

LEFT ORIGIN: UMA PROPOSTA DE ACESSIBILIDADE DIGITAL PARA CANHOTOS

QUINTANA, M. E.¹; PEREIRA DOS SANTOS, I. C.²; FERREIRA, C. C.³; FREITAS, F. S.⁴

¹ Escola São Benedito – Bagé – RS – Brasil – ester.quintana@aluno.redeicm.org.br

² Escola São Benedito – Bagé – RS – Brasil – iuri.santos@redeicm.org.br

³ Universidade Federal do Pampa – Bagé – RS – Brasil – cristianoferreira@unipampa.edu.br

⁴ Escola São Benedito – Bagé – RS – Brasil – fernanda.freitas@redeicm.org.br

RESUMO

Teclados físicos convencionais de computadores têm design concebido a partir da experiência de usuários destros, podendo comprometer o desempenho de estudantes canhotos em atividades escolares que envolvem escrita digital. Essa condição evidencia a necessidade de desenvolver soluções de acessibilidade que ultrapassem o espelhamento de layouts tradicionais. Com o objetivo de reduzir desigualdades no acesso à escrita digital, foi desenvolvido o teclado “Left Origin”. Diferentemente das soluções disponíveis no mercado, o teclado prioriza a personalização ergonômica e acessível do layout a partir da investigação de diferentes disposições de teclas, utilizando um teclado convencional como base e o software PowerToys para remapeamento no sistema operacional Windows. Para o ajuste de teclas que não se adaptam facilmente aos switches, são utilizadas soluções em modelagem e impressão 3D, configurando-se também como uma alternativa ao alto custo de teclados comerciais para canhotos. Utilizando a metodologia Design Thinking, o projeto encontra-se em fase de validação e contará com testes de usabilidade com 15 estudantes canhotos do 6º ao 9º ano, em razão da alta demanda por atividades de digitação e uso de combinações de teclas nessas etapas. Para identificar os arranjos mais eficientes, serão aplicadas tarefas de digitação utilizando dois layouts adaptados e um tradicional, com análise de velocidade, número de erros e percepção de conforto. O teclado Left Origin apresenta potencial para promover acessibilidade aos canhotos, reduzindo barreiras tecnológicas e ampliando sua participação em ambientes digitais, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: educação de qualidade e redução das desigualdades.

Palavras-chave: Acessibilidade digital; canhotos; digitação; inclusão educacional.