

23 a 25 de Março de 2026 | Evento 100% Online

CONGRESSO INTERNACIONAL **IDEA 2026**

Inovação, Diálogo e Experiências na Aprendizagem

Educação e Humanidade: Conectando
Inteligências, Cultura e Propósito Global.



LUDICIDADE E INCLUSÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA À LUZ DO DESENHO UNIVERSAL PARA A APRENDIZAGEM

**Roberta Silva de Souza Santana; roberta.santana@ifpr.edu.br; Instituto Federal
do Paraná**

**Elaine Maria de Melo Fernandes; elaine.melo@ifpr.edu.br; Instituto Federal do
Paraná**

**Paula Ribeiro de Mendonça; paulinhascully@gmail.com; Instituto Federal do
Paraná**

Modalidade: Artigo

Área Temática: Educação Inclusiva, Equidade e Acessibilidade Digital.

Palavras-chave: educação inclusiva; histórias em quadrinhos; dua; práticas pedagógicas

Resumo

A educação inclusiva no ensino fundamental precisa de práticas pedagógicas que levem em conta a diversidade dos estudantes e que ampliem a participação e a aprendizagem de todos. No ensino fundamental é essencial e depende de práticas pedagógicas que reconheçam a diversidade e que criem mais oportunidades de participação e de aprendizagem. Nesse estudo, relata-se uma experiência pedagógica que usa a ludicidade e que segue os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). A proposta foi feita com os estudantes do quinto ano do ensino fundamental em uma escola privada de Curitiba (PR). A proposta trouxe atividades lúdicas, como jogos pedagógicos, narrativas visuais e uma mini oficina de Língua Brasileira de Sinais (Libras). O foco da proposta foi a inclusão. Em termos de método, a proposta é uma pesquisa qualitativa, de descrição, apresentada como relato de experiência. Os dados da proposta foram obtidos por observação direta das atividades. Os resultados mostram que os estudantes se envolveram bastante. Os estudantes participaram ativamente e entenderam mais sobre a diversidade. Os jogos e as narrativas visuais ajudaram a mediar o conhecimento. A mini oficina de Libras sensibilizou as pessoas sobre a acessibilidade na comunicação. Segundo o DUA, a proposta trouxe várias formas de representar, de agir e de se envolver. Assim, conclui-se que a interação de ludicidade, Libras e DUA é uma estratégia eficaz para promover a educação inclusiva.



Introdução

A promoção de uma educação inclusiva constitui um dos principais desafios contemporâneos no campo educacional, especialmente no contexto da educação básica, em que a diversidade de perfis de aprendizagem demanda práticas pedagógicas mais flexíveis, acessíveis e equitativas. No Brasil, a consolidação de políticas públicas voltadas à inclusão escolar, como a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, tem impulsionado mudanças significativas nas práticas pedagógicas, embora ainda persistam desafios relacionados à formação docente, à acessibilidade e à implementação efetiva de estratégias inclusivas no cotidiano escolar (BRASIL, 2008).

Nesse cenário, abordagens pedagógicas que valorizam a ludicidade têm se mostrado promissoras, especialmente no ensino fundamental, por favorecerem o engajamento, a interação e a construção significativa do conhecimento. Atividades lúdicas, como jogos e narrativas visuais, contribuem para a mediação de conteúdos complexos e para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, respeito e colaboração, aspectos essenciais para a consolidação de uma cultura inclusiva (KISHIMOTO, 2011; VYGOTSKY, 2007).

Paralelamente, o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) tem ganhado destaque como um referencial teórico-metodológico que orienta a construção de práticas educacionais inclusivas desde sua concepção. Fundamentado na oferta de múltiplas formas de representação, ação/expressão e engajamento, o DUA propõe a superação de modelos pedagógicos homogêneos, favorecendo o atendimento às diferentes necessidades dos estudantes (CAST, 2018). Estudos recentes indicam que a integração de estratégias lúdicas ao DUA potencializa o acesso ao currículo e amplia as oportunidades de participação de todos os estudantes, incluindo aqueles com necessidades educacionais específicas (MEYER, et al., 2014).

Apesar dos avanços teóricos, observa-se uma lacuna na literatura no que se refere à descrição e análise de práticas pedagógicas concretas que articulem ludicidade, inclusão e DUA no ensino fundamental, especialmente em contextos que integrem diferentes linguagens, como as narrativas visuais e a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Nesse sentido, ainda são necessárias investigações que evidenciem como essas abordagens podem ser operacionalizadas no cotidiano escolar e quais contribuições oferecem para a promoção da inclusão.

Diante desse contexto, o presente estudo parte do seguinte problema de pesquisa: como atividades lúdicas, articuladas ao Desenho Universal para a Aprendizagem, podem contribuir para a promoção da educação inclusiva no ensino fundamental? Como hipótese/proposição, considera-se que a utilização de jogos pedagógicos, associada ao



uso de narrativas visuais e à introdução à Libras, favorece o engajamento dos estudantes, amplia as possibilidades de participação e contribui para a construção de atitudes inclusivas no ambiente escolar.

Assim, o objetivo deste trabalho é relatar e analisar uma experiência pedagógica desenvolvida com estudantes do quinto ano do ensino fundamental, baseada em atividades lúdicas e na introdução à Libras, à luz dos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem. Para isso, adotou-se uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo, configurando-se como um relato de experiência, no qual foram desenvolvidas atividades envolvendo jogos educativos, narrativas visuais e uma mini oficina de Libras, com foco na promoção da inclusão.

Os resultados indicam que a proposta favoreceu o engajamento dos estudantes, promoveu a participação ativa e contribuiu para a construção de uma percepção mais sensível em relação à diversidade e à inclusão, evidenciando o potencial das práticas lúdicas, quando articuladas ao DUA, como estratégias eficazes no contexto da educação básica.

Fundamentação teórica

A discussão sobre inclusão escolar tem se consolidado como eixo central das políticas educacionais contemporâneas, sobretudo a partir da defesa de sistemas educacionais que assegurem acesso, participação, aprendizagem e permanência de todos os estudantes no ensino comum (Marmos, et al., 2025). No contexto brasileiro, a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva reafirma que a educação especial deve integrar a proposta pedagógica da escola regular e prevê recursos, serviços e apoios voltados à eliminação de barreiras à escolarização. No mesmo sentido, a legislação brasileira reconhece a acessibilidade comunicacional como parte desse direito, incluindo o reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais e sua regulamentação no sistema educacional (BRASIL, 2002).

Nessa perspectiva, a inclusão não pode ser compreendida somente como matrícula ou presença física do estudante na escola, requer reorganização das práticas pedagógicas, ampliação das formas de participação e construção de ambientes que reconheçam a diversidade como elemento que constitui a aprendizagem. Em termos teóricos, isso implica deslocar o foco do “déficit” do estudante para as barreiras produzidas pelo currículo, pela comunicação e pela organização escolar. A recente formulação da política federal de educação especial inclusiva de 2025 reforça esse compromisso com um sistema educacional inclusivo, em harmonia com a Constituição, a Lei Brasileira de Inclusão e a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (BRASIL, 2008; BRASIL, 2009).



Dentro desse quadro, a ludicidade assume papel relevante como mediação pedagógica. A literatura educacional brasileira tem destacado que o lúdico não se restringe ao entretenimento, mas constitui uma dimensão formativa que favorece interação, envolvimento, imaginação, experimentação, socialização e produção de sentido (DA COSTA et al, 2025). Cordazzo e Vieira (2007) apontam que brincadeiras, jogos e atividades lúdicas podem fortalecer a relação da criança com o saber e ampliar as possibilidades de aprendizagem na escola, especialmente nos anos iniciais, quando a mediação pedagógica precisa dialogar com experiências concretas, linguagem acessível e participação ativa.

No caso da educação inclusiva, a ludicidade é ainda mais significativa porque cria condições para que diferentes estudantes participem de uma mesma proposta por múltiplos caminhos (SILVA e COUTINHO, 2024). Jogos como memória, dominó e “cara a cara”, por exemplo, mobilizam observação, comunicação, tomada de decisão, cooperação e reconhecimento de diferenças, podendo favorecer a construção de atitudes de respeito e empatia. Assim, o jogo pedagógico deixa de ser apenas um recurso de motivação e passa a constituir estratégia de mediação para o desenvolvimento cognitivo e social, especialmente quando intencionalmente planejado para tematizar diversidade e inclusão (RANYERE; MATIAS, 2023).

Esse entendimento dialoga diretamente com o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), que propõe que o planejamento didático seja estruturado para contemplar, desde a origem, a variabilidade dos aprendizes. Em vez de adaptar posteriormente uma aula pensada para um estudante “médio”, o DUA orienta o professor a prever diferentes formas de acesso, participação e expressão (SULEYMANOV, 2022). As diretrizes clássicas do DUA são operacionalizadas em três princípios: múltiplos meios de representação, de engajamento e de ação e expressão (ESPADA-CHAVARRIA et al. 2023).

No primeiro princípio, o engajamento refere-se às formas pelas quais os estudantes são mobilizados afetiva e cognitivamente para aprender (OLIVEIRA et al, 2025). Isso envolve interesse, pertencimento, desafio adequado e autorregulação. No segundo, a representação diz respeito à oferta de diferentes formas de apresentação da informação, reconhecendo que os estudantes não percebem, processam e compreendem os conteúdos do mesmo modo (ALMEQDAD et al., 2023). No terceiro, ação e expressão correspondem às diferentes maneiras pelas quais os sujeitos interagem com a aprendizagem e demonstram o que sabem. Assim, o DUA oferece um quadro teórico-metodológico particularmente fecundo para experiências que articulam jogos, narrativas visuais, oralidade, sinais, imagens e interação corporal, que versa com da presente proposta.

Segundo Prais e Rosa (2017), a literatura brasileira vem mostrando que o DUA tem sido progressivamente apropriado como abordagem para promoção da educação



inclusiva, tanto em estudos de revisão quanto em análises aplicadas à prática docente. Os mesmos autores, a partir de revisão sistemática, apontam que o DUA favorece o planejamento de atividades mais flexíveis, acessíveis e responsivas à diversidade dos estudantes, contribuindo para reduzir barreiras curriculares e ampliar oportunidades reais de participação. Nesse sentido, a proposta analisada neste estudo pode ser compreendida à luz do DUA porque mobiliza diferentes linguagens, diferentes suportes de comunicação e diferentes modos de envolvimento dos estudantes.

Outro eixo essencial desta investigação é a acessibilidade comunicacional, especialmente por meio da Libras. A Lei nº 10.436/2002 reconhece a Libras como meio legal de comunicação e expressão (BRASIL, 2002), e o Decreto nº 5.626/2005 regulamenta sua difusão e presença em processos formativos e educacionais. No espaço escolar, isso amplia a compreensão de que a inclusão de estudantes surdos não depende apenas de matrícula, mas de condições de comunicação, visibilidade linguística e valorização da diferença linguístico-cultural (BRASIL, 2005). Mesmo que a atividade relatada não tenha ocorrido em uma turma composta por estudantes surdos, a mini oficina de Libras adquire relevância pedagógica por introduzir às crianças uma forma de linguagem frequentemente invisibilizada, ampliando repertórios de comunicação e sensibilização para a acessibilidade.

Sob a ótica do DUA, a Libras fortalece simultaneamente os eixos de representação e de ação e expressão. Como representação, porque permite que o conteúdo circule também em modalidade visuoespacial; como ação e expressão, porque amplia os modos pelos quais os estudantes podem interagir, comunicar-se e significar a experiência pedagógica. Além disso, ao inserir a Libras em contexto lúdico e introdutório, a atividade favorece o engajamento, pois transforma a aprendizagem de sinais em experiência participativa e socialmente significativa (CAST, 2024).

A dimensão das narrativas visuais também é central. Alves (2001) e Capellini e Zerbato (2018) mostram que elas constituem linguagem potente para mediação pedagógica, uma vez que articulam texto, imagem, sequência narrativa, humor, afetividade e identificação simbólica. Em contextos inclusivos, essa linguagem tende a ampliar a compreensão do conteúdo, facilitar aproximações com temas complexos e favorecer o interesse dos estudantes, sobretudo na infância (CAPELLINI; ZERBATO, 2018). Além disso, as histórias em quadrinhos são recursos eficazes para trabalhar valores, atitudes e representações sociais justamente por torná-los mais concretos, narrativos e visuais, muito próximos da experiência diária das crianças (MURTI, et al, 2020).

No contexto brasileiro, produções vinculadas ao universo de personagens infantis amplamente conhecidos passaram a incorporar personagens relacionados à deficiência, ao transtorno do espectro autista e à acessibilidade. O Instituto Mauricio de Sousa registra, por exemplo, publicações específicas sobre André, personagem



associado ao autismo, elaboradas para sensibilização sobre diagnóstico precoce e compreensão social dessa condição (INSTITUTO MAURICIO DE SOUSA, [s.d.]a); sobre Dorinha, protagonista de publicação voltada à inclusão de pessoas com deficiência visual, com versões em braile, fonte ampliada e audiodescrição (INSTITUTO MAURICIO DE SOUSA, [s.d.]b); sobre Tati, personagem com síndrome de Down, apresentada em publicação cuja proposta explícita é mostrar que a inclusão é possível e enriquecedora (INSTITUTO MAURICIO DE SOUSA, [s.d.]c); sobre Sueli, personagem surda criada para reforçar a importância da acessibilidade e da inclusão, com comunicação em Libras (INSTITUTO MAURICIO DE SOUSA, [s.d.]c).

De acordo com Wellichan e Lino (2019), essas representações são teoricamente relevantes pois a representatividade, quando associada a mediações pedagógicas críticas, pode favorecer reconhecimento da diversidade, redução de estigmas e construção de atitudes mais inclusivas. No caso da atividade relatada, o uso de personagens de inclusão atuou como dispositivo de aproximação cultural e afetiva, tornando a discussão mais inteligível para crianças do quinto ano. Não tratou somente de “usar personagens”, mas de mobilizar uma linguagem já presente no imaginário infantil para discutir diferença, respeito, acessibilidade e convivência. Sob a perspectiva do DUA, isso fortalece o engajamento por conexão com repertórios familiares, ao mesmo tempo que amplia a representação por meio de imagens, histórias e referências concretas (BRAY et al., 2024).

Dessa maneira, os principais constructos que sustentam o presente estudo podem ser sintetizados em quatro eixos articulados: educação inclusiva, entendida como direito e reorganização das práticas escolares; ludicidade, compreendida como mediação formativa e interativa; DUA, assumido como referencial de planejamento inclusivo; e acessibilidade comunicacional e narrativas visuais, consideradas dispositivos de ampliação do acesso, da participação e do engajamento. A hipótese teórico-pedagógica subjacente é que atividades lúdicas planejadas à luz do DUA, apoiadas em personagens inclusivos e em experiências introdutórias com Libras, favorecem a participação das crianças, ampliam a compreensão sobre diversidade e produzem experiências escolares mais inclusivas (KELLY et al., 2022).

Metodologia

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com objetivos descritivos e delineamento metodológico do tipo relato de experiência. A escolha dessa abordagem justifica-se pelo interesse em compreender e descrever uma intervenção pedagógica desenvolvida em contexto escolar real, focalizando os processos vivenciados, as estratégias mobilizadas e suas contribuições para a promoção da inclusão no ensino fundamental. Trata-se, portanto, de uma



investigação voltada à análise de uma prática educativa situada, cuja ênfase recai sobre a interpretação do fenômeno em seu contexto natural, e não sobre a mensuração estatística de variáveis.

A experiência foi desenvolvida na Escola Bilíngue New Generation, localizada em Curitiba, Paraná, com estudantes do quinto ano do ensino fundamental. A proposta foi planejada com base nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), buscando contemplar múltiplas formas de representação, ação/expressão e engajamento. A intervenção teve como eixo temático a educação inclusiva, sendo mediada por atividades lúdicas e por uma mini oficina de Língua Brasileira de Sinais (Libras).

Classificação da pesquisa

Quanto à sua classificação metodológica, o estudo pode ser descrito da seguinte forma:

- Quanto à abordagem: qualitativa;
- Quanto à natureza: aplicada;
- Quanto aos objetivos: descritiva;
- Quanto aos procedimentos: relato de experiência com intervenção pedagógica;
- Quanto ao contexto de produção dos dados: pesquisa de campo, realizada em ambiente escolar.

Essa classificação fundamenta-se no fato de que o estudo descreve uma prática pedagógica implementada em situação concreta, buscando analisar suas potencialidades para a promoção da inclusão, sem pretensão de generalização estatística, mas com foco na compreensão aprofundada da experiência.

Planejamento da intervenção pedagógica

A intervenção foi previamente planejada a partir de três eixos articuladores: ludicidade, inclusão e acessibilidade comunicacional. O planejamento considerou a faixa etária dos estudantes, a necessidade de utilização de linguagens acessíveis e o potencial pedagógico de recursos visuais e interativos para o tratamento da temática da inclusão.

Para a organização da proposta, foram elaborados e/ou selecionados materiais pedagógicos com foco em personagens infantis associados à diversidade e à inclusão. A atividade foi estruturada em momentos sequenciais, de modo a favorecer sensibilização inicial, participação ativa e ampliação de repertórios comunicacionais.



Etapas da intervenção

A intervenção foi organizada em três momentos principais.

1. Sensibilização inicial e contação de história

No primeiro momento, realizou-se a apresentação de uma narrativa centrada em um personagem infantil associado ao Transtorno do Espectro Autista (TEA), com o objetivo de introduzir discussões sobre autismo, diferenças individuais, convivência e inclusão. Essa etapa teve caráter expositivo-dialogado e buscou ativar conhecimentos prévios dos estudantes, promover escuta sensível e incentivar reflexões iniciais sobre respeito à diversidade.

Durante esse momento, foram abordados, em linguagem compatível com a faixa etária, aspectos relacionados à inclusão escolar, à empatia e à importância de reconhecer as diferentes formas de ser, aprender e se comunicar.

2. Desenvolvimento de atividades lúdicas

No segundo momento, foi realizada uma ludoteca pedagógica, composta por jogos temáticos relacionados à inclusão. As atividades incluíram:

- Jogo “Cara a Cara”, adaptado com personagens associados à diversidade e à inclusão;
- Dominó temático, com personagens e elementos visuais relacionados ao tema;
- Jogo da memória, estruturado com imagens dos personagens trabalhados.

Esses jogos foram utilizados como estratégias de mediação para estimular observação, interação, identificação de características, comunicação oral, participação coletiva e reflexão sobre as diferenças humanas. As atividades foram realizadas de forma orientada, com acompanhamento dos mediadores, permitindo a participação ativa das crianças em pequenos grupos ou coletivamente, conforme a dinâmica de cada jogo.

A seleção desses recursos considerou sua adequação aos princípios do DUA, especialmente no que diz respeito à multiplicidade de meios de representação e engajamento, uma vez que os jogos mobilizaram linguagem visual, oralidade, memória, interação social e tomada de decisão.

3. Mini oficina de Libras

No terceiro momento, foi realizada uma mini oficina de Libras, conduzida por uma professora da área. Nessa etapa, os estudantes tiveram contato introdutório com a Língua Brasileira de Sinais, aprendendo sinais básicos e discutindo a importância da comunicação acessível e da inclusão de pessoas surdas no ambiente escolar e social.



A oficina teve caráter vivencial e participativo, possibilitando que as crianças reproduzissem sinais, observassem a dimensão visuoespacial da língua e ampliassem sua compreensão acerca das diferentes formas de comunicação. Essa etapa contribuiu para reforçar o caráter inclusivo da proposta e ampliar o repertório linguístico e cultural dos estudantes.

Ferramentas e materiais utilizados

Para a execução da intervenção, foram utilizados os seguintes recursos:

- materiais impressos com personagens e elementos visuais relacionados à inclusão;
- jogos pedagógicos adaptados (cara a cara, dominó e memória);
- narrativa introdutória para sensibilização dos estudantes;
- mediação oral pelos responsáveis pela atividade;
- condução de mini oficina de Libras por professora especialista.

Resultados

A análise dos dados, obtidos por meio da observação direta da intervenção pedagógica, evidenciou resultados positivos relacionados ao engajamento dos estudantes, à participação ativa nas atividades e à ampliação da compreensão sobre inclusão e diversidade.

De modo geral, verificou-se elevada receptividade dos estudantes às atividades propostas, especialmente durante os momentos lúdicos. Os jogos pedagógicos (Figura 1): “Cara a Cara”, dominó e memória favoreceram a interação entre os participantes, promovendo diálogo, cooperação e troca de experiências. Observou-se que os estudantes demonstraram interesse em identificar características dos personagens, discutir suas especificidades e relacioná-las a situações do cotidiano, o que indica um processo de aprendizagem significativo mediado pela ludicidade.

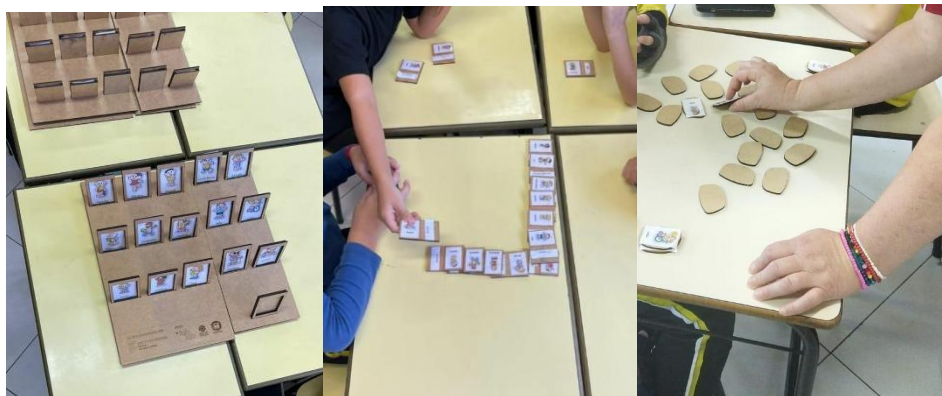


Figura 1: Jogos (cara a cara), dominó e jogo da memória (autores)

No que se refere à compreensão da temática da inclusão, foi possível identificar que os estudantes ampliaram sua percepção sobre as diferenças humanas, reconhecendo aspectos relacionados ao autismo, à deficiência visual, auditiva, física e à síndrome de Down. Durante as interações, emergiram falas que evidenciam maior sensibilização, como manifestações de respeito, curiosidade e interesse em compreender as condições apresentadas. Esse resultado sugere que o uso de narrativas visuais associadas aos jogos contribuiu para tornar o tema mais acessível e próximo da realidade dos alunos.

A mini oficina de Libras (Figura 2) também apresentou resultados relevantes. Observou-se que os estudantes participaram ativamente, demonstrando interesse em aprender os sinais e em reproduzi-los durante a atividade. Além disso, verificou-se que a experiência favoreceu a compreensão da importância da comunicação acessível, sendo frequentemente associada, pelos próprios alunos, à inclusão de pessoas surdas. Esse momento ampliou o repertório linguístico dos estudantes e promoveu reflexões sobre diferentes formas de comunicação.



Figura 2: Mini oficina de Libras (autores)



Sob a perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem, os resultados indicam que a proposta contemplou os três princípios fundamentais. Em relação ao engajamento, a abordagem lúdica e o uso de personagens favoreceram a motivação e o envolvimento dos estudantes. Quanto à representação, a utilização de recursos visuais, narrativas e linguagem acessível contribuiu para a compreensão dos conteúdos. Já no que se refere à ação e expressão, os jogos e a oficina de Libras possibilitaram diferentes formas de participação e manifestação dos conhecimentos construídos.

Outro aspecto relevante diz respeito ao uso de materiais desenvolvidos com o apoio do FabLab, que contribuiu para a qualidade dos recursos didáticos utilizados. Os jogos apresentaram boa aceitação pelos estudantes, tanto do ponto de vista estético quanto funcional, favorecendo a interação e a dinâmica das atividades. Esse resultado evidencia o potencial da fabricação digital como aliada na produção de materiais pedagógicos inclusivos e personalizados.

De forma geral, os resultados indicam que a articulação entre ludicidade, narrativas visuais, Libras e princípios do DUA constitui uma estratégia eficaz para a promoção da educação inclusiva no ensino fundamental. A experiência demonstrou que é possível abordar temas complexos, como inclusão e diversidade, de maneira acessível, significativa e envolvente, contribuindo para a formação de atitudes mais empáticas e respeitosas no ambiente escolar.

Discussão

Os resultados obtidos neste estudo evidenciam que a utilização de práticas pedagógicas lúdicas, articuladas aos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), contribui significativamente para a promoção da educação inclusiva no ensino fundamental. A elevada participação dos estudantes, bem como o interesse demonstrado ao longo das atividades, corroboram a hipótese de que estratégias baseadas na ludicidade favorecem o engajamento e ampliam as possibilidades de aprendizagem em contextos inclusivos.

No que se refere ao engajamento, os achados dialogam com a literatura que aponta o papel da ludicidade como elemento central na mediação pedagógica, especialmente nos anos iniciais da escolarização. Estudos indicam que atividades lúdicas promovem envolvimento emocional e cognitivo, favorecendo a construção de significados e a interação social (KISHIMOTO, 2011; VYGOTSKY, 2007). No presente estudo, os jogos pedagógicos estimularam a participação ativa dos estudantes, criando um ambiente favorável à aprendizagem e à discussão de temas complexos, como a inclusão.



A utilização de narrativas visuais e personagens associados à diversidade mostrou-se particularmente relevante para a compreensão da temática. Conforme apontado por pesquisas na área de ensino, as histórias em quadrinhos constituem recursos didáticos eficazes por integrarem linguagem verbal e visual, facilitando o acesso ao conteúdo e promovendo identificação com os personagens (ALVES, 2001; SHIMAZAKI et al., 2018). Nesse estudo, a identificação dos estudantes com os personagens favoreceu a construção de sentidos relacionados à inclusão, reforçando o papel da representatividade na educação.

A introdução à Língua Brasileira de Sinais (Libras) revelou-se um elemento importante no fortalecimento da acessibilidade comunicacional e na sensibilização dos estudantes para a diversidade linguística. A participação ativa dos alunos na mini oficina e o interesse em aprender sinais indicam que a inserção de práticas relacionadas à Libras, mesmo em caráter introdutório, pode contribuir para ampliar a compreensão sobre inclusão de pessoas surdas, em consonância com o que preconiza a legislação brasileira (BRASIL, 2002; BRASIL, 2005). Esses resultados reforçam a importância de incorporar diferentes formas de linguagem no ambiente escolar, ampliando as possibilidades de comunicação e participação.

Sob a perspectiva do DUA, os resultados confirmam a adequação da proposta pedagógica aos seus três princípios fundamentais. A ludicidade e o uso de personagens favoreceram o engajamento, ao tornar a aprendizagem mais atrativa e significativa. As narrativas visuais e os recursos utilizados nos jogos contribuíram para múltiplas formas de representação, facilitando o acesso ao conteúdo. Já os jogos e a oficina de Libras possibilitaram diversas formas de ação e expressão, permitindo que os estudantes participassem ativamente e demonstrassem sua compreensão de diferentes maneiras. Esses achados estão alinhados com estudos que apontam o DUA como um referencial eficaz para a construção de práticas pedagógicas inclusivas (CAST, 2018; MEYER et al, 2014).

Outro aspecto relevante diz respeito ao uso de materiais pedagógicos desenvolvidos com o apoio do FabLab. A fabricação digital possibilitou a criação de recursos personalizados, adequados à proposta e ao público-alvo, contribuindo para a qualidade das atividades e para o engajamento dos estudantes. Esse resultado evidencia o potencial dos espaços de inovação, como os FabLabs, no apoio à educação, especialmente na produção de materiais acessíveis e inclusivos. Tal perspectiva amplia o debate sobre o papel das tecnologias na educação inclusiva, indicando caminhos para a integração entre inovação tecnológica e práticas pedagógicas.

Do ponto de vista teórico, os resultados reforçam a importância de abordagens que integrem ludicidade, acessibilidade e diversidade no planejamento pedagógico, evidenciando que práticas fundamentadas no DUA podem contribuir para a superação de barreiras à aprendizagem. Do ponto de vista prático, a experiência indica que é



possível desenvolver atividades inclusivas com recursos acessíveis e estratégias simples, desde que haja intencionalidade pedagógica e planejamento adequado.

Entretanto, o estudo apresenta algumas limitações. Por se tratar de um relato de experiência com abordagem qualitativa, os resultados não possuem caráter generalizável. Além disso, a produção dos dados baseou-se predominantemente na observação, não incluindo instrumentos sistematizados, como questionários ou entrevistas, o que poderia ampliar a profundidade da análise. Outro aspecto a ser considerado é a ausência de acompanhamento longitudinal, que permitiria avaliar impactos da intervenção a médio e longo prazo.

Diante dessas limitações, sugerem-se como perspectivas para pesquisas futuras: (i) a aplicação da proposta em diferentes contextos escolares, incluindo turmas com estudantes com necessidades educacionais específicas; (ii) a utilização de instrumentos variados de coleta de dados, como questionários e entrevistas; (iii) a análise comparativa entre diferentes estratégias pedagógicas inclusivas; e (iv) a investigação do uso de tecnologias de fabricação digital na produção de materiais didáticos inclusivos.

Em síntese, os resultados e sua discussão evidenciam que a articulação entre ludicidade, narrativas visuais, Libras e DUA constitui uma abordagem promissora para a promoção da educação inclusiva, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas mais acessíveis, participativas e sensíveis à diversidade.

Considerações finais

O presente estudo teve como objetivo relatar e analisar uma experiência pedagógica voltada à promoção da educação inclusiva no ensino fundamental, fundamentada na ludicidade e nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Os resultados mostraram que a articulação entre jogos pedagógicos, narrativas visuais e introdução à Língua Brasileira de Sinais (Libras) compuseram uma estratégia eficaz para favorecer o engajamento dos estudantes, ampliar a participação e promover a construção de atitudes inclusivas no ambiente escolar.

Do ponto de vista teórico, o estudo contribui ao evidenciar a pertinência do DUA como referencial para o planejamento de práticas pedagógicas inclusivas, especialmente quando associado a abordagens lúdicas e multimodais. Além disso, reforça o papel das narrativas visuais e da representatividade na mediação de temas complexos, como a inclusão, destacando seu potencial para tornar o conteúdo mais acessível e significativo para os estudantes. A inserção da Libras, mesmo em caráter introdutório, também se



mostrou relevante ao ampliar a compreensão sobre acessibilidade comunicacional e diversidade linguística.

No âmbito prático, a experiência demonstra que é possível desenvolver atividades inclusivas no ensino fundamental com recursos acessíveis e estratégias pedagógicas bem planejadas. Destaca-se, ainda, o uso de materiais produzidos com o apoio de laboratório de fabricação digital (FabLab), o que evidencia o potencial da integração entre tecnologia e educação na criação de recursos didáticos personalizados, interativos e inclusivos. Essa perspectiva amplia as possibilidades de inovação no contexto escolar, contribuindo para práticas mais dinâmicas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação.

Entretanto, o estudo apresenta limitações que devem ser consideradas, por se tratar de um relato de experiência com abordagem qualitativa, os resultados não podem ser generalizados para outros contextos. Além do mais, a ausência de instrumentos sistematizados de coleta de dados, como questionários ou entrevistas, limita a profundidade da análise, uma vez que se baseia predominantemente em registros observacionais. A não realização de acompanhamento longitudinal também impede a avaliação dos efeitos da intervenção a médio e longo prazo, haja vista foi uma atividade pontual.

Diante dessas limitações, destacam-se como oportunidades para trabalhos futuros: a ampliação da proposta para diferentes contextos escolares e níveis de ensino; a inclusão de instrumentos diversificados de coleta e análise de dados; a investigação do impacto das práticas inclusivas ao longo do tempo; e o aprofundamento do uso de tecnologias, como a fabricação digital, na produção de materiais pedagógicos acessíveis. Além do que, estudos que analisem de maneira mais sistemática a integração entre ludicidade, Libras e DUA podem colaborar para o avanço do campo da educação inclusiva.

Em síntese, a experiência relatada evidencia que práticas pedagógicas fundamentadas na ludicidade e orientadas pelo DUA podem contribuir significativamente para a construção de uma educação mais inclusiva, acessível e sensível à diversidade, reafirmando o papel da escola como espaço de formação para a convivência, o respeito e a equidade.

Agradecimentos

As autoras agradecem à Escola Bilíngue New Generation, em Curitiba (PR), pela parceria e pela disponibilidade do espaço para a realização das atividades.



Agradecemos, ainda, ao FabLab Curitiba, na pessoa de Cleverson Fuzzato, pelo apoio no desenvolvimento dos materiais pedagógicos utilizados na proposta.

Por fim, agradecemos ao Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus Curitiba, pelo apoio financeiro que possibilitou a execução desta atividade.

Referências

ALMEQDAD, Qais I.; ALODAT, Ali M.; ALQURAAN, Mahmoud F.; MOHAIDAT, Mohammad A.; AL-MAKHZOOMY, Alaa K. The effectiveness of universal design for learning: a systematic review of the literature and meta-analysis. *Cogent Education*, v. 10, n. 1, Article 2218191, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2218191>. Acesso em: 01 mar. 2026.

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. *Psicologia: Ciência e Profissão*, v. 21, n. 3, p. 2–9, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/ZBgrwP9bxxKxSTtQsTcSbtb/>. Acesso em: 04 mar. 2026.

BRASIL. Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo. Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009. *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 26 ago. 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/decreto/d6949.htm. Acesso em: 22 mar. 2026.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436/2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm -Acesso em: 19 mar. 2026.

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_leis/2002/110436.htm. Acesso em: 19 mar. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC, 2008. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/media/secadi/politicaseducacaoespecial.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2026.

BRAY, Aibhin; DEVITT, Ann; BANKS, Joanne; SÁNCHEZ-FUENTES, Sergio; SANDOVAL, Marta; RIVIOU, Katerina; BYRNE, Darren; FLOOD, Margaret; REALE, Jean; TERRENZIO, Silvia. What next for Universal Design for Learning? A systematic literature review of technology in UDL implementations at second level.



British Journal of Educational Technology, v. 55, n. 1, p. 113–138, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/bjet.13328>. Acesso em: 02 mar. 2026.

CAST. Universal Design for Learning Guidelines version 3.0. Wakefield: CAST, 2018. Disponível em: <https://udlguidelines.cast.org>. Acesso em: 19 mar. 2026.

CORDAZZO, Sheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. Estudos de Psicologia, v. 24, n. 1, p. 89–98, 2007. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009. Acesso em: 09 mar. 2026.

INSTITUTO MAURICIO DE SOUSA (b). Como Dorinha vê o mundo. <https://www.institutomauriciodesousa.org.br/fazendo-a-diferenca/publicacoes/como-dorinha-ve-o-mundo/>. Disponível em: Acesso em: 09 mar. 2026.

INSTITUTO MAURICIO DE SOUSA (a). Um amiguinho diferente. <https://www.institutomauriciodesousa.org.br/fazendo-a-diferenca/publicacoes/um-amiguinho-diferente/>. Disponível em: Acesso em: 09 mar. 2026.

INSTITUTO MAURICIO DE SOUSA (c). Viva as diferenças. <https://www.institutomauriciodesousa.org.br/fazendo-a-diferenca/publicacoes/viva-as-diferencas>. Disponível em: Acesso em: 09 mar. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2011.

MARMOS, Edith Vieira Vanni Penhavel et al. Educação inclusiva: caminhos para uma escola acessível a todos. Lumen et Virtus, v. 16, n. 50, p. 8249–8265, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/levv16n50-021>. Acesso em: 22 mar. 2026.

MEYER, Anne; ROSE, David H.; GORDON, David. Universal Design for Learning: Theory and Practice. Wakefield: CAST, 2014. Disponível em: <http://udltheorypractice.cast.org>. Acesso em: 19 fev. 2026.

MURTI, Desy Krisna; GUNARHADI; WINARNO. Development of educational comic with local wisdom to foster morality of elementary school students: a need analysis. International Journal of Educational Methodology, v. 6, n. 2, p. 337–343, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>. Acesso em: 22 fev. 2026.

OLIVEIRA, Ana Rita Pereira; ANTUNES, Adriana Maria. Desenho Universal para a Aprendizagem e Educação Inclusiva. Revista Brasileira de Educação Especial, v. 25, n. 2, p. 263–278, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbee/a/rGFXP54LSxdkfN>



[mXsD9537M/](https://doi.org/10.1590/s1413-65382519000400009). Acesso em: 19 fev. 2026.

OLIVEIRA, Ana Rita Pereira; MUNSTER, Mey de Abreu Van; GONÇALVES, Adriana Garcia. Desenho universal para a aprendizagem e educação inclusiva: uma revisão sistemática da literatura internacional. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 25, n. 4, p. 675–690, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1413-65382519000400009>. Acesso em: 22 fev. 2026.

OLIVEIRA, Gleiciane Maria Gonçalves de; SANTOS, Thays Vitória Andrade dos; LUZ, Thaizi Helena Barbosa e Silva; SILVA, Fabrícia Gomes da; BARBOSA, Ana Paula Lima. Desenho universal para aprendizagem (DUA): perspectivas para uma educação inclusiva. *RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber*, v. 1, n. 1, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.51473/rcmos.v1i1.2025.948>. Acesso em: 22 jan. 2026.

PRAIS, Jacqueline Lidiane de Souza. Desenho Universal para a Aprendizagem na promoção da educação inclusiva. *Educação em Revista*, v. 36, e263, 2020. Disponível em: https://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2237-94602020000100263. Acesso em: 09 mar. 2026.

RANYERE, J.; MATIAS, N. C. F. A relação com o saber nas atividades lúdicas escolares. *Psicologia: Ciência e Profissão*, v. 43, e252545, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-3703003252545>. Acesso em: 02 mar. 2026.

SEBASTIÁN-HEREDERO, Eladio. Diretrizes para o Desenho Universal para a Aprendizagem. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 26, n. 4, p. 733–750, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbee/a/F5g6rWB3wTZwyBN4LpLgv5C/>. Acesso em: 12 mar. 2026.

SHIMAZAKI, Elsa Midori; MENDES, Enicéia Gonçalves; CIA, Fabiana. **O trabalho com histórias em quadrinhos no ensino.** *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 24, n. 2, p. 213–230, 2018. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbee/a/F6QpLdxw7wNqXfTnkMKj_kyb/. Acesso em: 19 fev. 2026.

SULEYMANOV, Farid. Universal design for learning (UDL). *Journal of Preschool and Primary Education*, n. 1, 2022.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WELLICHAN, Danielle da Silva Pinheiro; LINO, Carla Cristina Tescaro Santos. A inclusão que está nos quadrinhos: como os personagens podem divertir e ensinar sobre as pessoas com deficiência. *DOXA: Revista Brasileira de Psicologia e Educação*, v. 21, n. 1, p. 44–61, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.30715/doxa.v21i1.12693>.

23 a 25 de Março de 2026 | Evento 100% Online

CONGRESSO INTERNACIONAL **IDEA 2026**

Inovação, Diálogo e Experiências na Aprendizagem

Educação e Humanidade: Conectando
Inteligências, Cultura e Propósito Global.



Acesso em: 22 jan. 2026.