

# SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS INCLUSIVAS BASEADAS NO DESENHO UNIVERSAL PARA APRENDIZAGEM (DUA) NO ENSINO DE PROGRAMAÇÃO

**Eduardo Augusto Ferreira**

[eduardo.ferreira@cefet-rj.br](mailto:eduardo.ferreira@cefet-rj.br)

**Livia de Lauro Antunes**

[livia.antunes@cefet-rj.br](mailto:livia.antunes@cefet-rj.br)

**Bianca Regina de Jesus Mansur**

[bianca.mansur@aluno.cefet-rj.br](mailto:bianca.mansur@aluno.cefet-rj.br)

**Camile Yasmin de Castro Xavier Soares**

[camile.soares@aluno.cefet-rj.br](mailto:camile.soares@aluno.cefet-rj.br)

**Jeovanna Picanço Rangel**

[jeovanna.rangel@aluno.cefet-rj.br](mailto:jeovanna.rangel@aluno.cefet-rj.br)

**Roberta Sarah Lima dos Reis**

[roberta.reis@aluno.cefet-rj.br](mailto:roberta.reis@aluno.cefet-rj.br)

## **Eixo Temático 3 - Inclusão e Participação Social**

### **Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ)**

**Resumo:** O projeto de ensino desenvolvido em uma Instituição de Ensino Superior (IES) pública da cidade do Rio de Janeiro tem como objetivo criar, aplicar e avaliar planos de aula, materiais didáticos e atividades avaliativas sob a perspectiva do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), articulado ao ensino de programação em cursos da área de computação. A proposta incentiva práticas pedagógicas mais inclusivas, que interpretem o perfil dos alunos e suas formas de aprendizado, incluindo aqueles afetados pelo Transtorno Espectro Autista (TEA), o que pode levar a uma diminuição no número de desistências e a um aumento no número de estudantes que continuam na escola com sucesso. A abordagem selecionada compreende uma revisão da literatura sobre DUA e práticas inclusivas, o desenvolvimento de materiais de ensino flexíveis, a aplicação real em sala de aula das sequências e a avaliação dos resultados do ponto de vista do desempenho dos estudantes e do feedback qualitativo. O DUA, conforme descrito para o design pedagógico, torna possível organizar estratégias que também incluem diferentes modalidades de representação, expressão e engajamento, destinadas a auxiliar o aprendizado de conteúdo técnico e abstrato que, para muitos estudantes, é complexo. Dados da Plataforma Nilo Peçanha (PNP) que foram analisados apresentam elevadas taxas de desistência no curso de Sistemas de Informação, destacando a urgência da implementação de ações pedagógicas mais flexíveis e diversificadas. Além disso, o projeto incentiva a participação ativa dos estudantes do projeto, no planejamento e avaliação das atividades, o que favorece o protagonismo estudantil e a construção de um ambiente de aprendizagem mais colaborativo. Os resultados esperados incluem a melhoria no engajamento, na compreensão dos conteúdos nas disciplinas de programação como ações de permanência dos estudantes nos cursos superiores da área de computação.

**Palavras-Chave:** Desenho Universal para Aprendizagem, inclusão, Programação, TEA, Ensino Superior.