



ENSINO DE UI/UX: UM RELATO DE PRÁTICA DE ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO EM SALA DE AULA NO ENSINO SUPERIOR

Fábio Luiz Peral¹, Eliane Maria da Silva Ribeiro², Juliano Schimiguel³

¹Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, Brasil (fabioperal@gmail.com)

²Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, Brasil

³Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo, Brasil

Resumo: Este trabalho relata uma prática pedagógica inclusiva realizada no Ensino Superior de Ciência da Computação, na disciplina de Interfaces e Jornada do Usuário. Contexto inicial: o ensino de UI/UX exige que a prática docente transcenda a teoria, tornando-se um modelo de inclusão e equidade. Objetivo: unir o ensino de boas práticas de acessibilidade digital à inclusão efetiva em sala de aula, utilizando tecnologias e metodologias ativas. Metodologia: adotou-se a Rotação por Estações, com suporte das plataformas Miro e Figma. A dinâmica envolveu avaliações por pares, com a adaptação de exigir dois anfitriões simultâneos por estação: um apresentava o projeto enquanto o outro realizava a tradução em Libras com auxílio de aplicativo, garantindo a participação de um aluno com deficiência auditiva. Resultados preliminares: observou-se alto engajamento, estímulo ao pensamento crítico e conscientização da turma sobre acessibilidade técnica e atitudinal, materializando os ODS 04 e 10 da ONU.

Palavras-chave: Rotação por Estações; Acessibilidade Digital; Design de Interfaces; Educação Inclusiva; Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O ensino de Desenvolvimento de Interfaces (UI) e Experiência do Usuário (UX) demanda uma compreensão profunda da jornada do usuário e das diretrizes de acessibilidade, pilares essenciais na concepção de artefatos digitais (SILVA, 2025). No ambiente acadêmico, o desafio docente ultrapassa a transmissão técnica, exigindo que a prática pedagógica seja, por si só, um modelo de inclusão, conforme propõe o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) (CASAGRANDE; VIEIRA; MENDES, 2024). Alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 04 e 10 da Agenda 2030 da ONU, este relato descreve uma experiência que utilizou a metodologia ativa de Rotação por Estações para garantir a participação plena de um estudante surdo, unindo desenvolvimento de software a práticas pedagógicas equitativas (ERTHAL, 2024).

MATERIAL E MÉTODOS

A experiência adotou a modalidade de Rotação por Estações (ERTHAL, 2024), utilizando Miro e Figma para mapeamento de jornadas e prototipação. A sala de aula foi dividida em estações de projetos para avaliação por pares. Para garantir a acessibilidade metodológica, exigiu-se a presença de dois anfitriões por estação: enquanto um apresentava o projeto, o outro realizava a mediação com suporte de tradutor

de Libras, prática que tem se consolidado como recurso essencial para a inclusão de pessoas com deficiência auditiva (NASCIMENTO; TORRES; RIBEIRO, 2022). O revezamento de papéis assegurou a equidade entre todos os participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Rotação por Estações promoveu engajamento e aprendizado horizontal, superando a característica dos modelos tradicionais (ERTHAL, 2024). A adaptação com co-anfitriões viabilizou a participação integral do estudante surdo e gerou uma profunda conscientização coletiva sobre acessibilidade, tanto na dimensão técnica de software quanto na postura atitudinal indispensável na comunicação interpessoal (MIOTTI; CARVALHO; SALERNO, 2025; SILVA, 2025).

CONCLUSÃO

A prática relatada comprova que o rigor técnico no ensino tecnológico é compatível com a responsabilidade social. A integração de ferramentas digitais e metodologias ativas potencializa a construção do conhecimento e concretiza as ODS 04 e 10. Conclui-se que o design universal deve nortear tanto os produtos criados pelos estudantes quanto o ecossistema educacional (CASAGRANDE; VIEIRA; MENDES, 2024).

REFERÊNCIAS



CASAGRANDE, K.; VIEIRA, L. A.; MENDES, V. E. Acessibilidade educacional: tecnologias e desenho universal para aprendizagem. *Itinerarius Reflectionis*, v. 20, n. 2, 2024.

ERTHAL, V. M. Metodologias ativas no ensino de ciência da computação em curso de graduação. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 2024. Anais... 2024.

MIOTTI, D.; CARVALHO, C. R. de; SALERNO, M. B. Tecnologias digitais na inclusão de pessoas com deficiência auditiva. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, 2025.

NASCIMENTO, M. I. do; TORRES, R. C.; RIBEIRO, K. G. F. Tecnologias assistivas para deficiência visual e auditiva ofertadas aos estudantes de medicina no Brasil. *Revista Brasileira de Educação Médica*, v. 46, n. 1, 2022.

SILVA, L. R. B. F. Acessibilidade em UX/UI: diretrizes para a avaliação da experiência de aplicativos escolares destinados a crianças autistas. Dissertação (Mestrado em Design de Artefatos Digitais) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2025.