SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
18 a 20 de agosto de 2026

PARA ALÉM DO DIAGNÓSTICO: O JOGO UNO ADAPTADO COMO RECURSO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA PARA A REDUÇÃO DE BARREIRAS À PARTICIPAÇÃO ESCOLAR

Jairany Najara GOMES[1], Leandro Freitas dos SANTOS[2], Adalberto Duarte Pereira FILHO[3]

[1] Aluna do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI) na Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL). E-mail: jairany.gomes.profei.t5@alunos.uneal.edu.br; [2] Aluno do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI) na Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL). E-mail: leandro.santos.profei.t5@alunos.uneal.edu.br [3] Professor orientador do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI), Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL). E-mail: adalberto.filho@cedu.ufal.br

RESUMO - Este trabalho objetiva analisar as possibilidades do jogo UNO adaptado como recurso pedagógico acessível e de Tecnologia Assistiva na redução de barreiras à participação, à interação e à aprendizagem de estudantes, contribuindo para o deslocamento de práticas escolares centradas no diagnóstico para práticas orientadas pelas potencialidades e necessidades de apoio dos estudantes**.** A medicalização da educação constitui uma problemática que emerge quando dificuldades relacionadas à aprendizagem, atenção, interação e comportamento são interpretadas predominantemente a partir de condições individuais ou diagnósticos atribuídos aos estudantes, reduzindo questões pedagógicas complexas a explicações de caráter clínico. Em contraposição a essa perspectiva, a experiência relatada buscou deslocar o olhar das limitações individuais para as barreiras presentes nas situações de aprendizagem, utilizando o jogo UNO como instrumento de mediação pedagógica e acessibilidade. Metodologicamente, caracteriza-se como relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo-reflexivo, desenvolvido por meio de intervenções pedagógicas com a utilização do UNO adaptado às necessidades educacionais dos participantes. A dinâmica do jogo foi reorganizada mediante adequações nas regras, no tempo destinado às

jogadas, na mediação das instruções e nas formas de participação, utilizando as cores, os números, os símbolos e as situações de tomada de decisão presentes nas cartas como elementos mediadores das atividades. A proposta priorizou processos relacionados à atenção compartilhada, compreensão de regras, organização do pensamento, interação social, tomada de decisão, respeito aos turnos e resolução de situações-problema, sem estabelecer o diagnóstico como parâmetro determinante para a participação do estudante. Durante a experiência, observaram-se maior envolvimento nas atividades, ampliação das interações entre os participantes, progressiva compreensão da dinâmica proposta e maior autonomia na realização das jogadas. A utilização adaptada do UNO também permitiu identificar que determinadas manifestações anteriormente compreendidas exclusivamente como dificuldades individuais poderiam ser influenciadas pelas formas de organização, mediação e acessibilidade das atividades pedagógicas. Nesse sentido, a experiência possibilitou redirecionar a intervenção docente para as potencialidades dos estudantes e para a construção de condições mais acessíveis de participação. Conclui-se que a utilização pedagogicamente planejada e adaptada do jogo UNO pode constituir um recurso de Tecnologia Assistiva quando direcionada à redução de barreiras específicas, contribuindo para práticas educacionais que ultrapassem a centralidade do diagnóstico e reconheçam diferentes possibilidades de participação, interação e aprendizagem no espaço escolar.

Palavras-chave: Acessibilidade. Inclusão educacional. Ludicidade. Mediação pedagógica. Barreiras educacionais.