quais dados são armazenados, editados ou compartilhados.
- A finalidade da coleta e uso dos dados é apresentada de forma acessível e compreensível.
- É possível escolher quais dados podem ser armazenados ou compartilhados.

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Disponibiliza os termos de uso de forma clara e objetiva.
- As informações prioritárias são apresentadas em uma versão resumida.
- A versão resumida está disponível em Libras.
- A versão resumida inclui link para o documento completo.

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- As informações são apresentadas em formatos alternativos (ex: braile, Libras, áudio).
- Há uso de cores, formas e/ou texturas para diferenciar conteúdos ou elementos.
- O design permite que pessoas com diferentes percepções compreendam as informações igualmente.

18

19

20

FORNECER ACESSO E OPERAÇÃO POR MEIO DE COMANDO DE VOZ, AUMENTO OU REDUÇÃO DA FONTE DO TEXTO APRESENTADO NA INTERFACE.



Princípio 2: Uso flexível

Físico, Digital, Visual, Operável, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A interface permite aumentar e reduzir o tamanho da fonte.
- É possível acessar e operar recursos por comando de voz.
- As informações visuais se adaptam às configurações feitas pelo usuário.

21

PERMITIR EXIBIR/OCULTAR INFORMAÇÕES CONFIDENCIAIS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa visão acessa um aplicativo de banco digital com leitor de telas para consultar o saldo e realizar pagamentos.

⚠️ Barreira: Ao digitar a senha, o leitor de telas lê cada caractere em voz alta, expondo informações confidenciais sem aviso ou controle.

COMO?

Verifique se há aviso e opção para ocultar ou exibir os dados lidos.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



FORNECER AS INFORMAÇÕES EM LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com surdez profunda acessa vídeos explicativos sobre a campanha de vacinação contra a influenza no site Ministério da Saúde.

⚠️ Barreira: Os vídeos apresentam apenas áudio e legenda em português, sem versão em Libras, dificultando a compreensão plena do conteúdo.

COMO?

Verifique se há janela de Libras ou link claro para uma versão interpretada e se todos os conteúdos essenciais estão disponíveis em Libras.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



OFERECER EXERCÍCIOS EM FORMATOS VARIADOS PARA A CONSOLIDAÇÃO DE CONTEÚDOS A CURTO E LONGO PRAZO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa participa de um curso online de finanças pessoais oferecido por um banco.

⚠️ Barreira: O curso apresenta apenas quizzes de múltipla escolha para revisar os conteúdos, sem outras formas de exercício ou reforço.

COMO?

Verifique se a tecnologia oferece formas variadas para consolidação dos conteúdos, a curto e longo prazo (ex: vídeos, jogos, simulações, desafios práticos).



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



APRESENTAR DESIGN ATRAENTE PARA TODOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa visão participa de uma exposição interativa em um museu de ciência.

⚠️ Barreira: Os painéis informativos utilizam apenas texto impresso pequeno e não contam com cores contrastantes, áudio ou elementos táteis, dificultando o acesso para pessoas com baixa visão ou deficiência visual.

COMO?

Verifique se o design apresenta informações perceptíveis por diferentes formas (visual, tátil, auditiva).



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



FORNECER TERMOS DE USO CLAROS E DIRETOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa visão acessa um aplicativo de compras online para adquirir produtos de mercado.

⚠️ Barreira: Os termos de uso são longos, com linguagem jurídica e fonte pequena, sem versão resumida ou acessível, dificultando a compreensão das condições de uso.

COMO?

Verifique se os termos de uso são apresentados de forma clara e objetiva, com versão resumida e possibilidade de acesso à versão completa.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



FORNECER INFORMAÇÕES QUE POSSIBILITEM QUE PESSOA SAIBA QUAIS DADOS ESTÃO SENDO ARMAZENADOS, EDITADOS OU DISPONIBILIZADOS PARA USO POR OUTRAS PARTES.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa acessa um aplicativo de mobilidade urbana para calcular rotas e estimar tarifas.

⚠️ Barreira: O app armazena o histórico de rotas e preferências sem informar o usuário nem permitir que ele controle o que será salvo ou compartilhado.

COMO?

Verifique se os dados coletados são claramente informados e se há explicação sobre a finalidade do uso dos dados e opções de consentimento.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



FORNECER ACESSO E OPERAÇÃO POR MEIO DE COMANDO DE VOZ, AUMENTO OU REDUÇÃO DA FONTE DO TEXTO APRESENTADO NA INTERFACE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa visão utilizando um aplicativo de transporte em seu celular para chamar um carro.

⚠️ Barreira: O aplicativo não permite ajuste no tamanho da fonte nem operação por comando de voz, dificultando a leitura e a navegação.

COMO?

Verifique se as funções de ajustar o tamanho da fonte e operação por comandos de voz estão disponíveis e operam de forma intuitiva.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



PERMITIR AMPLIAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DO QUE ESTÁ SENDO EXPOSTO NA INTERFACE.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Visual, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- É possível ampliar total ou parcialmente textos, imagens e gráficos.
- A ampliação mantém a legibilidade e qualidade do conteúdo visual.
- O conteúdo ampliado se adapta às necessidades do usuário sem comprometer a navegação.

PERMITIR O AUMENTO DO ESPAÇAMENTO ENTRE AS LINHAS DO TEXTO APRESENTADO NA INTERFACE.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Visual, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- O espaçamento entre linhas é ajustável ou permanece proporcional ao aumentar a fonte.
- A leitura continua fluida mesmo com alterações no tamanho do texto.
- A interface evita espaçamentos exagerados que prejudiquem a visualização do conteúdo.

PERMITIR ALTERAÇÃO NO CONTRASTE, ENTRE CLARO E ESCURO, DO QUE ESTÁ EXPOSTO NA INTERFACE.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Visual, Perceptível, Operável, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A interface permite alternar entre diferentes níveis de contraste (claro e escuro).
- O texto e os elementos permanecem legíveis em todos os modos de contraste.
- A configuração de contraste é acessível via atalhos ou botões identificáveis.

22

23

24

CORRELACIONAR A SAÍDA ALTERNATIVA DE ÁUDIO AO QUE ESTÁ EXPOSTO VISUALMENTE NA INTERFACE.



Princípio 2: Uso Flexível

Físico, Digital, Visual, Cognitiva, Perceptível, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- O conteúdo lido pelo leitor de telas é destacado visualmente na interface.
- A marcação visual acompanha a leitura do leitor de telas em tempo real.
- O destaque permite que a pessoa acompanhe o conteúdo por múltiplas vias (visual e auditiva).

APRESENTAR AS INFORMAÇÕES GERAIS DA TECNOLOGIA EM FORMATOS ALTERNATIVOS AO PORTUGUÊS ESCRITO.



Princípio 2: Uso Flexível

Físico, Digital, Auditiva, Perceptível, Cognitiva

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- As informações estão disponíveis em formatos alternativos ao português escrito (áudio, Libras, braile).
- As alternativas são funcionais, acessíveis e de fácil ativação.
- As versões alternativas apresentam o mesmo conteúdo da versão escrita.

25

26

27

APRESENTAR INDICAÇÃO CLARA SOBRE A DISPONIBILIDADE DO PORTUGUÊS ESCRITO COMO ALTERNATIVA AO PORTUGUÊS ORAL.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Auditiva, Perceptível, Cognitiva

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A interface apresenta ícone ou aviso claro sobre a presença de legendas ou textos equivalentes.
- A indicação aparece sempre que há alternativa ao português oral.
- O recurso é de fácil visualização e compreensão por qualquer usuário.

APRESENTAR A SUBSTITUIÇÃO DE SINAIS SONOROS POR SINAIS VISUAIS CLAROS.



Princípio 2: Uso flexível

Digital, Auditiva, Perceptível, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Há substituição do sinal sonoro por texto em português escrito, figura ou Libras.
- A alternativa visual aparece no mesmo momento em que o som seria emitido.
- O significado da resposta (acerto ou erro) é compreensível de forma não auditiva.
-

28

PERMITIR ALTERAÇÃO NO CONTRASTE, ENTRE CLARO E ESCURO, DO QUE ESTÁ EXPOSTO NA INTERFACE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa visão acessando o portal de serviços do INSS para consultar informações sobre benefícios sociais.

⚠️ Barreira: O site não oferece opção para alterar o contraste da interface, dificultando a leitura do conteúdo por falta de definição entre texto e fundo.

COMO?

Verifique se há opção de alteração entre os modos claro e escuro ou níveis intermediários de contraste.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



APRESENTAR INDICAÇÃO CLARA SOBRE A DISPONIBILIDADE DO PORTUGUÊS ESCRITO COMO ALTERNATIVA AO PORTUGUÊS ORAL.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência auditiva acessando uma plataforma de vídeos informativos sobre direitos do consumidor.

⚠️ Barreira: A pessoa precisar abrir cada vídeo individualmente para descobrir se há legenda em português, pois não há ícone ou aviso prévio indicando essa disponibilidade.

COMO?

Verifique se há indicação clara (ícone ou aviso) sobre a presença de legendas ou outras alternativas ao áudio.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



PERMITIR O AUMENTO DO ESPAÇAMENTO ENTRE AS LINHAS DO TEXTO APRESENTADO NA INTERFACE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa acessando um site de notícias em um tablet para ler uma reportagem.

⚠️ Barreira: Ao aumentar o tamanho da fonte, o espaçamento entre as linhas aumenta excessivamente, comprometendo a fluidez da leitura.

COMO?

Verifique se ao utilizar a ferramenta de zoom é possível configurar para que espaçamento entre as linhas se mantenha em um padrão confortável e proporcional (espaçamento simples).

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



APRESENTAR AS INFORMAÇÕES GERAIS DA TECNOLOGIA EM FORMATOS ALTERNATIVOS AO PORTUGUÊS ESCRITO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual acessando um aplicativo que oferece informações sobre pontos turísticos de Recife.

⚠️ Barreira: As descrições dos locais estão disponíveis apenas em português escrito, sem versão em áudio, Libras ou braille, dificultando o acesso autônomo às informações.

COMO?

Verifique se há alternativas funcionais ao texto escrito, como áudio, Libras ou braille.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



PERMITIR AMPLIAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DO QUE ESTÁ SENDO EXPOSTO NA INTERFACE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa visão acessa um site de receitas em seu celular para acompanhar o preparo de um prato.

⚠️ Barreira: O site não permite ampliar o texto, imagens ou gráficos, dificultando a leitura das instruções e a visualização dos ingredientes.

COMO?

Verifique se é possível ampliar total ou parcialmente diferentes partes da interface (textos, imagens, gráficos) com gestos ou configurações do sistema.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



APRESENTAR A SUBSTITUIÇÃO DE SINAIS SONOROS POR SINAIS VISUAIS CLAROS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência auditiva usando um aplicativo um aplicativo de exercícios de memória para lazer.

⚠️ Barreira: Ao finalizar uma tarefa, o app emite apenas sons para indicar acerto ou erro, sem apresentar texto ou imagem explicativa.

COMO?

Verifique se há substituição por sinal visual claro (ícone, texto ou figura) como alternativas ou uso de sinais sonoros no exato momento do som.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



APRESENTAR LEGENDAS COM CONTEÚDOS FIDEDIGNOS ÀS INFORMAÇÕES VEICULADAS NA MODALIDADE ORAL.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Auditiva, Perceptível

PERMITIR AJUSTE NO BRILHO E/OU ILUMINAÇÃO DO QUE ESTÁ EXPOSTO NA INTERFACE.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Visual, Operável

APRESENTAR ALTERNATIVA PARA USO DE CORES COMO MEIO PARA TRANSMITIR INFORMAÇÕES.



Princípio 2: Uso Flexível

Físico, Digital, Visual, Perceptível, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- As legendas correspondem fielmente ao áudio ou conteúdo falado do vídeo.
- As legendas estão sincronizadas corretamente com o áudio.
- As legendas seguem as normas de acessibilidade, como a NBR 15290 da ABNT.

29

30

31

GARANTIR A MESMA CONFIGURAÇÃO E ESTRUTURA DO QUE É EXPOSTO NA INTERFACE QUANDO OCORRE A AMPLIAÇÃO DOS CONTEÚDOS.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Visual, Perceptível, Operável

DISPONIBILIZAR ALTERNATIVAS À OPERAÇÃO POR VOZ, DE FORMA QUE NÃO EXISTA DEPENDÊNCIA DA PRODUÇÃO ORAL NO PADRÃO DOS INDIVÍDUOS OUVINTES.



Princípio 2: Uso Flexível

Físico, Digital, Auditiva, Perceptível, Compreensível

POSSIBILITAR QUE O USO DO MOUSE SEJA SUBSTITUÍDO POR VIAS ALTERNATIVAS COMO TECLADO, SOPROS, PEQUENOS RUIDOS OU MOVIMENTOS VOLUNTÁRIOS MÍNIMOS.



Princípio 2: Uso Flexível

Física, Digital, Motoria, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A estrutura da interface é mantida ao ampliar o conteúdo.
- O layout não exige rolagem horizontal nem apresenta cortes.
- A interface se adapta de forma responsável a diferentes níveis de ampliação.

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia não depende exclusivamente de comandos orais para funcionar.
- São oferecidas formas alternativas de interação, como toque, texto ou Libras.
- O usuário pode escolher o modo de resposta mais adequado às suas habilidades comunicativas.

32

33

34

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia permite navegação e operação por teclado ou dispositivos alternativos.
- Há compatibilidade com tecnologias assistivas como acionadores por sopro ou ruído.
- As principais funções podem ser executadas sem depender de movimentos amplos.

POSSIBILITAR O USO DE SIMULADORES DE TECLADO.



Princípio 2: Uso flexível

Físico, Digital, Motoria, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia permite o uso de teclado virtual sem comprometer funcionalidades.
- Permite que o simulador de teclado seja acessado por seleção direta com o apontador do mouse que aparece na tela ou qualquer outro dispositivo de acessibilidade.

- Funciona com controle por varredura e acionadores acessíveis.

APRESENTAR ALTERNATIVA PARA USO DE CORES COMO MEIO PARA TRANSMITIR INFORMAÇÕES.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com daltonismo acessa um aplicativo de finanças que usa gráficos de pizza para representar despesas por categoria.

⚠️ Barreira: O app utiliza apenas cores (vermelho, verde e azul) para diferenciar categorias, sem ícones ou descrições textuais que auxiliem na identificação.

COMO?

Verifique se há formas alternativas de identificação, como ícones, padrões ou texto.

PERMITIR AJUSTE NO BRILHO E/OU ILUMINAÇÃO DO QUE ESTÁ EXPOSTO NA INTERFACE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa utilizando um aplicativo de leitura em um ambiente externo com forte luminosidade.

⚠️ Barreira: O aplicativo não permite ajuste no brilho da tela, dificultando a leitura do conteúdo sob luz intensa.

COMO?

Verifique se o brilho pode ser personalizado em diferentes níveis.

APRESENTAR LEGENDAS COM CONTEÚDOS FIDEDIGNOS ÀS INFORMAÇÕES VEICULADAS NA MODALIDADE ORAL.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência auditiva assistindo um vídeo informativo sobre reciclagem no site de uma organização ambiental.

⚠️ Barreira: As legendas não correspondem exatamente ao conteúdo falado no vídeo, com partes faltando ou apresentando informações erradas.

COMO?

Verifique se as legendas refletem com precisão o áudio, sem omissões ou alterações.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POSSIBILITAR QUE O USO DO MOUSE SEJA SUBSTITUIDO POR VIAS ALTERNATIVAS COMO TECLADO, SOPROS, PEQUENOS RUÍDOS OU MOVIMENTOS VOLUNTÁRIOS MÍNIMOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma tetraplégica acessa um portal de serviços bancários por meio de um computador adaptado.

⚠️ Barreira: O site exige movimentação do mouse para acessar menus e botões, sem suporte a navegação por teclado ou dispositivos alternativos como acionadores por sopro.

COMO?

Verifique se a tecnologia pode ser operada por meio de simulador de teclado virtual, varredura automática ou outro dispositivo assistivo.

DISPONIBILIZAR ALTERNATIVAS À OPERAÇÃO POR VOZ, DE FORMA QUE NÃO EXISTA DEPENDÊNCIA DA PRODUÇÃO ORAL NO PADRÃO DOS INDIVÍDUOS OUVINTES.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência auditiva utilizando um assistente virtual em um quiosque de autoatendimento em espaço público.

⚠️ Barreira: O sistema exige comandos por voz e não oferece opções de toque ou digitação para realizar as interações.

COMO?

Verifique se é possível interagir por toque, texto ou Libras.

GARANTIR A MESMA CONFIGURAÇÃO E ESTRUTURA DO QUE É EXPOSTO NA INTERFACE QUANDO OCORRE A AMPLIAÇÃO DOS CONTEÚDOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa utilizando um site de notícias em seu celular e precisa ampliar um infográfico para visualizar detalhes.

⚠️ Barreira: Ao aplicar o zoom, parte do conteúdo é cortada e surge uma barra de rolagem horizontal, dificultando a leitura e o acompanhamento do material.

COMO?

Ao aplicar zoom, verifique se o conteúdo se adapta sem ser cortado nem exigir rolagem lateral.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POSSIBILITAR USO DE SIMULADORES DE TECLADO.

POR QUÊ?
Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência motoria utiliza um computador em uma central de autoatendimento.

⚠️ Barreira: O sistema exige digitação com teclado físico e não oferece opção de simulador de teclado acessível na tela.

COMO?

Verifique se a tecnologia pode ser operada por meio de simulador de teclado virtual, varredura automática ou outro dispositivo assistivo.

POSSIBILITAR CONFIGURAÇÃO PARA OPERAÇÃO APENAS COM UMA DAS MÃOS.



Princípio 2: Uso Flexível

Físico, Digital, Motora, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Possibilita o uso com apenas uma das mãos.
- Possibilita configuração para permitir o uso com apenas uma mão.
- Possibilita o uso sem a necessidade de pressionar mais de uma tecla simultaneamente.

POSSIBILITAR USO POR PESSOAS DESTROS E CANHOTOS (PERMANENTES OU TEMPORÁRIAS).



Princípio 2: Uso Flexível

Físico, Digital, Motora, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia pode ser utilizada confortavelmente com ambas as mãos.
- Há configuração para ajustar botões ou controles para usuários destros ou canhotos.
- A disposição dos elementos pode ser reorganizada conforme a preferência manual.

POSSIBILITAR QUE A REPETIÇÃO DA AÇÃO DE TECLAR SEJA ACIONADA POR PRESSÃO CONTÍNUA.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Motora, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia permite configurar o tempo de resposta entre pressionamentos consecutivos da mesma tecla.
- O sistema ignora repetições acidentais quando configurado corretamente.
- Há recurso de correção ortográfica instantânea que compensa erros por repetição.

36

37

38

POSSIBILITAR O CONTROLE DA VELOCIDADE DO QUE É APRESENTADO EM FORMATO SONORO, POR LEITOR DE TELA OU RECURSO MULTIMÍDIA.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Motora, Auditiva, Cognitiva, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- É possível ajustar a velocidade de reprodução dos conteúdos sonoros ou multimídia.
- A tecnologia permite pausar, retroceder, avançar e retomar a reprodução.
- Os conteúdos sonoros só iniciam com autorização do usuário e podem ser acessados por meios alternativos.

POSSIBILITAR OPÇÕES DE AJUSTE DE TEMPORIZAÇÃO NO CASO DE EXIGÊNCIA DE TEMPO NA OPERAÇÃO DO CONTEÚDO, FUNCIONALIDADES OU NAVEGAÇÃO.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Cognitiva, Motora, Operável, Compreensível, Perceptível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia permite configurar o tempo de resposta ou execução de tarefas.
- É possível desativar a temporização sem prejudicar a navegação ou a funcionalidade.
- As opções de tempo são acessíveis, visíveis e fáceis de ajustar.

POSSIBILITAR O LIVRE RETORNO A CONTEÚDOS ANTERIORES PARA REVISÃO E CONFERÊNCIA.



Princípio 2: Uso Flexível

Digital, Cognitiva, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia oferece um menu ou controles de navegação que permitem retornar a conteúdos anteriores.
- É possível avançar e revisar livremente qualquer parte do conteúdo.
- Há autonomia para navegação, independentemente da ordem de apresentação.

39

40

41

POSSIBILITAR A REALIZAÇÃO LIVRE DE PAUSAS PARA INTERVALOS DURANTE O USO.



Princípio 2: Uso flexível

Digital, Cognitiva, Motora, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia exibe de forma clara e constante um botão de pausa.
- O usuário pode interromper e retomar a atividade a qualquer momento.
- Há possibilidade de configurar pausas durante o uso.
- Possibilidade de programadas durante o uso.

42

**POSSIBILITAR QUE A REPETIÇÃO DA
AÇÃO DE TECLAR SEJA ACIONADA POR
PRESSÃO CONTÍNUA.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência motora utiliza um computador para preencher um formulário de inscrição em um site.

⚠️ Barreira: Ao tentar digitar, a pessoa pressiona acidentalmente a mesma tecla várias vezes, e o sistema registra todas as repetições, sem possibilidade de ajustes de tempo entre os pressionamentos.

COMO?

Verifique se é possível configurar a latência de aceitação entre duas teclas iguais, com tempo mínimo entre repetições.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



**POSSIBILITAR O LIVRE RETORNO A
CONTEÚDOS ANTERIORES PARA
REVISÃO E CONFERÊNCIA.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa acessando um curso online sobre empreendedorismo no portal do SEBRAE.

⚠️ Barreira: Após concluir um módulo, a pessoa deseja revisar uma parte anterior, mas o sistema não permite voltar ao conteúdo anterior nem fornece um menu de navegação acessível.

COMO?

Verifique se há menus, botões ou recursos que permitam revisar o conteúdo em qualquer momento. Tente retornar a partes anteriores de vídeos, formulários ou módulos.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



**POSSIBILITAR USO POR PESSOAS
DESTRAS E CANHOTAS
(PERMANENTES OU TEMPORÁRIAS).**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa canhota utilizando um editor de imagens em seu computador pessoal para criar layouts gráficos.

⚠️ Barreira: O software não permite ajustar a posição das ferramentas ou configurar o botão principal do mouse para uso com a mão esquerda.

COMO?

Verifique se há opção para configurar botões, menus ou disposição dos comandos para operar a tecnologia utilizando a mão não dominante (esquerda para canhotos, direita para destros).

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



**POSSIBILITAR CONFIGURAÇÃO PARA
OPERAÇÃO APENAS COM UMA DAS
MÃOS.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com mobilidade reduzida em um dos braços utilizando um aplicativo de jogos em seu celular.

⚠️ Barreira: O jogo exige pressionar dois botões simultaneamente para executar ações, impedindo o uso com apenas uma mão.

COMO?

Verifique se há opção de configuração da tecnologia para operação utilizando apenas uma mão, sem pressionar múltiplas teclas ao mesmo tempo.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



**POSSIBILITAR O LIVRE RETORNO A
CONTEÚDOS ANTERIORES PARA
REVISÃO E CONFERÊNCIA.**

**POSSIBILITAR OPÇÕES DE AJUSTE DE
TEMPORIZAÇÃO NO CASO DE EXIGÊNCIA DE
TEMPO NA OPERAÇÃO DO CONTEÚDO,
FUNCIONALIDADES OU NAVEGAÇÃO.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com dislexia acessando um site de capacitação profissional para responder um teste interativo com limite de tempo por pergunta.

⚠️ Barreira: O sistema impõe um tempo fixo por questão e não oferece opção de ajuste ou desativação, prejudicando o desempenho de quem precisa de mais tempo para leitura e compreensão.

COMO?

Verifique se é possível ajustar ou remover a exigência de tempo de duração das etapas.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



**POSSIBILITAR O CONTROLE DA VELOCIDADE
DO QUE É APRESENTADO EM FORMATO
SONORO, POR LEITOR DE TELA OU RECURSO
MULTIMÍDIA.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual acessando um site de notícias que oferece leitura de tela automatizada dos artigos.

⚠️ Barreira: O player de áudio não permite acelerar, retroceder ou pausar a reprodução, tornando a experiência cansativa e dificultando o controle do conteúdo.

COMO?

Verifique se é possível controlar a velocidade, pausar, retomar e navegar livremente por conteúdos sonoros na interface, como vídeos, áudios ou leitura por sintetizador de voz.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis

**POSSIBILITAR A REALIZAÇÃO LIVRE DE
PAUSAS PARA INTERVALOS DURANTE
O USO.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa utilizando o Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação (AVAMEC) para fazer um curso de educação profissional.

⚠️ Barreira: A pessoa precisar fazer uma pausa para anotar informações, mas a ferramenta não disponibilizar botão de pausa nem permitir a retomada do conteúdo no mesmo ponto.

COMO?

Verifique se há um botão de pausa sempre visível e funcional, e se há suporte a pausas programadas.

USAR PORTUGUÊS NO MATERIAL ESCRITO PARA VEICULAR AS INFORMAÇÕES E O CONTEÚDO DA TECNOLOGIA, OBSERVANDO A FAIXA ETÁRIA ALVO DO PRODUTO.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível

POSSUIR ORGANIZAÇÃO DAS INFORMAÇÕES VISUAIS, CLARA E INTUITIVA, COM USO DE RECURSOS ICÔNICOS VISUAIS.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível

ALCANÇAR OS OBJETIVOS A QUE SE PROPÓE PARA CADA NÍVEL DE ESCOLARIDADE E CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS ESPERADOS.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- O conteúdo é apresentado em português com estrutura clara, objetiva e direta.
- O vocabulário e o estilo de escrita consideram a faixa etária e o contexto sociocultural do público.
- Evita períodos longos, linguagem rebuscada ou sentenças de ordem inversa.

43

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- As informações visuais e linguísticas são claras, objetivas e de fácil leitura.
- A linguagem privilegia frases simples, narrativa em primeira pessoa e instruções diretas.
- Há uso de ícones e recursos visuais próximos da estrutura comunicativa da Libras.

44

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A interface é intuitiva e não exige conhecimentos técnicos além do perfil do público-alvo.
- Os termos, ícones e funcionalidades são compatíveis com o nível de escolaridade do usuário.
- O conteúdo é apresentado de forma acessível, respeitando os conhecimentos prévios esperados.

45

PROMOVER SINALIZAÇÃO EM LIBRAS NOS VÍDEOS DE FORMA CLARA E CONDIZENTE COM A FAIXA ETÁRIA ALVO DO PRODUTO.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Digital, Auditiva, Compreensível

APRESENTAR EXPLICAÇÕES ADICIONAIS PARA SINAIS ESPECÍFICOS DA LIBRAS QUE FOREM USADOS.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Digital, Auditiva, Cognitiva, Compreensível

POSSIBILITAR QUE O PRIMEIRO ATALHO DA TECNOLOGIA LEVE À PÁGINA DE INFORMAÇÕES SOBRE ACESSIBILIDADE.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Digital, Visual, Operável, Perceptível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A sinalização em Libras é clara, fluida e compreensível.
- Os sinais utilizados são compatíveis com a faixa etária e o perfil linguístico do público-alvo.
- A interpretação em Libras respeita o conteúdo original e facilita o entendimento da informação.

46

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Há glossário em Libras com tradução-interpretação humana para sinais técnicos, científicos ou específicos.
- Os sinais são explicados de forma clara e acessível ao público-alvo.
- O glossário está disponível de forma integrada ou acessível junto ao conteúdo principal.

47

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- O primeiro link acessível por teclado direciona para a página de acessibilidade.
- A informação sobre acessibilidade é clara, organizada e visível para tecnologias assistivas.
- A navegação por teclado funciona de forma previsível e acessível desde o início da interação.

48

OFERECER CONSTANTE FEEDBACK SOBRE O APRENDIZADO.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível, Perceptível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia oferece dicas, reforços ou novas tentativas após erros.
- Cada acerto é acompanhado de mensagens positivas ou estímulo ao progresso.
- Em caso de erro não sinalizado diretamente, há novas explicações ou oportunidades de retomada.

49

**ALCANÇAR OS OBJETIVOS A QUE SE PROPÕE
PARA CADA NÍVEL DE ESCOLARIDADE E
CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS ESPERADOS.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa utilizando um aplicativo de orientação financeira básica voltado a microempreendedores em fase inicial.

⚠️ Barreira: A tecnologia apresenta termos técnicos e elementos visuais complexos que exigem conhecimentos avançados em economia, dificultando o uso para quem tem pouca escolaridade ou formação na área.

COMO?

Verifique se os elementos da interface estão de acordo com o nível de escolaridade e conhecimentos do público-alvo da tecnologia.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POSSUIR ORGANIZAÇÃO DAS INFORMAÇÕES VISUAIS, CLARA E INTUITIVA, COM USO DE RECURSOS ICÔNICOS VISUAIS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência auditiva utilizando um aplicativo de instruções para montar um móvel.

⚠️ Barreira: As instruções serem compostas por blocos longos de texto escrito com conectivos complexos e sem apoio visual, dificultando a compreensão do passo a passo.

COMO?

Verifique se as instruções ou informações estão organizadas de forma clara, objetiva e sequencial.

**USAR PORTUGUÊS NO MATERIAL ESCRITO
PARA VEICULAR AS INFORMAÇÕES E O
CONTEÚDO DA TECNOLOGIA, OBSERVANDO
A FAIXA ETÁRIA ALVO DO PRODUTO.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa escolaridade utilizando um aplicativo para ter orientações sobre segurança no trabalho em um canteiro de obras.

⚠️ Barreira: O conteúdo disponibilizado no aplicativo apresenta frases longas, vocabulário técnico e estruturas complexas, dificultando a compreensão.

COMO?

Verifique se o material escrito está em português claro, direto e adequado ao nível de letramento do público.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



**POSSIBILITAR QUE O PRIMEIRO ATALHO DA
TECNOLOGIA LEVE À PÁGINA DE
INFORMAÇÕES SOBRE ACESSIBILIDADE.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual acessando o site institucional de uma universidade federal utilizando um leitor de telas.

⚠️ Barreira: Ao pressionar a tecla "Tab", o primeiro link acessível não leva à página de informações sobre acessibilidade, dificultando com que a pessoa entenda como navegar pelo site.

COMO?

Utilizando a tecla tab ao entrar na página, verifique se esse primeiro link leva à página ou seção de informações sobre acessibilidade.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



**APRESENTAR EXPLICAÇÕES
ADICIONAIS PARA SINAIS ESPECÍFICOS
DA LIBRAS QUE FOREM USADOS.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência auditiva assistindo um vídeo sobre sustentabilidade no site do Ministério do Meio Ambiente.

⚠️ Barreira: O intérprete usa sinais específicos da área ambiental, sem fornecer explicação ou contextualização visual em Libras, o que dificulta a compreensão do conteúdo.

COMO?

Verifique se a tecnologia oferece glossário em Libras com tradução humana para esclarecer sinais técnicos ou pouco comuns.

**PROMOVER SINALIZAÇÃO EM LIBRAS NOS
VÍDEOS DE FORMA CLARA E CONDIZENTE
COM A FAIXA ETÁRIA ALVO DO PRODUTO.**

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência auditiva assistindo um vídeo informativo sobre higiene alimentar em um aplicativo de saúde pública.

⚠️ Barreira: A sinalização em Libras utiliza estruturas linguísticas complexas e vocabulário inadequado ao público geral, dificultando a compreensão da mensagem.

COMO?

Assista ao vídeo com sinalização em Libras e analise se a interpretação é clara, objetiva e adaptada à faixa etária e contexto sociocultural do público-alvo.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa utilizando um aplicativo de capacitação profissional para realizar um quiz sobre atendimento ao público.

⚠️ Barreira: Ao errar uma resposta, o sistema apenas registra o erro sem oferecer explicações, dicas ou a possibilidade de tentar novamente, comprometendo o aprendizado.

COMO?

Verifique se a tecnologia fornece feedback a pessoa, como dicas, explicações ou chances de tentar novamente em caso de erro.

**OFERECER CONSTANTE FEEDBACK
SOBRE O APRENDIZADO.**

CONCRETIZAR O CONTEÚDO ATRAVÉS DE EXEMPLOS.



Princípio 3: Uso Simples e Intuitivo

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível

OFERECER DIFERENTES MODOS DE APRESENTAÇÃO DAS INFORMAÇÕES VISUAIS, PRIORIZANDO CLAREZA E ACESSIBILIDADE.



Princípio 4: Informação perceptível

Físico, Digital, Visual, Perceptível

APRESENTAR A INFORMAÇÃO DE MODO QUE O MAIOR NÚMERO DE PESSOAS POSSA COMPREENDER.



Princípio 4: Informação perceptível

Físico, Digital, Cognitiva, Perceptível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- O conteúdo é complementado por exemplos reais ou experiências aplicáveis.
- Há sugestões de atividades práticas, desafios ou simulações.
- O aprendizado é reforçado por formas que facilitam a compreensão e aplicação concreta.

50

51

52

DESTACAR A INFORMAÇÃO MAIS IMPORTANTE.



Princípio 4: Informação perceptível

Físico, Digital, Visual, Perceptível, Operável

USAR TAMANHOS DE FONTE, CORES, NEGRITO, ITÁLICO OU NÍVEIS DE CABEÇALHO PARA TORNAR A INFORMAÇÃO ESSENCIAL MAIS LEGÍVEL E/OU IDENTIFICÁVEL.



Princípio 4: Informação perceptível

Físico, Digital, Visual, Perceptível

USAR FORMAS, DIREÇÕES, RELEVOS OU OUTROS ELEMENTOS QUE POSSAM SER DESCritos.



Princípio 4: Informação perceptível

Físico, Digital, Cognitiva, Perceptível, Operável, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- As informações mais importantes aparecem primeiro ou em posição de destaque na tela.
- São utilizados tamanhos de fonte, cores ou elementos gráficos para destacar conteúdos prioritários.
- Há formas acessíveis de personalizar ou visualizar os dados mais relevantes.

53

54

55

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Informações essenciais utilizam recursos gráficos como negrito, cabeçalhos ou cores contrastantes.
- Tamanhos de fonte e formas visuais diferentes ajudam a diferenciar o conteúdo principal do secundário.
- A hierarquia das informações está clara, facilitando a leitura e compreensão rápida.

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A interface utiliza formas geométricas, direções e elementos visuais que possam ser descritos verbalmente.
- Relevos, setas e posicionamentos são usados para apoiar a orientação espacial e instruções.
- Tamanho de fonte e cor são empregados para diferenciar e organizar o conteúdo de forma clara e comprehensível.

POSSIBILITAR O USO DE PERIFÉRICOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA.



Princípio 4: Informação perceptível

Físico, Digital, Visual, Auditiva, Motoria, Cognitiva, Operável, Robusto, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia é compatível com diferentes periféricos de tecnologia assistiva (mouse adaptado, lupa, teclado alternativo, etc.).
- O usuário consegue realizar todas as principais funções assistivos conectados.
- A interface mantém o desempenho e a acessibilidade com os periféricos ativados.

56

APRESENTAR A INFORMAÇÃO DE MODO QUE O MAIOR NÚMERO DE PESSOAS POSSA COMPREENDER.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual acessa um terminal de autoatendimento para consultar prazos e instruções sobre um serviço público.

⚠️ Barreira: As informações são apresentadas apenas em texto visual na tela, sem alternativa em áudio, Libras, ou outros formatos perceptíveis por diferentes perfis de usuários.

COMO?

Verifique se o conteúdo informativo é disponibilizado em mais de um formato sensorial (visual, tátil, auditivo, etc.).

OFERECER DIFERENTES MODOS DE APRESENTAÇÃO DAS INFORMAÇÕES VISUAIS, PRIORIZANDO CLAREZA E ACESSIBILIDADE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual acessando um portal de serviços públicos para confirmar presença em uma convocação.

⚠️ Barreira: A lista de presença está disponível apenas em formato visual e não é lida pelo leitor de telas, impedindo a pessoa de localizar o campo de confirmação.

COMO?

Verifique se o conteúdo fornecido pela tecnologia é apresentado de forma perceptível por mais de um canal sensorial.

CONCRETIZAR O CONTEÚDO ATRAVÉS DE EXEMPLOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa utilizando um aplicativo de educação financeira para aprender sobre orçamento doméstico.

⚠️ Barreira: O conteúdo é apresentado apenas de forma teórica, sem exemplos práticos, simulações ou sugestões de atividades que ajudem a aplicar o conceito no dia a dia.

COMO?

Verifique se a tecnologia apresenta formas de concretizar o aprendizado do conteúdo, através de exemplos práticos, experiências ou desafios aplicáveis à vida real.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



USAR FORMAS, DIREÇÕES, RELEVOS OU OUTROS ELEMENTOS QUE POSSAM SER DESCritos.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com deficiência visual utilizando um aplicativo de transporte público com mapas para localizar pontos de ônibus.

⚠️ Barreira: Os pontos de ônibus são marcados com ícones abstratos e sem legenda ou descrição alternativa, tornando difícil explicar verbalmente onde estão localizados ou como alcançá-los.

COMO?

Verifique se os elementos visuais (formas, direções, ícones) podem ser descritos de forma simples e objetiva.

USAR TAMANHOS DE FONTE, CORES, NEGrito, ITÁLICO OU NÍVEIS DE CABEÇALHO PARA TORNAR A INFORMAÇÃO ESSENCIAL MAIS LEGÍVEL E/OU IDENTIFICÁVEL.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixa escolaridade utiliza um infográfico digital para entender as etapas de solicitação do Benefício de Prestação Continuada.

⚠️ Barreira: As etapas estão todas no mesmo estilo visual, dificultando a identificação da informação mais importante, como prazos e documentos obrigatórios.

COMO?

Verifique se os elementos mais relevantes da interface são visualmente destacados, seja usando formas, tamanho de fonte ou cor.

DESTACAR A INFORMAÇÃO MAIS IMPORTANTE.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa idosa utilizando o aplicativo Meu SUS Digital para verificar os horários de medicação e agendamentos de exames.

⚠️ Barreira: As informações principais, como a próxima dose do medicamento, estão em fonte pequena e no meio da tela, sem qualquer destaque visual, o que dificulta a identificação rápida.

COMO?

Verifique se as informações mais importantes da interface são apresentadas de forma destacada e acessível.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com o braço quebrado utilizando um computador público para acessar informações sobre o auxílio-doença.

⚠️ Barreira: O sistema não reconhece o mouse adaptado conectado via USB, impossibilitando a navegação sem o uso do dispositivo padrão.

COMO?

Verifique se a tecnologia possibilita o uso de periféricos de tecnologia assistiva (e.g mouses, teclados, lupas).

POSSIBILITAR O USO DE PERIFÉRICOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA.

POSSIBILITAR QUE INFORMAÇÕES SEJAM OCULTADAS.



Princípio 5: Tolerância a erros

Físico, Digital, Visual, Motora, Operável

EXIBIR AVISOS E ALERTAS SONOROS PARA SINALIZAR ERROS, ACERTOS OU FINALIZAÇÃO DE TAREFAS.



Princípio 5: Tolerância a erros

Físico, Digital, Visual, Compreensível, Perceptível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A interface permite ocultar ou desabilitar funções não essenciais que possam causar erros.
- Há tolerância a cliques acidentais, com possibilidade de desfazer ações ou corrigir rapidamente.
- A tecnologia é compatível com o uso de periféricos assistivos e oferece personalização da navegação.

57

Princípio 5: Tolerância a erros

POSSIBILITAR QUE UMA AÇÃO SEJA REVERTIDA.



Princípio 5: Tolerância a erros

Físico, Digital, Motora, Operável, Cognitiva

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A pessoa pode corrigir uma ação antes que ela seja finalizada (ex: confirmação após clique).
- Existe funcionalidade de retorno ou edição após selecionar uma opção incorreta.
- A interface evita penalizar cliques acidentais e favorece o controle pelo usuário.

58

FORNECER ALERTAS OU BARREIRAS ANTES DE SITUAÇÕES QUE NÃO PODEM SER REVERTIDAS.



Princípio 5: Tolerância a erros

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível, Perceptível

PERMITIR QUE A PESSOA PERMANEÇA SENTADA OU EM PÉ DE FORMA ALINHADA DURANTE TODO O TEMPO.



Princípio 6: Baixo esforço físico

Físico, Motora, Operável

POSSIBILITAR UTILIZAÇÃO COM BAIXO ESFORÇO FÍSICO E SEM A NECESSIDADE DO USO DAS MÃOS.



Princípio 6: Baixo esforço físico

Físico, Digital, Motora, Operável, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia fornece alertas claros antes da execução de ações irreversíveis.
- Existem marcações visuais ou textuais que orientam a pessoa sobre o local ou momento de ação.
- O sistema oferece tempo ou confirmação para evitar erros acidentais.

60

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia pode ser utilizada confortavelmente por pessoas sentadas ou em pé.
- A altura e o posicionamento da tecnologia respeitam princípios ergonômicos e de acessibilidade, levando em consideração usuários com e sem deficiências.
- Existem alternativas que favorecem diferentes posições corporais, sem exigir esforço ou desconforto.

61

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- É possível operar a tecnologia com baixo esforço físico e sem uso simultâneo das mãos.
- Os comandos podem ser acionados por outras partes do corpo (ex: cotovelo, pé, comandos por voz).
- A estrutura física e os dispositivos são robustos e acessíveis a diferentes perfis de usuários.

62

PERMITIR A CRIAÇÃO DE ATALHOS OU CRIAR AUTOMATICAMENTE ATALHOS PARA OS LINKS MAIS ACESSADOS.



Princípio 6: Baixo esforço físico

Digital, Cognitiva, Perceptível, Operável

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia fornece atalhos automáticos ou personalizáveis para conteúdos mais acessados.
- A tecnologia permite retomar a atividade exatamente do ponto em que foi interrompida.
- A funcionalidade reduz a necessidade de repetir navegação por múltiplos menus.

63

POSSIBILITAR QUE UMA AÇÃO SEJA REVERTIDA.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixo controle motor, utilizando um aplicativo de exercícios cognitivos.

⚠️ Barreira: Após clicar accidentalmente na alternativa errada, a interface avança automaticamente para a próxima pergunta sem oferecer opção de correção ou retorno.

COMO?

Verifique se a tecnologia possibilita corrigir erros de forma autônoma.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POSSIBILITAR UTILIZAÇÃO COM BAIXO ESFORÇO FÍSICO E SEM A NECESSIDADE DO USO DAS MÃOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com um bebê no colo utilizando um totêmico para emissão de comprovantes de vacinação.

⚠️ Barreira: O equipamento exige o uso das duas mãos para tocar e segurar ao mesmo tempo, além de ter botões pequenos, impossibilitando a operação com outra parte do corpo.

COMO?

Verifique se é possível realizar todas as ações sem esforço excessivo ou dependência das mãos.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



EXIBIR AVISOS E ALERTAS SONOROS PARA SINALIZAR ERROS, ACERTOS OU FINALIZAÇÃO DE TAREFAS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma criança semi alfabetizada realizando uma atividade interativa de múltipla escolha em um aplicativo de alfabetização digital.

⚠️ Barreira: Ao selecionar as alternativas, a tecnologia não fornece qualquer sinal sonoro para indicar se houve erro, acerto ou conclusão, gerando confusão e insegurança durante a navegação.

COMO?

Verifique se há sinais sonoros distintos para acertos, erros e finalização de tarefas.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POSSIBILITAR QUE INFORMAÇÕES SEJAM OCULTADAS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com hemiplegia do lado direito do corpo acessando um ambiente virtual para realizar atividades de preenchimento de textos interativos.

⚠️ Barreira: Ao clicar accidentalmente com o lado não dominante do mouse, o sistema direciona a pessoa para outra tela sem oferecer opção de desfazer a ação ou ocultar comandos irrelevantes.

COMO?

Verifique se ações acidentais podem ser revertidas e se é possível ocultar ou desativar conteúdos secundários para evitar cliques equivocados.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



POSSIBILITAR UTILIZAÇÃO COM BAIXO ESFORÇO FÍSICO E SEM A NECESSIDADE DO USO DAS MÃOS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com nanismo utilizando um totêmico em uma unidade de atendimento público.

⚠️ Barreira: O totêmico é fixado em uma altura elevada, obrigando a pessoa a esticar os braços ou manter uma postura desconfortável, dificultando a utilização com tranquilidade.

COMO?

Verifique se a tecnologia (bancada, totêmico, terminal, computador) permite uso confortável estando a pessoa sentada ou em pé.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



PERMITIR QUE A PESSOA PERMANEÇA SENTADA OU EM PÉ DE FORMA ALINHADA DURANTE TODO O TEMPO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com limitação motora utilizando um aplicativo de arrastar e soltar para montar uma sequência lógica de imagens.

⚠️ Barreira: Ao soltar uma imagem no local incorreto, o sistema registra a ação sem confirmação prévia nem possibilidade de correção, prejudicando o andamento da atividade.

COMO?

Verifique se há marcações ou alertas, de modo que a pessoa possa agir de forma consciente.

Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



FORNECER ALERTAS OU BARREIRAS ANTES DE SITUAÇÕES QUE NÃO PODEM SER REVERTIDAS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa idosa que utiliza com frequência uma plataforma de serviços online para acessar o extrato do INSS

⚠️ Barreira: Cada vez que a pessoa entra no sistema, precisa navegar por várias abas e menus até localizar a área correta, sem que haja atalhos visíveis ou memorização do último acesso.

COMO?

Verifique se a plataforma lembra o ponto de saída ou permite personalização de atalhos.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



PERMITIR A CRIAÇÃO DE ATALHOS OU CRIAR AUTOMATICAMENTE ATALHOS PARA OS LINKS MAIS ACESSADOS.

EXIGIR BAIXO ESFORÇO PERCEPTUAL.



Princípio 6: Baixo esforço físico

Digital, Cognitiva, Compreensível, Robusto

EXIGIR BAIXO ESFORÇO COGNITIVO.



Princípio 6: Baixo esforço físico

Digital, Cognitiva, Compreensível, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- As tarefas são organizadas em fases ou níveis com complexidade crescente.
- A tecnologia permite pausas e retomadas sem perda de progresso.
- O tempo e esforço exigidos para completar cada etapa são compatíveis com o público-alvo.

64

DISPONIBILIZAR A TECNOLOGIA NA ALTURA DO ALCANCE DO OLHAR DAS PESSOAS QUE IRÃO UTILIZÁ-LA.



Princípio 7: Dimensões e espaços para aproximação e uso

Físico, Digital, Motora, Operável, Compreensível, Perceptível

DISPONIBILIZAR A TECNOLOGIA AO ALCANCE MANUAL DAS PESSOAS QUE IRÃO UTILIZÁ-LA, SEM QUE ELAS PRECISEM SE DESLOCAR NO ESPAÇO.



Princípio 7: Dimensões e espaços para aproximação e uso

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível, Perceptível, Operável, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia pode ser visualizada e manipulada por pessoas sentadas, em pé ou com mobilidade reduzida.
- Os elementos principais estão dentro da linha de visão direta, sem exigir inclinação excessiva da cabeça ou tronco.
- A estrutura permite flexibilidade no posicionamento, garantindo acesso igualitário.

67

FORNECER ESPAÇO ADEQUADO PARA PESSOAS QUE UTILIZAM CADEIRA DE RODAS.



Princípio 7: Dimensões e espaços para aproximação e uso

Físico, Motora, Operável, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Há espaço livre sob o equipamento para permitir aproximação com cadeira de rodas.
- Os comandos e interfaces da tecnologia estão acessíveis na linha de alcance manual.
- A tecnologia possibilita a operação autônoma por pessoas sentadas ou com mobilidade reduzida.

70

EXIGIR BAIXO ESFORÇO MOTOR.



Princípio 6: Baixo esforço físico

Digital, Motora, Operável, Compreensível

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- Os elementos interativos têm tamanho e espaçamento adequados para uso com motricidade reduzida.
- A tecnologia permite operação com diferentes partes do corpo (mão, boca, pé) sem exigir esforço refinado.
- A tecnologia evita agrupamentos excessivos que demandam controle motor fino e preciso.

66

FORNECER MEIO DE OPERAÇÃO ALTERNATIVO ACESSÍVEL SEMPRE QUE A TECNOLOGIA EXIJA AGARRAR, COMPRIMIR OU FLETIR O PULSO PARA ACIONAMENTO DAS FUNCIONALIDADES.



Princípio 7: Dimensões e espaços para aproximação e uso

Físico, Digital, Cognitiva, Compreensível, Perceptível, Operável, Robusto

✓ ÍTENS DE VERIFICAÇÃO:

- A tecnologia pode ser acionada por métodos alternativos (voz, toque leve, conectividade com celular).
- As funcionalidades podem ser ativadas sem exigir flexão do punho ou movimentos finos dos dedos.

69

EXIGIR BAIXO ESFORÇO MOTOR.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa idosa com tremores nas mãos utilizando um aplicativo de jogos cognitivos com arraste de palavras.

⚠️ Barreira: As áreas de interação (palavras e espaços) são pequenas e muito próximas, dificultando a precisão nos movimentos e gerando frustração por erros constantes.

COMO?

Verifique se há espaçamento adequado entre elementos, botões ou áreas sensíveis ao toque.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



EXIGIR BAIXO ESFORÇO COGNITIVO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com baixo letramento utilizando um aplicativo de quiz.

⚠️ Barreira: O quiz contém muitas questões seguidas, sem possibilidade de pausa ou divisão em blocos, exigindo atenção contínua e alto esforço cognitivo.

COMO?

Verifique se os conteúdos estão divididos em partes curtas ou fases que favoreçam pausas e retomadas.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



EXIGIR BAIXO ESFORÇO PERCEPTUAL.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa em situação de vulnerabilidade social acessando um aplicativo de alfabetização com jogo da memória.

⚠️ Barreira: O jogo possui muitas peças logo no início, exigindo esforço perceptual elevado e atenção prolongada, dificultando a permanência na atividade.

COMO?

Verifique se as tarefas podem ser pausadas, são progressivas e com tempo razoável de execução.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



FORNECER MEIO DE OPERAÇÃO ALTERNATIVO ACESSÍVEL SEMPRE QUE A TECNOLOGIA EXIJA AGARRAR, COMPRIMIR OU FLETIR O PULSO PARA ACIONAMENTO DAS FUNCIONALIDADES.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com artrite nos punhos utilizando um smartwatch para receber lembretes de medicação.

⚠️ Barreira: O smartwatch exige flexão do punho e movimentos finos dos dedos para deslizar a tela ou pressionar botões laterais pequenos e rígidos.

COMO?

Verifique se há formas alternativas de ativar funções, como comando de voz, toque leve, leitura automática ou pareamento com outro dispositivo.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



DISPONIBILIZAR A TECNOLOGIA AO ALCANCE MANUAL DAS PESSOAS QUE IRÃO UTILIZÁ-LA, SEM QUE ELAS PRECISEM SE DESLOCAR NO ESPAÇO.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa que utiliza cadeira de rodas acessando um terminal de autoatendimento em um restaurante para fazer um pedido.

⚠️ Barreira: A tela está posicionada em altura padrão e com área de interação extensa, fazendo com que botões como "confirmar pedido" fiquem fora do campo de alcance manual.

COMO?

Verifique se a tecnologia pode ser utilizada sem exigir deslocamentos, mudanças de postura ou esforço físico para alcançar seus componentes.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



DISPONIBILIZAR A TECNOLOGIA NA ALTURA DO ALCANCE DO OLHAR DAS PESSOAS QUE IRÃO UTILIZÁ-LA.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa com nanismo utilizando um terminal de autoatendimento em um posto de saúde para atualizar seu cadastro.

⚠️ Barreira: A tela do terminal está posicionada em uma altura elevada e inclinada para cima, impossibilitando a visualização direta das informações.

COMO?

Verifique se os componentes da tecnologia (telas, painéis, tabuleiros, comandos) estão posicionados dentro da linha de visão de pessoas em pé, sentadas ou com mobilidade reduzida.



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



Método para Avaliação de Tecnologias Educacionais Acessíveis



FORNECER ESPAÇO ADEQUADO PARA PESSOAS QUE UTILIZAM CADEIRA DE RODAS.

POR QUÊ?

Exemplo de uso: Uma pessoa que utiliza cadeira de rodas operando uma máquina de corte a laser em um espaço maker.

⚠️ Barreira: A máquina está posicionada sobre uma bancada alta, sem espaço livre abaixo, impedindo o encaixe da cadeira de rodas.

COMO?

Verifique se a tecnologia fornece espaço adequado para operação por pessoas em cadeira de rodas.