

ENSINO DE PROGRAMAÇÃO PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Raniele Xavier Soares

Licencianda em computação (IFBA). IFBA, Campus Jacobina.
20221170005@ifba.edu.br

Hanri Arthur da Costa Pinto

Gerencia da TI (Gran faculdade)
20231170007@ifba.edu.br

Solange das Virgens de Matos

Licencianda em computação (IFBA). IFBA, Campus Jacobina.
smatos350@gmail.com

Mirele Oliveira da Silva

Licencianda em computação (IFBA). IFBA, Campus Jacobina.
20221170006@ifba.edu.br

RESUMO

A educação inclusiva demanda práticas pedagógicas que favoreçam a participação e a aprendizagem dos estudantes com deficiência, considerando suas especificidades e as barreiras presentes no contexto educacional (BRASIL, 2008; MANTOAN, 2015). No ensino de Computação, o desenvolvimento do pensamento computacional e de conhecimentos relacionados a algoritmos e programação integra as orientações para a Educação Básica, conforme as normas que complementam a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2022). Nesse contexto, metodologias ativas podem favorecer a participação dos estudantes no processo de aprendizagem, por meio de situações práticas e estratégias que os envolvam na construção do conhecimento (BACICH; MORAN, 2018). A partir dessas perspectivas, este trabalho apresenta a adaptação do jogo “Codando Aventuras: RPG de Mesa como Metodologia Ativa para o Ensino de Programação no Ensino Fundamental”, desenvolvido por Soares, Cruz e Araujo (2025), para uma proposta de jogo de tabuleiro destinada ao ensino introdutório de algoritmos para estudantes com deficiência intelectual em turmas inclusivas. A proposta busca responder à seguinte questão: como uma trilha de tabuleiro adaptada pode contribuir para tornar o ensino de algoritmos mais acessível, lúdico e participativo



para estudantes com deficiência intelectual? O objetivo é possibilitar a compreensão do conceito de algoritmo por meio da representação sequencial das etapas necessárias para ligar e utilizar um computador, buscando também favorecer o raciocínio lógico, a atenção, a cooperação, o diálogo e a participação dos estudantes. A adaptação foi desenvolvida de forma colaborativa por quatro integrantes, mediante reuniões de planejamento, discussão das possibilidades pedagógicas e construção conjunta dos materiais, incluindo o tabuleiro, o dado e os marcadores utilizados na dinâmica. A proposta preserva a premissa de aventura do jogo utilizado como referência, mantendo desafios, situações de progressão e um objetivo final, mas reorganiza sua dinâmica para trabalhar, de forma concreta e visual, uma sequência de ações relacionadas ao processo de ligar o computador. As casas da trilha apresentam diferentes situações e etapas, organizadas por cores para representar ações corretas, situações do processo e erros ou penalidades. Metodologicamente, caracteriza-se como um relato de experiência de desenvolvimento e adaptação de recurso pedagógico, cuja aplicação será realizada em uma oficina durante o evento. Na atividade, os participantes experimentarão a dinâmica do jogo e discutirão suas possibilidades para o ensino de algoritmos e para a educação inclusiva. Espera-se que a proposta favoreça uma abordagem visual, concreta e participativa do conceito de algoritmo, possibilitando situações de aprendizagem nas quais os estudantes possam exercer maior protagonismo e realizar as etapas propostas com diferentes níveis de orientação. Dessa forma, o jogo busca constituir um recurso pedagógico que articule ensino de Computação, ludicidade e inclusão, aproximando conceitos introdutórios de algoritmos das experiências de estudantes com deficiência intelectual.

Palavras-chave: Ensino de programação. Algoritmos. Deficiência intelectual. Jogos educativos. Educação inclusiva**.**

Sessão Temática: Educação Especial e Práticas Pedagógicas Inclusivas

Referências:

BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. *Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva*. Brasília, DF: MEC/SEESP, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. *Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022: normas*



sobre Computação na Educação Básica – Complemento à BNCC. Brasília, DF: MEC, 2022.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* 2. ed. São Paulo: Moderna, 2015.

SOARES, Raniele Xavier; CRUZ, Rulian de Jesus; ARAUJO, Luis Gustavo de Jesus. *Codando Aventuras: RPG de Mesa como Metodologia Ativa para o Ensino de Programação no Ensino Fundamental*. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL – SBGAMES, 24., 2025, Salvador, BA. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2025. p. 190-195. DOI: 10.5753/sbgames_estendido.2025.10286.