



MEDIA LABS: DESIGN INCLUSIVO NA EDUCAÇÃO DIGITAL

MEDIA LABS: INCLUSIVE DESIGN IN DIGITAL EDUCATION

BINDA, Renan de Paula¹,
SILVA, Fabiana Regina²,
ULBRICHT, Vania Ribas³,

Resumo

Este estudo explora o conceito de Media Labs como espaços de inovação e experimentação na cultura da mídia e da tecnologia. Apresenta uma análise das iniciativas do laboratório de Mídia e inclusão digital (LaMiD) da UFSC, trata-se de pesquisas destinadas a reduzir as lacunas da acessibilidade e promover a inclusão em contexto educacional. Aborda-se a importância da produção científica do laboratório com pesquisas focadas nos princípios do design inclusivo para pessoas com deficiência visual, auditiva e idosos. O método Close Reading é utilizado para análise dos trabalhos do LaMiD, visando uma leitura atenta para aferir sobre os resultados das pesquisas e suas contribuições para a sociedade. Explora-se na análise as principais produções desenvolvidas no laboratório, buscando generalizar em classes de problemas as abordagens e estratégias utilizadas nos trabalhos produzidos no âmbito do design inclusivo. Ao compartilhar as práticas e experiências do LaMiD, compreende-se sua trajetória e relevância para a comunidade acadêmica e a sociedade em geral. Dessa forma, esperamos contribuir para um diálogo mais amplo sobre a importância da inclusão digital e o papel dos Media Labs nesse processo.

Palavras-chave: Acessibilidade; Inclusão Digital; Pessoas com Deficiência; Mídia e Conhecimento;

Abstract

This study explores the concept of Media Labs as spaces of innovation and experimentation in media and technology culture. It presents an analysis of the initiatives of the Media and Digital Inclusion Laboratory (LaMiD) at UFSC, focusing on research aimed at reducing accessibility gaps and promoting inclusion in educational contexts. The importance of the laboratory's scientific production is addressed, with research focused on the principles of inclusive design for individuals with visual and hearing impairments, as well as the elderly. The Close Reading method is utilized to analyze LaMiD's work, aiming for a thorough examination to assess the results of the research and their contributions to society. The analysis explores the main productions developed in the laboratory, seeking to generalize approaches and strategies used in works produced within the scope of inclusive design. By sharing LaMiD's practices and experiences, its trajectory and relevance to the academic community and society at large are understood. In this way, we hope to contribute to a broader dialogue on the importance of digital inclusion and the role of Media Labs in this process.

Keywords: Accessibility; Digital Inclusion; People with Disabilities; Media and Knowledge.

¹ Universidade Federal de Santa Catarina, ORCID: 0000-0003-3432-2668, renanbinda1@gmail.com

² Universidade Federal de Santa Catarina, ORCID: 0009-0005-2345-0965, reginadasilvafabiana24@gmail.com

³ Universidade Federal de Santa Catarina, ORCID: 0000-0002-6257-0557, vrulbricht@gmail.com

1 Introdução

A transformação digital tem remodelado nossa interação com o mundo ao nosso redor, mas, mesmo com avanços, a inclusão digital continua a ser um desafio global. Muitas comunidades enfrentam barreiras no acesso e na participação ativa no mundo digital. Neste contexto, laboratórios de mídia, design, acessibilidade e inclusão digital emergem como espaços essenciais para promover acesso equitativo às tecnologias e capacitar indivíduos e comunidades para tirar o máximo proveito do mundo digital.

Segundo Fonseca (2015), a formação de laboratórios experimentais dentro da educação formal busca ser espaço onde a criatividade se direciona para o bem comum e para a autonomia. Aqui, a ideia de laboratório se afasta da imagem usual de uma sala fechada e de acesso restrito, buscando uma visão expandida como uma postura colaborativa, humana e aberta à experimentação em várias direções, cultivando novos caminhos para escapar das limitações do presente.

Os media labs são espaços destinados à pesquisa e experimentação de equipes interdisciplinares para resolver problemas coletivos, sob perspectivas da cultura digital e da relação humano-máquina, entre outras. Pesquisas, como o estudo de Pinto e Baldessar (2020), mostram que cerca de 32% das universidades analisadas possuem algum tipo de media lab e 50% possuem outros tipos de laboratórios de inovação. Isso ressalta a importância desses espaços nas instituições de ensino.

Em países como os Estados Unidos, vemos o surgimento de laboratórios de mídia, como o Media Lab do MIT, criado na década de 1980, para conectar universidades, comércio, forças armadas e indústria tecnológica. No Brasil, o Laboratório de Mídia e Inclusão Digital (LaMiD), do Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Mídia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), é um exemplo desses espaços, dedicado a facilitar o acesso e o uso das tecnologias digitais por pessoas de todas as idades, origens socioeconômicas e habilidades diversas.

Este artigo explora e analisa a atuação de quase duas décadas do LaMiD na realização de pesquisas, muitas delas fundamentadas pela Design Science que prescreve uma solução com a construção de um artefato (Dresh *et al.*, 2015), seguindo os princípios do design inclusivo (Holmes, 2018), na construção de protótipos, na promoção da inclusão digital e no fortalecimento das comunidades (Ulbricht, 2017).

Examinamos a estrutura, atividades e impactos do LaMiD, destacando sua abordagem orientada ao conhecimento e aos princípios do design inclusivo para as comunidades de pessoas com deficiência visual, auditiva e recentemente para pessoas idosas. A abordagem orientada ao conhecimento do LaMiD implica em uma busca constante pela

¹ Universidade Federal de Santa Catarina, ORCID: 0000-0003-3432-2668, renanbinda1@gmail.com

² Universidade Federal de Santa Catarina, ORCID: 0009-0005-2345-0965, reginadasilvafabiana24@gmail.com

³ Universidade Federal de Santa Catarina, ORCID: 0000-0002-6257-0557, vrulbricht@gmail.com

compreensão das necessidades, desafios e potenciais dos usuários, reconhecendo e aprendendo com a diversidade de experiências e perspectivas. Isso embasa as atividades e iniciativas do laboratório, buscando soluções que resolvam desafios específicos de cada grupo de pessoas com diferentes habilidades. Dessa forma, o LaMiD busca assegurar que suas soluções sejam acessíveis e úteis para o maior número possível de pessoas. Este estudo qualitativo, baseado na análise de documentos de tese de doutorado desenvolvidos no laboratório, busca compreender a importância da inclusão digital e o papel dos Media Labs nesse processo.

2 Procedimento metodológico

Para os procedimentos metodológicos, optou-se por adotar o método da leitura atenta, também conhecido como Close Reading, uma abordagem sistemática que permite uma análise minuciosa e detalhada dos estudos identificados na revisão integrativa de literatura. De acordo com KAIN (2024), essa metodologia requer uma coleta de dados com um olhar crítico e analítico, utilizando o raciocínio indutivo para transitar da observação de fatos e detalhes específicos para a formulação de conclusões ou interpretações mais amplas.

A escolha do método se deve a sua capacidade de revelar significados implícitos e por promover uma leitura ativa, crítica e reflexiva (KAIN, 2024). Focando no significado das palavras, frases e estrutura da obra, e observando aspectos argumentativos, que passam despercebidos em leituras mais superficiais. Para a análise, o autor propõe três etapas para o processo, sendo: primeira leitura; segunda leitura; perguntas interpretativas.

Na primeira leitura o intuito é obter uma compreensão do conteúdo do texto, no caso específico deste trabalho refere-se a forma como um determinado problema de acessibilidade é resolvido para um grupo de pessoas. Na leitura seguinte, identifica-se os significados das estruturas argumentativas que inferem sobre as soluções em relação aos problemas. Por fim, as perguntas interpretativas são realizadas com base nas observações feitas nas leituras anteriores e configura-se as soluções propostas nos estudos em classes de problemas.

Dessa forma, o objetiva-se com a leitura atenta a identificação de artefatos e abordagens utilizadas nos estudos selecionados. Além disso, busca-se compreender como esses artefatos solucionam determinados problemas. Afim de configurar as soluções identificadas em classes de problemas.

A prática da leitura atenta representa uma estratégia exploratória e subjetiva, comum em abordagens qualitativas. No entanto, quando conduzida de forma sistemática e criteriosa, pode gerar resultados satisfatórios em relação ao objeto de estudo. A escolha por essa metodologia foi motivada pela sua capacidade de integrar métodos quantitativos e qualitativos, permitindo uma exploração abrangente de áreas interdisciplinares

relacionadas a um tema específico, conforme destacado por Mendes, Silveira e Galvão (2008).

3 Universo da pesquisa

Os Media Labs são espaços dedicados à pesquisa e experimentação interdisciplinar nas áreas de comunicação, tecnologia e cultura digital. Neles, as pessoas podem se envolver ativamente na produção e na circulação de conteúdo midiático, desafiando as hierarquias tradicionais de produção e consumo de mídia (JENKINS, 2006). Além disso, utilizam *software* como uma ferramenta para criar e manipular mídia digital (MANOVICH, 2013), e experimentam novas formas de expressão artística e literária para desafiar as convenções estabelecidas da mídia tradicional (MONTFORT & WARDRIP-FRUIIN, 2003).

Assim, os Media Labs exploram novas formas de comunicação, tecnologia e cultura digital, visando promover a experimentação e a criação de conteúdo midiático, desafiando as hierarquias tradicionais de produção e consumo de mídia. Nesse contexto, laboratórios científicos que atuam como Media Labs, como o LaMiD, especializado em acessibilidade e inclusão digital, tornam-se centros de pesquisa dedicados a explorar e desenvolver soluções para superar os desafios enfrentados por pessoas com diferentes habilidades e outras barreiras à participação ativa em meio digital.

Ao adotar uma abordagem de design inclusivo, que visa reconhecer a exclusão, aprender com a diversidade e propor soluções que inicialmente atendam a um grupo específico e depois se estendam aos demais (HOLMES, 2018), os Media Labs podem se beneficiar de uma prática de design orientada ao conhecimento. Essa abordagem organiza tanto conhecimentos tácitos quanto explícitos para gerar novos conhecimentos e soluções (YOUNG, 2020; POLANYI, 1966; NONAKA e TAKEUCHI, 1995). Assim, uma prática de design orientada ao conhecimento pode assegurar uma experiência inclusiva para pessoas com diferentes habilidades no uso de recursos digitais (BINDA, 2024).

3.1 Laboratório de Mídia e Inclusão Digital - LaMiD

O LaMiD é um centro de pesquisa comprometido com os princípios do design inclusivo, operando desde 2014 e liderado pelas professoras Vania Ribas Ulbricht, Dra., Luciane Maria Fadel, Dra., e pelo professor Tarcísio Vanzin Dr., integrados ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O propósito do laboratório é conduzir pesquisas científicas que abordem de forma integral o campo da Mídia e Conhecimento, com um foco social, explorando o potencial das tecnologias emergentes de comunicação e sua aplicação no ensino e sistemas de conhecimento, reconhecendo as exclusões existentes e buscando soluções que aprendam com a diversidade de experiências.

A integração de áreas relacionadas à acessibilidade digital e deficiências sensoriais é central para compreender o impacto dessas limitações na sociedade. A abordagem

interdisciplinar, envolvendo tecnologia, ergonomia cognitiva, design, psicologia, ciências da computação e outras disciplinas, assegura o desenvolvimento de soluções acessíveis, resolvendo os problemas de grupos específicos e estendendo essas soluções para beneficiar a todos. Com a integração de conhecimentos, o LaMiD promove soluções mais completas e eficazes, bem como, apoia a disseminação contínua de informações por meio de divulgação científica.

O LaMiD assume o compromisso da inclusão social na educação formal por meio das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), com ênfase em soluções baseadas na *web*. O laboratório conduz pesquisas sobre TDICs e acessibilidade digital para abordar temas como Tecnologia Educacional, Ambientes Hiperfídia para Aprendizagem, Interfaces Gráficas, Literacia Digital, Experiência do Usuário (UX), Metaverso, Inteligência Artificial no apoio a aprendizagem acessível, Jogos Sérios acessíveis, entre outros.

Nesse contexto, o LaMiD destaca-se como um produtor de conhecimento para inclusão, com enfoque especial em pessoas com diferentes habilidades, seguindo os conceitos do design inclusivo. O grupo de pesquisa do LaMiD aborda temas que englobam Educação e Acessibilidade no mundo digital, desenvolvendo diretrizes, *frameworks*, ambientes virtuais e modelos de representação do conhecimento.

3.2 Produções desenvolvidas no LaMiD

Com base nas pesquisas desenvolvidas no LaMiD, é possível configurar em classes de problemas as principais abordagens em que as investigações se debruçaram. As classes de problemas oferecem um quadro de soluções que permite identificar os artefatos relacionados ao contexto do problema desta pesquisa (Dresh *et al.*, 2015), possibilitando compreender como a acessibilidade vem sendo aplicada e o uso de tecnologias específicas para a educação inclusiva de forma a atender às particularidades das pessoas com diferentes habilidades.

No Quadro 1, abaixo, são apresentadas as classes de problemas e os temas de estudos relativos à referida linha de pesquisa que foram desenvolvidos no LaMiD de acordo com os preceitos do PPGECC.

Quadro 1 - Teses desenvolvidas no LaMiD

Classe de Problemas	Autor	Título do Trabalho de Tese
Design de Interfaces e Conteúdo Acessíveis	BATISTA (2008)	Modelo e diretrizes para o processo de design de interface <i>web</i> adaptativa
	RIBAS (2018)	Diretrizes para desenvolvimento de ícones digitais acessíveis ao público surdo.
	PIVETTA (2016)	Criação de valores em comunidades de prática: um <i>framework</i> para um ambiente virtual de ensino e aprendizagem bilíngue.
	QUEVEDO (2013)	Narrativas hiperfidiáticas para ambiente virtual de aprendizagem inclusivo
Acessibilidade em Educação Digital	MACEDO (2010)	Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis

	SOMBRIO (2018)	O cego e a geometria plana: um desafio piagetiano.
	PRIMO (2021)	Experientia: modelo de <i>design</i> educacional para planejamento para experiência de aprendizagem inclusiva no contexto digital.
	ROSA (2022)	Diretrizes para o desenvolvimento de aplicações <i>mobile</i> no ensino de geometria para surdos.
	BINDA (2023)	Modelo de inclusão e acessibilidade digital para pessoas com deficiência visual ou auditiva em recursos digitais de aprendizagem.
	GOMES (2024)	Desenvolvimento de diretrizes para a concepção de jogos digitais para apoiar o aprendizado do aluno surdo em escola bilíngue.
Desenvolvimento de Recursos e Ferramentas Acessíveis	LAPOLLI (2014)	Visualização do conhecimento por meio de narrativas infográficas na <i>web</i> voltadas para surdos em comunidades de prática.
	BUSARELLO (2016)	Gamificação em histórias em quadrinhos hipermídia: diretrizes para construção de objeto de aprendizagem acessível.
	SCHIMMELPFENG (2020)	Transmídia e <i>fansubs</i> : estratégias aplicadas a cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual.
Avaliação e Mapeamento de Competências Digitais	HENRIQUES (2023)	Instrumento de avaliação de competências digitais para pessoas idosas.

Fonte: Elaborado pelos autores

Esses estudos, apresentados no Quadro 1, abordam diversas questões relacionadas à acessibilidade e inclusão digital na educação, alinham-se aos princípios do design inclusivo e à abordagem orientada ao conhecimento. Cada pesquisa oferece soluções específicas para superar desafios e garantir acesso equitativo à educação e tecnologia para diferentes grupos de usuários.

Por exemplo, Batista (2008) destaca a importância de instrumentos para projetar *interfaces web* adaptativas, visando evitar falhas de comunicação e falta de usabilidade, enquanto Macedo (2010) propõe diretrizes para a criação de materiais acessíveis, baseando-se nos Princípios de Design Universal. Da mesma forma, Quevedo (2013) propõe diretrizes para ambientes virtuais de aprendizagem inclusivos bilíngues, considerando diferentes formas de percepção de línguas, como o português e a Libras.

Lapolli (2014) investiga narrativas infográficas para usuários surdos, e Busarello (2016) explora como objetos de aprendizagem em histórias hipermídia podem ser desenvolvidos de forma inclusiva, utilizando conceitos de gamificação. Pivetta (2016) propõe um *framework* para ambiente virtual bilíngue, e Sombrio (2018) oferece orientações para auxiliar cegos na construção do conhecimento geométrico.

Ribas (2018) oferece um conjunto de recomendações para designers na criação de ícones acessíveis para pessoas surdas, e Schimmelpfeng (2020) destaca a importância de

projetos educacionais pensados para os diversos meios digitais e a diversidade de usuários. Primo (2021) propõe um modelo de design educacional para experiências de aprendizagem inclusivas no contexto digital, e Rosa (2022) busca soluções para aplicativos móveis acessíveis ao público surdo.

Henriques (2023) elaborou um instrumento de avaliação para mapear competências digitais de pessoas idosas, e Binda (2023) propõe um modelo de inclusão e acessibilidade digital em recursos de aprendizagem centrada na experiência do usuário. Gomes (2024) desenvolve diretrizes para jogos digitais eficazes para alunos surdos em escolas bilíngues.

Dessa forma, cada estudo aborda questões específicas enfrentadas por grupos com diferentes habilidades, como pessoas com deficiência visual, auditiva e idosos, propondo estratégias para superar essas barreiras e assegurar a inclusão digital em ambientes de aprendizagem e tecnologia. Refletem uma abordagem fundamentada no conhecimento, baseada em pesquisas sobre as necessidades e características dos usuários. Ao reconhecerem a exclusão e aprender com a diversidade, os autores buscam criar recursos educacionais e tecnológicos que atendam às necessidades de uma variedade de usuários, garantindo uma experiência de aprendizagem inclusiva.

4 Discussão e considerações finais

Os Media Labs, atuando como espaços de inovação e experimentação, exploram novas formas de expressão e participação das pessoas na sociedade digital. Promovem a inclusão na construção de ambientes acessíveis e colaborativos, especialmente nos campos da comunicação, tecnologia e cultura digital. A atuação do LaMiD como espaço de inovação e experimentação na cultura da mídia e da tecnologia mostra-se relevante, especialmente por sua atuação na democratização do acesso à informação e papel na sociedade digital. O laboratório se destaca por sua abordagem centrada na inclusão e acessibilidade digital, preenchendo uma lacuna importante na esfera da mídia e tecnologia.

O LaMiD atua para o avanço da acessibilidade digital, alinhando-se aos princípios do design inclusivo e à abordagem orientada ao conhecimento. Suas pesquisas e iniciativas abrangem diversas áreas, desde o desenvolvimento de diretrizes de acessibilidade até a criação de plataformas virtuais de aprendizagem acessíveis e o estudo de tecnologias emergentes como comunicação e aprendizado online.

Nesse sentido, o LaMiD desenvolve diretrizes de acessibilidade que orientam projetistas e desenvolvedores na criação de tecnologias digitais acessíveis. Essas diretrizes, fundamentadas em estudos como os de Batista (2008), Macedo (2010), Rosa (2022) e Gomes (2024), asseguram que os produtos digitais sejam usáveis e acessíveis para pessoas com diferentes habilidades. Reconhecendo a diversidade humana, o laboratório produz objetos de

aprendizagem acessíveis, como histórias em quadrinhos para estudantes surdos e materiais interativos bilingue conforme sugerido por Busarello (2016) e Quevedo (2013) respectivamente.

As pesquisas que buscam expandir soluções para outros grupos de pessoas usuárias através das TDICs, como a conduzida por Lapolli (2014), investigam tecnologias emergentes de comunicação com um foco especial na inclusão e acessibilidade, visando sua aplicação nas áreas de ensino e sistemas de conhecimento.

A elaboração de plataformas virtuais de aprendizagem acessíveis, como proposto por Pivetta (2016) e Schimmelpfeng (2020), permite que estudantes com diversas habilidades participem de cursos online e atividades educacionais de forma eficaz. Também considerando a diversidade humana e as diferentes habilidades, o LaMiD contribui para a criação e aprimoramento de ferramentas específicas que facilitam a implementação de práticas acessíveis em diferentes contextos digitais, conforme sugerido por Ribas (2018).

As pesquisas voltadas para compreender as necessidades e desafios específicos de idosos no contexto digital, como conduzidas por Henriques (2023), demonstram o compromisso do LaMiD com a inclusão de todas as faixas etárias na sociedade digital.

Por fim, buscando aprender com a diversidade e as diferenças, o laboratório investe em investigações sobre modelos de experiência de uso e de aprendizado, explorando fatores como acessibilidade, usabilidade e eficácia educacional, conforme demonstrado nos estudos de Sombrío (2018), Primo (2021) e Binda (2023).

No contexto do LaMiD como Media Lab especializado em acessibilidade e inclusão digital, é fundamental considerar uma variedade de dispositivos tecnológicos e uma diversidade de perfis de usuários com diferentes habilidades. Isso envolve a criação de interfaces acessíveis, o fornecimento de alternativas de acesso ao conteúdo e a adoção de práticas inclusivas de design. Além disso, a acessibilidade em objetos de aprendizagem assegura que o conteúdo seja percebido, operado e compreendido por todos os usuários com diferentes habilidades.

Na educação, a presença das TDICs destaca a importância da acessibilidade para todos os alunos. Os Media Labs podem promover a colaboração inclusiva em ambientes digitais de aprendizagem. Por meio de ferramentas acessíveis de colaboração online, como fóruns de discussão e plataformas de compartilhamento de documentos, é possível fomentar a participação de alunos com diferentes habilidades, incentivando a troca de experiências e conhecimentos.

Quando se trata da produção de conteúdo educacional para ambientes virtuais, é essencial orientar-se por princípios de design inclusivo. Isso envolve garantir que o conteúdo seja acessível e relevante, especialmente para alunos com deficiências em recursos digitais. O uso de multimídia acessível, texto alternativo, mídias equivalentes e recursos de navegação intuitivos são algumas das estratégias que podem ser adotadas para alcançar esse objetivo.

Ao conceber recursos digitais, é importante considerar questões como envelhecimento e literacia digital. Garantir interfaces simples e intuitivas e fornecer suporte técnico adequado, especialmente para a população idosa que pode enfrentar desafios de acessibilidade e usabilidade. A experiência de uso em recursos digitais também é importante para assegurar uma interação eficaz, incluindo fatores como velocidade de carregamento, navegação intuitiva e *feedback* claro, proporcionando uma experiência de uso satisfatória para todos os usuários.

Com isso, os Media Labs, atuando como espaços de inovação e experimentação, exploram novas formas de expressão e participação das pessoas na sociedade digital. Promovem a inclusão na construção de ambientes acessíveis e colaborativos, especialmente nos campos da comunicação, tecnologia e cultura digital.

5 Conclusão

Com a transformação digital, apesar dos avanços significativos, a inclusão e acessibilidade permanece um desafio para pessoas com diferentes habilidades, enfrentando barreiras no acesso e na participação ativa em contextos digitais. Nesse cenário, laboratórios de mídias, design, acessibilidade e inclusão digital emergem como espaços para promover o acesso equitativo às tecnologias e capacitar indivíduos e comunidades para aproveitar os benefícios oferecidos pelo ambiente digital.

Os laboratórios experimentais surgem como espaços onde a criatividade é direcionada para o bem comum, com uma postura colaborativa, humana e aberta à experimentação em vários aspectos. Os Media Labs representam um desses espaços destinados à pesquisa e experimentação interdisciplinar para a solução de problemas coletivos sob diversas perspectivas da cultura digital e da relação humano-máquina.

Ao analisar o cenário das universidades brasileiras e internacionais, observamos o papel e a importância dos laboratórios de mídia para impulsionar e promover a inclusão, principalmente em contexto educacional. O LaMiD é um exemplo desses espaços dedicados a facilitar o acesso, a compreensão e o uso das TDICs por pessoas de todas as idades, origens socioeconômicas e diferentes habilidades. Através de uma abordagem inclusiva e orientada a comunidade, o LaMiD tem desenvolvido pesquisas e soluções práticas para superar os desafios e romper barreiras que impedem as pessoas de utilizar o ambiente digital com autonomia. Suas atividades abrangem desde o desenvolvimento de diretrizes e *frameworks* até a criação de ambientes acessíveis e modelos de representação do conhecimento para contextos inclusivos.

Neste artigo, examinamos a estrutura, as atividades e os impactos das produções conduzidas pelo LaMiD, enfatizando sua contribuição para a promoção da inclusão digital na educação. Por meio de uma análise qualitativa fundamentada em uma revisão da literatura utilizando o método de leitura aproximada (Close Reading), foi possível

compreender a trajetória do LaMiD e sua relevância para a comunidade acadêmica e a sociedade em geral. Além disso, exploramos as principais produções desenvolvidas no laboratório, buscando generalizar em classes de problemas as abordagens e estratégias utilizadas nas pesquisas.

No contexto do LaMiD, como um Media Lab especializado em acessibilidade e inclusão digital, considera-se uma variedade de dispositivos tecnológicos e uma diversidade de perfis de usuários com diferentes habilidades. Atuando na realização de pesquisas inovadoras interseccionadas na cultura da mídia e da tecnologia em benefício da sociedade inclusiva. Suas realizações na democratização do acesso à informação e na promoção de boas práticas para acessibilidade digital vem preenchendo lacunas importantes no campo da educação inclusiva.

Dessa forma, o LaMiD atua como um espaço de inovação e experimentação na cultura da mídia e da tecnologia através de pesquisas científicas, visando promover a inclusão digital e construir uma sociedade mais inclusiva e igualitária. Ao inspirar novas formas de pensar e agir em relação à acessibilidade e inclusão digital, o LaMid está influenciando a cultura da mídia e da tecnologia, incentivando uma abordagem mais sensível às necessidades de todos os usuários. Isso contribui para a redução das desigualdades e oferece oportunidades iguais de acesso à informação e educação.

É importante ressaltar a importância da atuação dos Media Labs na promoção de uma cultura de mídia inclusiva, considerando os impactos da transformação digital. Ao oferecer acesso a recursos, capacitação e espaço para inovação na produção de mídia digital, incentivam a experimentação, o que possibilita o surgimento de novas formas de representação e narrativas inclusivas. Eles também promovem a colaboração entre pessoas com diferentes habilidades e experiências, ampliando a diversidade de vozes representadas na mídia.

Considerando a proposição de trabalhos que avançam nesta direção, é importante interpretar os resultados deste estudo como uma contribuição inicial para a compreensão do papel do Media Labs na construção de uma sociedade inclusiva. Bem como, uma forma de compartilhar os trabalhos desenvolvidos pelo LaMiD e reforçar o compromisso do laboratório em disseminar conhecimento e boas práticas em acessibilidade digital.

Agradecimentos

O presente trabalho contou com o suporte do Grupo de Pesquisa Nucleo de Acessibilidade Digital e Tecnologia Assistiva - NaDiTa e do Laboratório de Mídia e Inclusão Digital – LaMiD durante sua realização junto ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento – PPGEKC da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC.

Referências

- BATISTA, C. R. **Modelo e diretrizes para o processo de design de interface web adaptativa.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2008.
- BINDA, R.D.P. **Modelo de inclusão e acessibilidade digital para pessoas com deficiência visual e auditiva em recursos digitais de aprendizagem.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2023.
- BINDA, R.D.P. **Compartilhamento de conhecimento e acessibilidade.** [livro eletrônico] / Renan P. Binda. – 1. ed. – Florianópolis, SC : Ed. do Autor, 2024.
- BUSARELLO, R. I. **Gamificação em histórias em quadrinhos hipermídia: diretrizes para construção de objeto de aprendizagem acessível.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2016.
- COSTA, R. **Modelo de Competências Docentes em Universidades Inovadoras Brasileiras Públicas.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2021.
- DRESCH, A.; LACERDA, D. P.; ANTUNES JUNIOR, J. A. V.. **Design Science Research: A Method for Science and Technology Advancement.** Cham, Switzerland: Springer, 2015.
- EGC - **Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento.** Áreas de concentração. Universidade Federal de Santa Catarina - Centro Tecnológico. Disponível em: <<https://ppgegc.paginas.ufsc.br/areas-de-concentracao/>>. Acesso em: 2 de março de 2024.
- FONSECA, F. S. FLEISCHMAN, L. **Laboratórios Experimentais: espaços em branco na educação formal.** Em Aberto, v. 28. Brasília, 2015.
- GOMES, B. A. **Desenvolvimento de diretrizes para a concepção de jogos digitais para apoiar o aprendizado do aluno surdo em escola Bilíngue.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2024.
- HENRIQUES, C. M. **Instrumento de avaliação de competências digitais para pessoas idosas.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2023.
- HOLMES, K. **Mismatch: how inclusion shapes design.** Cambridge, MA: The MIT Press, 2018.
- JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.** New York: New York University Press, 2006.
- KAIN, P. **How to Do a Close Reading.** Writing Center at Harvard University. Disponível em: <https://www.cablemuseum.org/wp-content/uploads/2016/06/AoW_Harvard_HowtoDoaCloseReading.pdf>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2024.
- KUNTZ, V. H. **A colaboração e inclusão de Cursos On-line Abertos e Massivos (MOOCs).** Florianópolis, SC, 2019. 160 p.
- LAPOLLI, M. **Visualização do conhecimento por meio de narrativas infográficas na web voltadas para surdos em comunidades de prática.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2014.
- MACEDO, C. M. S. d. **Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis.** (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina.. Florianópolis, 2010.

- MANOVICH, L. **Software Takes Command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- MENDES, K. D. S.; SILVEIRA, R. C. de C. P.; GALVÃO, C. M.. **Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem**. Texto & Contexto - Enfermagem, 17(4), 758–764. <https://doi.org/10.1590/S0104-07072008000400018>, 2008.
- MONTFORT, N.; WARDROP-FRUIIN, N. **The New Media Reader**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.
- NONAKA; I.; TAKEUCHI, H. **Teoria da criação do conhecimento organizacional**. In: TAKEUCHI, H.; NONAKA, I. *Gestão do conhecimento*. Porto Alegre: Bookman, 2008. p.54-90.
- PERASSI, R. **Princípios Teóricos Básicos da Área de Mídia do Conhecimento**. Disponível em: <<https://ppgegc.paginas.ufsc.br/files/2020/04/PRINCIPIOS-MIDIA-DO-CONHECIMENTO-FINAL.pdf>>. Acesso em: 21 de fevereiro de 2024.
- PINTO, L. G. C.,BALDESSAR, M. J. **Os media labs nas universidades brasileiras: mapeamento de espaços interdisciplinares e de promoção da cultura digital**. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.
- PIVETTA, E. M. **Criação de valores em comunidades de prática, um framework para um ambiente virtual de ensino e aprendizagem bilíngue**. (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2016.
- PRIMO, L. P. C. d. A. **Experientia Modelo de design educacional para planejamento para experiência de aprendizagem inclusiva no contexto digital**. (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2021.
- QUEVEDO, S. R. P. d. (2013). **Narrativas Hipermidiáticas para Ambiente Virtual De Aprendizagem Inclusivo**. (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2013.
- RIBAS, A. C. **Diretrizes Para Desenvolvimento De Ícones Digitais Acessíveis Ao Público Surdo**.(Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2018.
- ROSA, N. S. d. **Diretrizes para o desenvolvimento de aplicações mobile no ensino de Geometria para surdos**. (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2023.
- SAVI, R. **Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento**. (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2011.
- SCHIMMELPFENG, L. E. **Transmídia e Fansubs: Estratégias aplicadas a cursos online acessíveis à pessoa com Deficiência Visual**. (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2020.
- SOMBRI, G. d. S. **O cego e a geometria plana: um desafio piagetiano**. (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2019.
- ULBRICHT, V. R.; VILLAROU, V.; FADEL, L. **Protótipos funcionais de objetos de aprendizagem gamificados e acessíveis**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. 474p.