

A COMUNICAÇÃO VISUAL COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO NO ENSINO SUPERIOR: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM UM ESTUDANTE COM TEA

SILVA, Murilo Santos Borges; VERÍSSIMO, João Vitor Sosa.

PIANOWSKI, Fabiane
murilopxz@gmail.com
jvitorsosa@gmail.com

Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Palavras-chave: Design Inclusivo; Comunicação Visual; Extensão; Neurodiversidade.

1. Contexto do relato

O presente relato de experiência descreve uma vivência pedagógica desenvolvida na Editora e Gráfica da FURG (EDGRAF), no campus da Universidade Federal do Rio Grande. As atividades foram realizadas no primeiro semestre de 2024, durante a disciplina de “Práticas Extensionistas e Culturais”, e teve como objetivo central guiar o aprendizado em design gráfico de um estudante com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Com base na teoria de que a formação profissional em design pode atuar como uma ferramenta de inclusão social (SILVA; SAMPAIO, 2005) a vivência buscou oferecer um ambiente de ensino prático e estruturado. A relevância e a justificativa deste relato residem na sua capacidade de documentar como um espaço de cultura e extensão universitária pode ser adaptado para atender às necessidades específicas de um estudante atípico, utilizando o design como ponte para o desenvolvimento de habilidades e a autonomia. O ambiente da EDGRAF, com sua rotina bem definida e o foco em tarefas visuais, foi ótimo para o envolvimento do estudante.

2. Detalhamento das atividades

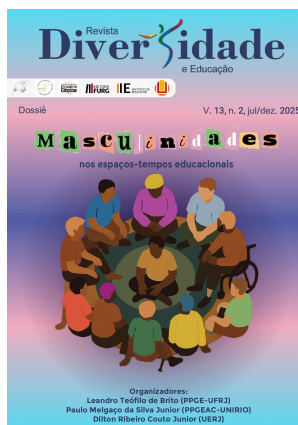
As atividades foram desenvolvidas de forma semanal, às segundas e quartas-feiras, em encontros na EDGRAF, nos quais o estudante foi aos poucos exposto às etapas de produção do design editorial. O processo de ensino ocorreu de maneira colaborativa e foi administrado por meio de demonstrações práticas e do acompanhamento próximo de cada etapa.

As atividades abordadas, focadas exclusivamente na etapa de pré-impressão devido às manutenções nos equipamentos, incluíram:

- Iniciação aos softwares de edição: A primeira etapa consistiu em familiarizar o estudante com os programas utilizados na EDGRAF, como o Canva e o CorelDraw. Para isso, usamos o método de refazer capas antigas da editora como exercício prático, permitindo um aprendizado que coloca o estudante no centro da ação, promovendo habilidades como autonomia, criatividade e trabalho em equipe.
- Design e ilustração de capas de e-books: O estudante participou ativamente da edição de capas, aplicando as técnicas e os conceitos aprendidos. Esta fase exigiu a manipulação de elementos gráficos, a aplicação de tipografias e o entendimento da importância da organização e da atenção aos detalhes.
- Projeto final de uma capa de revista: Por último, trabalhamos juntos na criação da capa de uma revista (Revista Diversidade e Educação, Figura 01). Esta etapa foi fundamental para aplicar os conceitos de comunicação visual, hierarquia da informação e identidade visual, com o estudante participando ativamente do processo criativo.

A vivência foi descrita pelo estudante atípico da seguinte forma: “Foi muito satisfatório editar capas para livros com meu colega, e orientador, que administrou os conhecimentos necessários, ensinando o uso de programas e diferentes técnicas de edição”.

Figura 1 - Projeto de capa para o Dossiê: *Masculinidades nos espaços-tempos educacionais* da Revista Diversidade e Educação.



Fonte: acervo pessoal dos autores

3. Análise e discussão do relato

A vivência pedagógica com o estudante com TEA demonstrou ser um exemplo prático da eficácia do design como ferramenta de inclusão. A abordagem adotada, intuitiva e adaptativa, pode ser comparada aos princípios do design participativo (ALVES; HOSTINS; OLIVEIRA, 2025). Em vez de só passar conteúdo, o processo de ensino se tornou uma colaboração mútua, em que as necessidades e os interesses do estudante direcionaram as atividades. A prática manual no uso dos programas e a repetição de técnicas reforçaram o aprendizado, como sustenta a autora Ellen Lupton (2023), “o design inclusivo é um processo colaborativo” (p.42), refletindo a natureza do nosso trabalho em equipe e a importância de ouvir as vozes dos participantes.

Analisando o relato do estudante fica evidente a satisfação e o senso de realização com as atividades, ele destaca o ambiente de aprendizado seguro e a administração dos conhecimentos de forma clara e acessível, o que permitiu que ele se sentisse à vontade para experimentar e aprender. Este feedback reforça a importância da empatia no processo de ensino, como ressaltado na teoria sobre a importância da acessibilidade e do design de interface (RIBEIRO, 2022). A ausência de julgamento e a valorização das suas contribuições foram elementos essenciais para o seu compromisso e sucesso.

4. Considerações finais

A experiência de ser tutor no projeto “Incubadora de Artes Gráficas” com o estudante com TEA revelou-se um aprendizado contínuo para ambos. Como estudante de Bacharelado em Artes Visuais, esta e outras vivências no campo da educação fortaleceram minha formação profissional em áreas que vão além das habilidades técnicas. Enfrentei desafios relacionados à comunicação e à adaptação de um método de ensino que fosse acessível e interessante, foi através da intimidade, repetição, demonstração prática que conseguimos superar os obstáculos.

Aprendi que o ensino, especialmente em contextos de diversidade, exige flexibilidade, empatia e uma abordagem colaborativa. O sucesso do projeto se deu não apenas pela transmissão de conhecimento, mas pela construção de um relacionamento de confiança, onde ambos, monitor e estudante aprenderam e evoluíram juntos. Essa vivência será fundamental para a minha atuação profissional futura, me capacitando a abordar projetos de forma mais humana e inclusiva. Como afirma Lupton (2023), “O design inclusivo precisa derrubar as estruturas de poder dentro de nós e das instituições que ocupamos do mesmo modo que as da sociedade.” (p. 40), a inclusão real começa com uma mudança de perspectiva, tanto individual quanto institucional.

5 REFERÊNCIAS

ALVES, A. G.; HOSTINS, R. C. L.; OLIVEIRA, N. A. Design participativo de tecnologia digital acessível para inclusão de acadêmicos com autismo no ensino superior. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Dourados, v. 31, e0233, p. 1-18, 2025. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/rjee/a/XkmKMzdXZvLwCcWgGsN5fYf/?format=html&lang=pt>>. Acesso em: 18º set. 2025.

LUPTON, Ellen; KAFEI, Farah; TOBIAS, Jennifer; HALSTEAD, Josh A.; SALES, Kaleena; XIA, Leslie; VERGARA, Valentina. **Extra Bold**: um guia feminista, inclusivo, antirracista, não binário para designers. 1. ed. São Paulo: Olhares, 2023. 219 p.

RIBEIRO, A. B. R. **Educando para a diversidade: o design como ferramenta de inclusão social**. Projeto de Conclusão de Curso. Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2022. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/entities/publication/04c9cbe1-6c69-4de7-9c36-7e90198c8b95>>. Acesso em: 18º set. 2025.

SILVA, E. V.; SAMPAIO, J. C. Formação profissional: Informática e desenho gráfico como ferramenta de inclusão social. **Anais do VIII SEMOC**, Universidade Católica do Salvador, Salvador, 2005.