AUTORIA
Monique de Araujo Elias

ORIENTAÇÃO
Glaucia Caroline Silva de Oliveira

CADERNO DO CURSO

VisualDUA

ESTRATÉGIAS VISUAIS E INCLUSIVAS PARA PRÁTICA DOCENTE

Belém/PA - 2026

PPGCIMES
Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior

NiTAe²
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

Autoria

Monique de Araujo Elias

Orientação

Glaucia Caroline Silva de Oliveira

Diagramação

Monique de Araujo Elias

Identidade Visual

Blenda Jaqueline da Silva Rodrigues

Revisão Textual

Monique de Araujo Elias e Glaucia Caroline Silva de Oliveira

Apoio

Universidade Federal do Pará

Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE)

Programa de Pós-Graduação Criativa e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)

Instituição

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior

Endereço da sede: Rua Augusto Corrêa, 01 - Guamá, Belém - PA, 66075-110

Site institucional: https://portal.ufpa.br/

Site do PPGCIMES:

https://ppgcimes.propesp.ufpa.br/index.php/br/

NiTAe²
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO

PPGCIMES
Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

SOBRE A AUTORA



MONIQUE DE ARAUJO ELIAS

Graduada em Pedagogia, com especializações em Educação Especial, Tradução e Interpretação em Libras e Recursos Humanos. Possui trajetória acadêmica e profissional voltada à educação inclusiva e à educação bilíngue de surdos, articulando docência, pesquisa e atuação em políticas públicas educacionais. Atualmente, é mestranda no Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias do Ensino Superior (PPGCIMES/UFPA2024/2025) e atua como Professora e Pesquisadora na UEPA. Integra projeto de pesquisa sobre indicadores de qualidade da educação bilíngue de surdos na Região Norte e é membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas Públicas e Educação (GEPEED), desenvolvendo estudos voltados à inovação pedagógica, à formação docente e às políticas educacionais, com compromisso com a inclusão, a equidade e a transformação social

Link para o lattes: http://lattes.cnpq.br/4746367732556896
Contato: moniaraujooli@live.com

SOBRE A ORIENTADORA



GLAUCIA CAROLINE SILVA DE OLIVEIRA

A autora possui trajetória acadêmica e profissional interdisciplinar, articulando Ciências Biológicas, Educação, Linguagem, Visualidade e Cultura Oceânica. É graduada em Ciências Biológicas, Pedagogia, Letras–Libras e Design Gráfico, com especialização em Docência no ensino superior e em Ilustração autoral para livros infantis, com ênfase na produção de materiais didáticos e narrativas que integram os saberes científicos a saúde e temas socioambientais. Possui Mestrado em Biologia de Ecossistemas Costeiros e Estuarinos, Doutorado em Recursos Biológicos da Zona Costeira Amazônica e estágio pós-doutoral em Linguística Aplicada/Libras. Atua como docente no Instituto de Estudos Costeiros da UFPA (IECOS), desenvolvendo atividades na graduação, pós graduação e em projetos de ensino, pesquisa e extensão nas áreas de Design Universal da Aprendizagem, Educação de Surdos, Ensino de Libras (L2), Divulgação Científica, Educação e Saúde, Educação Ambiental e Cultura Oceânica.

Link para o lattes: http://lattes.cnpq.br/5657139166717129

Contato: gcoliveira@ufpa.br

APRESENTAÇÃO

Seja bem-vindo(a) ao VisualDUA!

Você está iniciando um **curso de capacitação pensado para apoiar a aplicação de estratégias pedagógicas visuais (EPV)**, **articuladas aos princípios do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA)**. Ao longo deste material, você encontrará orientações, propostas e reflexões que buscam contribuir para práticas pedagógicas mais acessíveis e um ensino mais inclusivo.

O VisualDUA é um **produto educacional** desenvolvido no âmbito do **Mestrado Profissional em Ensino**, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias do Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA), sob orientação da Profa. Dra. Glaucia Caroline Silva de Oliveira. Está organizado como um percurso formativo, orientado pela metáfora do olhar, que conduz o leitor da compreensão inicial dos conceitos ao desenvolvimento de práticas e à criação de propostas pedagógicas. Ao longo desse caminho, a visualidade é abordada como linguagem e como estratégia pedagógica (EPV), em diálogo com princípios da educação inclusiva e do Design Universal para Aprendizagem (DUA). Assim está estruturado em quatro seções.

Na seção 1- **O Primeiro Olhar: Aproximações Iniciais** você encontrará todas as informações relacionada a estrutura, funcionamento e avaliação do curso. Na seção 2- **Aprofundando o Olhar: Conhecendo a base teórica** são apresentados os referenciais conceituais que sustentam o uso das EPV no processo de ensino e aprendizagem em diálogo com os princípios do DUA, sendo composta por duas a unidade 1 -Visualidade e DUA e a unidade 2 Tipos e Formas de Aplicação.

Na seção 3- **Exercitando o Olhar: Práticas e Experimentações** há o detalhamento das atividades práticas propostas no produto educacional, orientando o leitor quanto à sua aplicação e disponibilização de templates, além de uma série de recursos que contribuem para a criação de novos materiais, estratégias e narrativas visuais, oferecendo outros recursos e dicas. sendo composta pela *unidade 1 - Atividades práticas e recursos adicionais*. E finalizando com a seção 4 - **Fontes do Olhar**, é disponibilizado as referências bibliográficas que contribuíram para a formulação do curso.

Esperamos que este material contribua de forma significativa para o seu percurso formativo e para o fortalecimento de práticas pedagógicas mais inclusivas e inovadoras. Desejamos a você uma excelente experiência de aprendizagem e sucesso na aplicação das propostas apresentadas.

Um grande abraço Monique e Gláucia.

SUMÁRIO

1 **O PRIMEIRO OLHAR:** APROXIMAÇÕES COM A VISUALIDADE

O que é o VisualDUA
Aspectos Gerais do Curso 09

2 **APROFUNDANDO O OLHAR:** CONHECENDO A BASE TEÓRICA

UNIDADE 1
Visualidade e DUA 15
UNIDADE 2
Tipos e Formas de Aplicação 20

3 **EXERCITANDO O OLHAR:** PRÁTICAS E EXPERIMENTAÇÕES

UNIDADE 1
Atividades Práticas
Recursos adicionais 22

4 FONTES DO OLHAR 43

1

O PRIMEIRO OLHAR: APROXIMAÇÕES INICIAIS

Aqui apresenta o produto educacional, explicitados os princípios que orientam a proposta, bem como as motivações que levaram à sua construção, estabelecendo um primeiro contato com o percurso formativo que será desenvolvido ao longo deste material. Vamos lá!

? Por que estratégicas pedagógicas visuais?

As estratégias pedagógicas visuais fundamentam-se na compreensão da comunicação como um processo multimodal de construção de significados, no qual a imagem atua como importante mediadora da aprendizagem (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020). A significação visual amplia as possibilidades de compreensão de conteúdos linguísticos, científicos e conceituais, favorecendo o acesso ao conhecimento por diferentes percursos.

Nesse sentido, a incorporação de práticas visuais no ensino contribui para a diversificação das formas de apresentação dos conteúdos e para a promoção de aprendizagens mais acessíveis e equitativas. Tal situação se relaciona de forma muito direta aos princípios do DUA, pois a mediação pedagógica com uso da imagem se potencializa ampliando ainda mais os meios de representação, de ação, de expressão e até do engajamento, pois envolve em muitos casos situações ativas de seleção, discussão e até mesmo de desenvolvimento delas.

O que é o VisualDUA?

É um curso de capacitação voltado à formação continuada de docentes no Ensino Superior. Seu objetivo é promover o uso de estratégias pedagógicas visuais (EPV) com base nos princípios do Desenho Universal da Aprendizagem (DUA).

COMO SURGIU O VISUALDUA?

Este produto educacional surgiu a partir de uma pesquisa de opinião do tipo survey, realizada com docentes do Ensino Superior. Os resultados da pesquisa fundamentaram a elaboração deste material e encontram-se de forma detalhada na dissertação que lhe deu origem. Nesse contexto, o curso articula reflexões teóricas, sugestões pedagógicas e atividades práticas voltadas à construção e ao aprimoramento de estratégias pedagógicas visuais, promovendo múltiplas formas de representação, de ação e expressão, para também ampliar as possibilidades de engajamento, conforme preconiza o DUA. Valoriza-se, ainda, a experiência docente e as expertises individuais dos participantes, entendidas como elementos centrais para a constituição de um ambiente formativo colaborativo, inclusivo e acessível, propício à troca de saberes, à reflexão crítica e ao desenvolvimento de novas aprendizagens.

ASPECTOS ESTRUTURANTES DO CURSO

Nome do curso

VisualDUA: Estratégias Visuais e Inclusivas para a Prática Docente

Carga Horária de duração

60 horas

Modalidade

Curso online

Forma de interação

Síncrona e assíncrona

Público-Alvo

Docentes

REQUISITOS BÁSICOS DO FORMADOR

1. Ter noções básicas com tecnologias digitais e ambientes virtuais de aprendizagem.
2. Ter acesso a dispositivos como: computadores; notebook; smartphone; tablet com kit multimídia (microfone, alto-falantes e câmera de vídeo) e acesso à internet.
3. Ter disponibilidade para realizar as atividades assíncronas do curso.

EMENTA

Fundamentos da comunicação visual aplicados ao ensino, articulados aos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). A visualidade como estratégia pedagógica para a redução de barreiras e ampliação do acesso, da participação e da aprendizagem. Estudo e aplicação dos princípios do DUA: múltiplos meios de engajamento, de representação e de ação e expressão. Desenvolvimento de práticas voltadas à criação de materiais pedagógicos visuais acessíveis e inclusivos.

OBJETIVO GERAL

- Possibilitar a construção de conhecimentos teóricos e práticos sobre estratégias pedagógicas visuais, fundamentadas nos princípios do DUA, promovendo um ensino mais acessível, equitativo e inclusivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analisar e aplicar os fundamentos da visualidade, articulando teoria e prática a partir dos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), com ênfase em múltiplos meios de representação no contexto da sala de aula;
2. Selecionar, justificar e utilizar elementos visuais em diferentes situações de ensino, visando à ampliação da acessibilidade comunicacional e à diversificação das formas de acesso e compreensão das informações;
3. Planejar, desenvolver e avaliar estratégias pedagógicas visuais que promovam múltiplos meios de engajamento e de ação e expressão, favorecendo processos de aprendizagem mais equitativos, acessíveis e inclusivos.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Ao final do curso, espera-se que o participante seja capaz de:

- Selecionar e utilizar elementos visuais de forma intencional e acessível;
- Planejar e desenvolver estratégias pedagógicas visuais que promovam engajamento, ação e expressão;
- Avaliar e ajustar práticas visuais com base na reflexão sobre o processo de ensino-aprendizagem em contexto da diversidade humana que se apresenta em sala de aula.

CONTEUDO

- Fundamentos da comunicação visual (Conceitos de visualidade no contexto educacional; Multimodalidade e significação visual; Imagem como mediadora da aprendizagem).
- Princípios do DUA (Múltiplos meios de representação; Múltiplos meios de ação e expressão e Múltiplos meios de engajamento).
- Estratégias pedagógicas visuais (Uso de cores, esquemas, diagramas, mapas conceituais e mentais; Infográficos, gráficos, vídeos, animações, cartoons e charges e elementos didáticos para diferentes formas de atenção, cognição e comunicação). Práticas de planejamento e produção de materiais visuais.
- Exercícios de criação de recursos pedagógicos visuais.
- Adaptação de atividades tradicionais para estratégias visuais em diferentes contextos.

AVALIAÇÃO

O processo avaliativo será de caráter qualitativo, com ênfase nas funções diagnóstica e formativa, orientando o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Durante o curso, a avaliação será contínua e formativa, por meio da realização de atividades práticas e do registro dos resultados alcançados em cada atividade. Os participantes receberão feedbacks individualizados, fornecidos pelo facilitador.

Para obter o certificado de conclusão, é necessário completar pelo menos 70% das atividades propostas. Ao final do curso, os participantes deverão preencher um formulário online de autoavaliação e avaliação do curso, visando à reflexão sobre o próprio aprendizado e ao aprimoramento contínuo da formação.

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

Para acompanhar o curso, utilizaremos dois ambientes virtuais complementares: Google Classroom – para acessar os conteúdos, materiais e atividades no seu próprio ritmo (assíncrono) e o Google Meet – para encontros ao vivo, discussões e trocas de experiências (síncrono).

Para começar use um e-mail comum do Google (como Gmail) para acessar o Classroom.

Clique aqui e acesse ao Classrrom

https://classroom.google.com/c/NzkxMTAyMDQ4MjM3?cjc=ntou76e5



IMPORTANTE

Evite usar sua **conta institucional**, pois ela geralmente não permiti o acesso. Assim, você poderá explorar todo o conteúdo do curso, participar das atividades e interagir com colegas e facilitadores de forma tranquila e segura.

Você ainda pode acessar o vídeos: Como funciona o curso e como será a certificação para mais informações.



Você já se perguntou qual é o maior desafio que enfrenta hoje ao tentar tornar suas aulas mais visuais?

Clique aqui e compartilhe conosco quais são as suas principais dificuldades

Agora que você já deu o passo inicial não esqueça de explorar o material e ficar atento para o calendário de encontros síncronos.

2

APROFUNDANDO O OLHAR: CONHECENDO A BASE TEÓRICA

Nesta unidade serão apresentados os diferentes tipos e formas de uso da visualidade discutindo como esses recursos podem ser integrados ao planejamento docente, de forma contribuir para um ensino mais inclusivo.

UNIDADE 1 - VISUALIDADE E DUA

APROFUNDANDO O OLHAR: CONHECENDO A BASE TEÓRICA



Esta seção está subdividida em partes. A primeira explorará as bases teóricas sobre os fundamentos da visualidade e do DUA, e a segunda, trabalhará os Tipos e Formas de aplicação da visualidade e DUA.

Dessa forma, seguem detalhadas abaixo:

VISUALIDADE E DUA

- Forma de interação: Síncrona
- Duração: 1h30min
- Atividade: Aula expositiva e dialogada sobre o tema Fundamentos e princípios da Visualidade e do DUA

Conteúdo abordado: Fundamentos da comunicação visual (Conceitos de visualidade no contexto educacional; Multimodalidade e significação visual; Imagem como mediadora da aprendizagem). Princípios do DUA (Múltiplos meios de representação; Múltiplos meios de ação e expressão e Múltiplos meios de engajamento).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

1. Definir e explicar os conceitos de visualidade e multimodalidade no contexto educacional;
2. Analisar a função da imagem como mediadora da aprendizagem;
3. Identificar os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e suas aplicações em contextos de ensino.

Atividade a ser desenvolvida pelos participantes de forma síncrona:

- Apresentação do aplicativo Padlet para boas-vindas para os participantes, assim possam já acessar a comunicação visual, bem como recursos digitais na prática e retirar dúvidas
- Prazo para realização: 15 minutos.

Atividade a ser desenvolvida pelos participantes de forma assíncrona:

- Preenchimento e postagem e uma foto e uma mensagem apresentando um pouco da sua vida e profissão de cada participante no Padlet:
- Prazo para entrega: 48 horas.

Materiais e recursos disponibilizados para estudo:

- Arquivos em pdf da unidade do curso;
- Formulário online: preenchimento do perfil dos participantes;
- Vídeo explicativo ambiente virtual de aprendizagem: Google Classroom;
- Foto e uma mensagem apresentando um pouco da sua vida e profissão.

Fluxo do trabalho:

Momento 1: Acesse o link do Padlet. Clique no botão '+' no canto inferior direito para adicionar sua postagem.
Momento 2: Inclua uma foto sua. No campo de texto, escreva um pouco sobre você. Por exemplo, seu nome, de onde você é e o que você espera deste curso.
Momento 3: Quando terminar, clique em Publicar e fique acompanhando as novidades das postagens dos docentes, não esqueça de comentar e socializar as experiências dos colegas que irão participar do curso.

DETALHAMENTO DA PRÁTICA COM O DUA

Aqui você confere, de forma detalhada, como as diretrizes do DUA estão presentes nas atividades por meio de adaptações metodológicas, suportes de linguagem e estratégias de engajamento acessíveis a todos.



As duas atividades propostas nesta seção referente ao Desenho Universal para a Aprendizagem (Cast,2026).

Projetar múltiplos meios de Representação:

- ☑ A atividade apoia as múltiplas formas de receber as informações, representa uma diversidade de perspectivas e identidades de forma autênticas.
- ☑ Conecta o conhecimento prévio a nova aprendizagem, cultiva múltiplas formas de conhecer e construir significado.

Projetar múltiplos meios de Ação e Expressão:

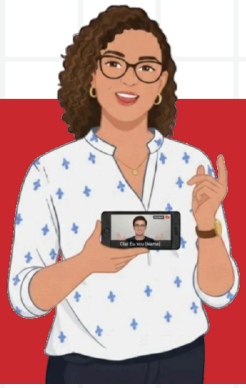
- ☑ A atividade respeita os métodos de respostas e navegação;
- ☑ Na atividade pode obter diversas ferramentas para construção, composição e criatividade;
- ☑ Organiza informações e recursos.

Projetar múltiplos meios de Engajamento:

- ☑ A atividade otimiza a escolha e a autonomia, relevância, valor e autenticidade;
- ☑ Promove a colaboração, a interdependência e a aprendizagem coletiva;
- ☑ Promove a reflexão individual e coletiva.

DINÂMICA QUEM SOU EU

Grave um vídeo (máximo 2min) se apresentando (fale seu nome, de onde você é, a área de atuação, contexto de ensino, expectativas quanto ao curso) e poste no mural da turma no Classrroom.



Descomplicando a atividade do Padlet: Tudo o que você precisa saber de forma clara.

1

PONTO DE PARTIDA

Abra o aplicativo Padlet

Clique aqui para acessar

2

PRÓXIMA PARADA

Será o Mural a primeira atividade

3

CONHECENDO ME

Hora de contar um pouco sobre você

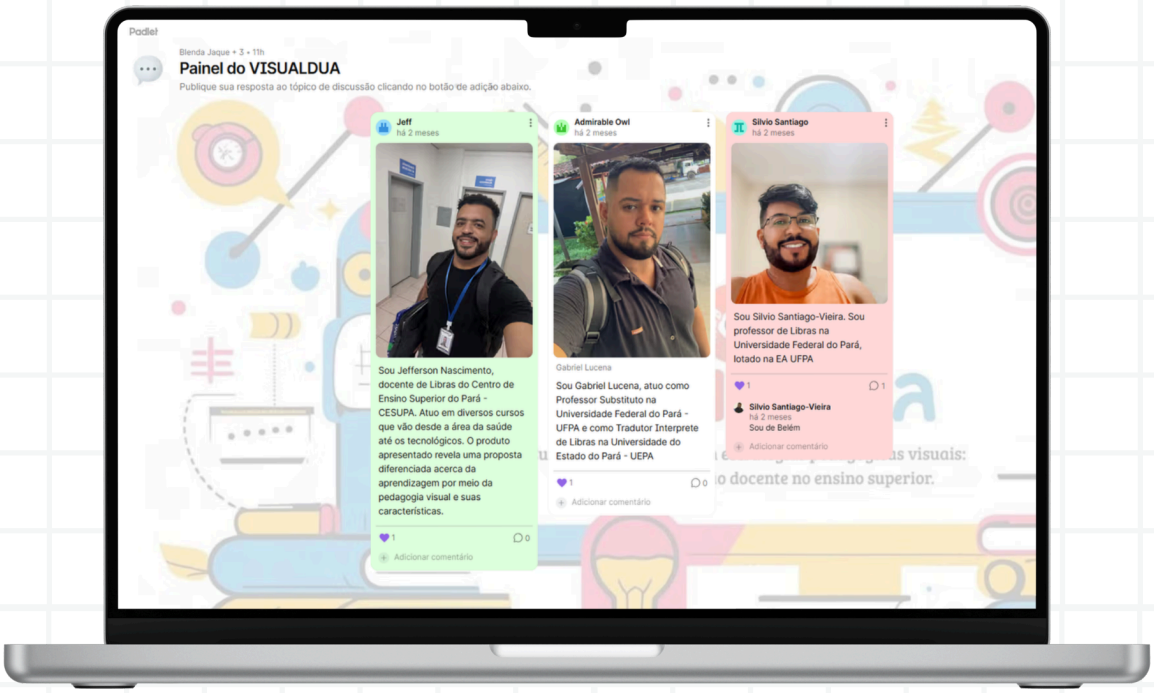
4

RETA FINAL

Publique, compartilhe e conecte-se!

MINHA HISTÓRIA: IDEIAS NO MURAL, CONEXÕES NO PADLET





Modelo do mural no padlet

Pense Nisso

Que tal potencializar a interação dentro de sala com o Padlet? Além de deixar o conteúdo mais dinâmico, essa ferramenta permite criar murais interativos onde cada estudante tem voz ativa no processo de aprendizagem.



2

APROFUNDANDO O OLHAR: CONHECENDO A BASE TEÓRICA

Na unidade 2 deste sessão serão apresentados os diferentes tipos e formas de uso da visualidade discutindo como esses recursos podem ser integrados ao planejamento docente, de forma contribuir para um ensino mais inclusivo.

UNIDADE 2 – TIPOS E FORMAS DE APLICAÇÃO

TIPOS E FORMAS DE APLICAÇÃO DA VISUALIDADE E DUA

- Forma de interação: Síncrona e assíncrona.
- Duração: 1h30min
- Atividade: Aula expositiva e dialogada sobre o tema Tipos e Formas de aplicação da visualidade

Conteúdo abordado: Conhecer as principais estratégias pedagógicas visuais Animações, Cartoons, Charges, Diagramas, Gráficos, Infográficos, Fotografias, Ilustrações, Mapas conceituais, Mapas mentais, Tirinhas, Narrativa sequencial, Histórias em quadrinhos, Slides com textos e imagens, Vídeos educativos, Objeto 3D, Realidade virtual, Nuvem de palavras, Linha do tempo, Analogias visuais, Postagens em redes sociais, Outros.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Selecionar, aplicar e criar estratégias pedagógicas visuais, utilizando cores, esquemas, diagramas, mapas conceituais e mentais, infográficos, gráficos, vídeos, animações, cartoons, charges (listar aqui só os que você trabalhou) e outros elementos didáticos, de forma a atender às diferentes formas de atenção, cognição e comunicação dos estudantes.

Atividade a ser desenvolvida pelos participantes de forma síncrona:

- Apresentação dos componentes que possam ser relacionados os tipos e formas de aplicação na visualidade.
- Prazo para realização: 15min

Atividade a ser desenvolvida pelos participantes de forma assíncrona:

- Os participantes realizarão leituras e pesquisas dos tipos e formas de uso da visualidade discutindo como esses recursos visuais como prática de ensino.
- Prazo para entrega: 48horas.

Matérias e recursos disponibilizados para estudo:

- Email do curso;
- Aplicativos
- Ambiente Virtual de Aprendizagem: Google Classroom;
- Grupo de What's app do curso.

Fluxo do trabalho e Detalhamento da prática com o DUA:

Momento 1: Apresentação dos diferentes tipos e formas de uso da visualidade discutindo como esses recursos podem ser integrados ao planejamento docente, de forma contribuir para um ensino mais inclusivo.

Momento 2: Aula expositiva demonstrando, ensinando e explicando detalhadamente a usar os tipos e formas de aplicação na visualidade.

3

EXERCITANDO O OLHAR: PRÁTICAS E EXPERIMENTAÇÕES

Nesta seção descrevemos as atividades práticas propostas no produto educacional, orientando o leitor quanto à aplicação das estratégias visuais. São detalhadas as dinâmicas, os recursos utilizados e as possibilidades de adaptação das atividades a diferentes contextos educativos, incentivando a experimentação e a reflexão sobre a prática pedagógica.

Mãos à obra!

EXERCITANDO O OLHAR: PRÁTICAS E EXPERIMENTAÇÕES

DESAFIO VISUALDUA

Antes de começar este módulo, tire um print de um slide seu. Ao final das aulas, aplique nossas estratégias e faça um novo registro. Compare o seu antes e depois e veja a evolução da sua didática visual!

Práticas e Experimentações

- Forma de interação: Síncrona
- Duração: 1h30min
- Atividade: orientações as atividades de produção e adaptação de recursos visuais à luz do DUA.

Conteúdo abordado: aplicativos e ferramentas que permitem a criação de nuvem de palavras, infográfico, mapa conceitual, criar um vídeo, inserção de vídeos automáticos em matérias, etc.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

1. Identificar e selecionar ferramentas digitais para criação de nuvens de palavras, infográficos, mapas conceituais e vídeos;
2. Criar e integrar recursos digitais em materiais pedagógicos de forma acessível e interativa;
3. Planejar e aplicar estratégias que combinem diferentes recursos digitais para promover aprendizagem significativa e inclusiva.

Atividade a ser desenvolvida pelos participantes de forma síncrona:
Apresentação de atividades que possa ser relacionados a visualização e o DUA.
Prazo para realização: 15min

Atividade a ser desenvolvida pelos participantes de forma assíncrona: Os participantes pesquisarão os aplicativos e acesse los para praticar e testarem.
Prazo para entrega: 48horas.

Matérias e recursos disponibilizados para estudo:

- Aplicativos
- Email do curso;
- Aplicativos (Canva; Padlet ; Mentimeter; I love IMG; Remove BG;)
- Ambiente Virtual de Aprendizagem: Google Classroom;
- Grupo de What's app do curso.

DETALHAMENTO DA PRÁTICA COM O DUA

Aqui você confere, de forma detalhada, como as diretrizes do DUA estão presentes nas atividades por meio de adaptações metodológicas, suportes de linguagem e estratégias de engajamento acessíveis a todos.



Desenho Universal para a Aprendizagem (Cast,2026).

Projetar múltiplos meios de Representação:

- ☑ A atividade apoia as múltiplas formas de receber as informações;
- ☑ Representa uma diversidade de perspectivas e identidades de forma autênticas;
- ☑ Conecta o conhecimento prévio a nova aprendizagem;
- ☑ Cultiva múltiplas formas de conhecer e construir significado.

Projetar múltiplos meios de Ação e Expressão:

- ☑ A atividade respeita os métodos de respostas e navegação;
- ☑ Obtém diversas ferramentas para construção, composição e criatividade;
- ☑ Organiza informações;
- ☑ Desafiar práticas excludentes a partir das opiniões que for montando a nuvem de palavras;

Projetar múltiplos meios de Engajamento:

- ☑ A atividade otimiza a escolha e a autonomia, relevância, valor e autenticidade;
- ☑ Promove a interdependência e a aprendizagem coletiva, promove a reflexão individual e coletiva;
- ☑ Reconhece expectativa, crenças e motivações.



NUVEM DE PALAVRAS

Vamos construir juntos uma nuvem de palavras interativa para compartilhar nossas percepções iniciais sobre a pergunta presente na atividade. E poste diretamente na turma no Google Classroom.

1. Descomplicando a atividade: Tudo o que você precisa saber de forma clara.

1 PONTO DE PARTIDA

Abra o aplicativo Mentimeter

Clique aqui para acessar

2 PRÓXIMA PARADA

Pense em uma palavra-chave para a pergunta e digite.

3 CHUVA DE PALAVRAS

Construção da atividade chuva de palavras

4 RETA FINAL

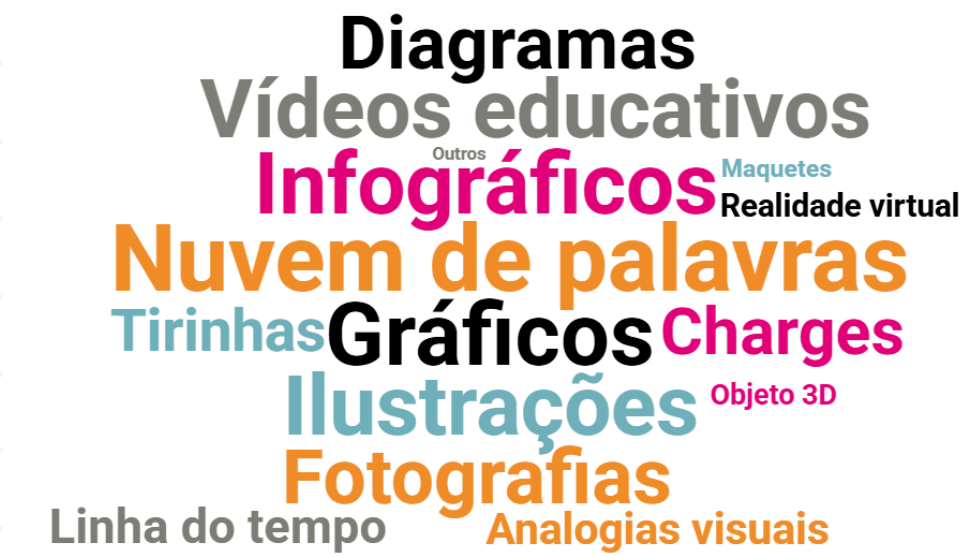
O resultado é a construção de uma chuva de palavras.

Atividade 1

NUVEM DE PALAVRAS – MENTIMENTER



MODELO – NUVEM DE PALAVRAS



DETALHAMENTO DA PRÁTICA COM O DUA

Aqui você confere, de forma detalhada, como as diretrizes do DUA estão presentes nas atividades por meio de adaptações metodológicas, suportes de linguagem e estratégias de engajamento acessíveis a todos.



Desenho Universal para a Aprendizagem (Cast,2026).

Projetar múltiplos meios de Representação:

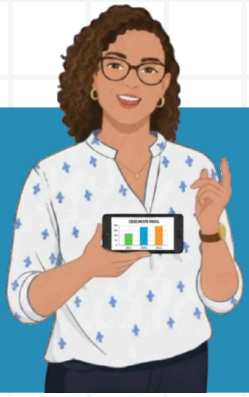
- ☑ A atividade oferece suporte a oportunidades para personalizar a exibições de informações;
- ☑ Apoia as múltiplas formas de receber as informações, representa uma diversidade de perspectivas e identidades de forma autênticas;
- ☑ Conecta o conhecimento prévio a nova aprendizagem, cultiva múltiplas formas de conhecer e construir significado;
- ☑ Pode esclarecer vocabulário, símbolos e estruturas da linguagem;
- ☑ Ilustra de múltiplas imagens.

Projetar múltiplos meios de Ação e Expressão:

- ☑ A atividade respeita os métodos de respostas e navegação
- ☑ Obtém diversas ferramentas para construção, composição e criatividade;
- ☑ Organiza informações.

Projetar múltiplos meios de Engajamento:

- ☑ A atividade otimiza a escolha e a autonomia, relevância, valor e autenticidade.
- ☑ Promove a interdependência e promove a reflexão individual;
- ☑ Reconhece expectativa, crenças e motivações.



INFOGRÁFICO

Crie um infográfico no Canva utilizando um modelo pronto ou desenvolvendo o seu próprio design do zero. Após finalizar a edição, baixe o arquivo em formato PDF. Acesse a atividade no Google Classroom e poste.

1. Descomplicando a atividade: Tudo o que você precisa saber de forma clara.

Lembrando que será disponibilizados modelos de infográficos

1 PONTO DE PARTIDA

Acesse o Canva e escolha um Modelo
Clique aqui para acessar

2 PRÓXIMA PARADA

Edite o texto e adicione ícones e elementos visuais.

3 INFOGRÁFICO

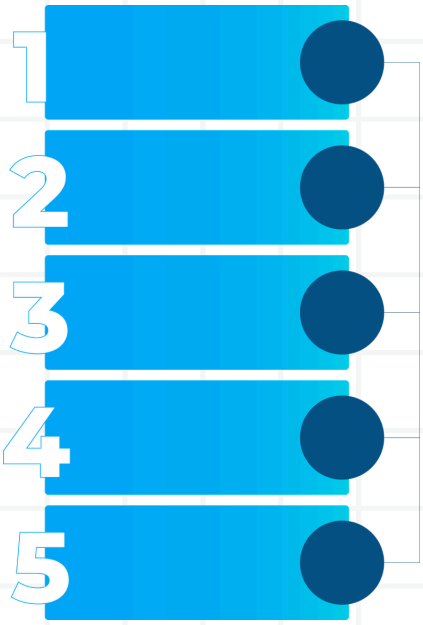
Construção do infográfico deixando o layout limpo

4 RETA FINAL

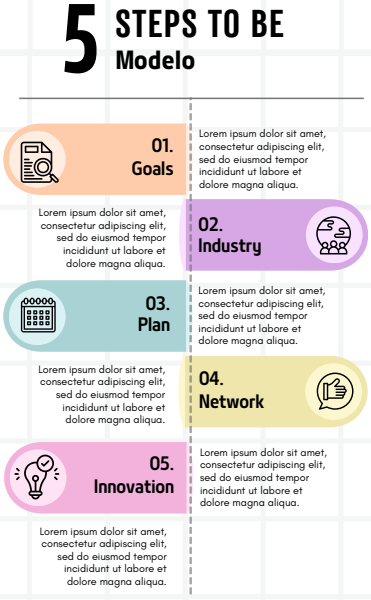
Revise e baixe o arquivo em PNG ou PDF.

Atividade 2
INFOGRÁFICO - CANVA





Modelo com elemeto gráfico



DETALHAMENTO DA PRÁTICA COM O DUA



Aqui você confere, de forma detalhada, como as diretrizes do DUA estão presentes nas atividades por meio de adaptações metodológicas, suportes de linguagem e estratégias de engajamento acessíveis a todos.

Desenho Universal para a Aprendizagem (Cast,2026).

Projetar múltiplos meios de Representação:

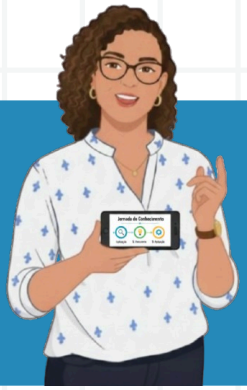
- ☑ A atividade oferece suporte a oportunidades para personalizar a exibições de informações;
- ☑ Apoia as múltiplas formas de receber as informações, representa uma diversidade de perspectivas e identidades de forma autênticas;
- ☑ Conecta o conhecimento prévio a nova aprendizagem, cultiva múltiplas formas de conhecer e construir significado;
- ☑ Pode esclarecer vocabulário, símbolos e estruturas da linguagem;
- ☑ Ilustra de múltiplas imagens.

Projetar múltiplos meios de Ação e Expressão:

- ☑ A atividade respeita os métodos de respostas e navegação, pode se obter diversas ferramentas para construção, composição e criatividade;
- ☑ Organiza informações e recursos.

Projetar múltiplos meios de Engajamento:

- ☑ A atividade otimiza a escolha e a autonomia, relevância, valor e autenticidade. Promover a interdependência e promove a reflexão individual.
- ☑ Reconhece expectativa, crenças e motivações.



MAPA CONCEITUAL

Crie um mapa conceitual no Canva utilizando um modelo pronto ou desenvolvendo o seu próprio design do zero. Após finalizar a edição, baixe o arquivo em formato PDF. Acesse a atividade no Google Classroom e poste.

1. Descomplicando a atividade: Tudo o que você precisa saber de forma clara.

Lembrando que será disponibilizados modelos de mapa conceitual

1

PONTO DE PARTIDA

Acesse o Canva e escolha um Modelo

Clique aqui para acessar

2

PRÓXIMA PARADA

Edite o texto e adicione ícones e elementos visuais.

3

MAPA CONCEITUAL

Construção da atividade mapa conceitual

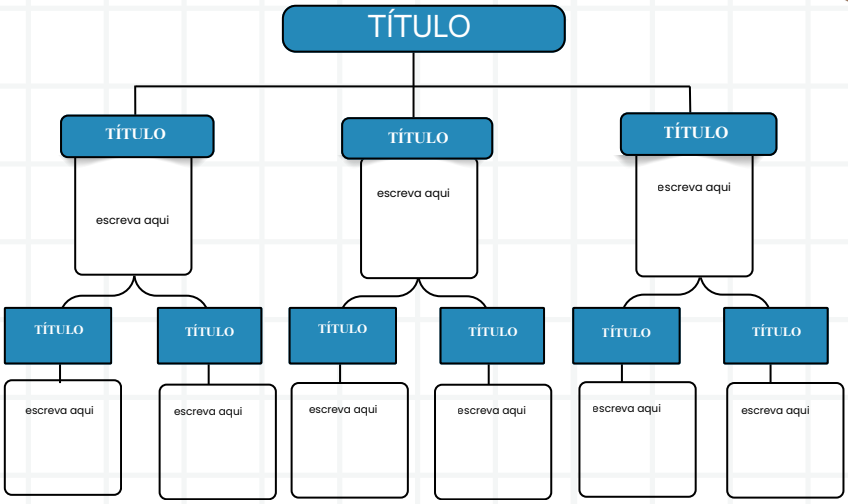
4

RETA FINAL

Revise e baixe o arquivo em PNG ou PDF.

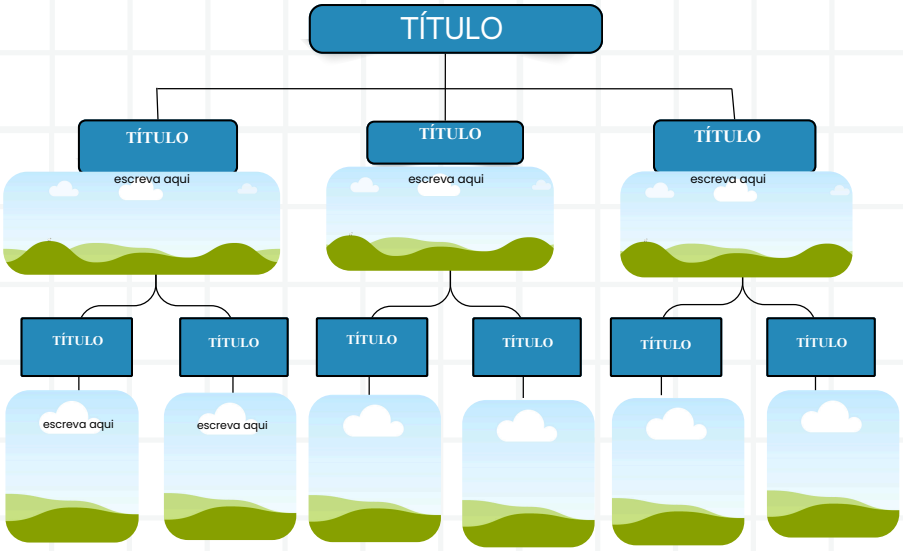
Atividade 3
MAPA CONCEITUAL - CANVA





MODELO COM QUADRO PARA ESCRITA - MAPA CONCEITUAL

Fonte: Adaptado Ausubel, 1982



Modelo para inserir imagens- Mapa Conceitual

Fonte: Adaptado Ausubel, 1982

DETALHAMENTO DA PRÁTICA COM O DUA

Aqui você confere, de forma detalhada, como as diretrizes do DUA estão presentes nas atividades por meio de adaptações metodológicas, suportes de linguagem e estratégias de engajamento acessíveis a todos.



Desenho Universal para a Aprendizagem (Cast, 2026).

Projetar múltiplos meios de Representação:

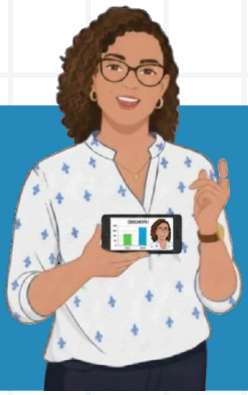
- ☑ A atividade oferece suporte a oportunidades para personalizar a exibições de informações;
- ☑ Apoia as múltiplas formas de receber as informações, representa uma diversidade de perspectivas e identidades de forma autêntica;
- ☑ Conecta o conhecimento prévio a nova aprendizagem;
- ☑ Cultiva múltiplas formas de conhecer e construir significado.
- ☑ Pode esclarecer vocabulário, símbolos e estruturas da linguagem;
- ☑ Possibilita ilustrar múltiplas imagens e vídeos.

Projetar múltiplos meios de Ação e Expressão:

- ☑ A atividade respeita os métodos de respostas e navegação;
- ☑ Obtém diversas ferramentas para construção, composição e criatividade;
- ☑ Otimiza o acesso a materiais acessíveis e a tecnologias e ferramentas assistivas e acessíveis.

Projetar múltiplos meios de Engajamento:

- ☑ A atividade otimiza a escolha e a autonomia, relevância, valor e autenticidade;
- ☑ Aborda preceitos relacionados aos modos de expressão e comunicação;
- ☑ Promove a interdependência e promove a reflexão individual;
- ☑ Antecipa e planeja os desafios para execução da atividade;



CRIAR UM VÍDEO

Crie seu vídeo, utilizando o aplicativo Pippit. Use a IA para disponiblizar um roteiro ou crie um e acresente no aplicativo e ele gerará um vídeo e faça os ajuste que achar necessário. Depois acesse a atividade no Google Classroom e poste.

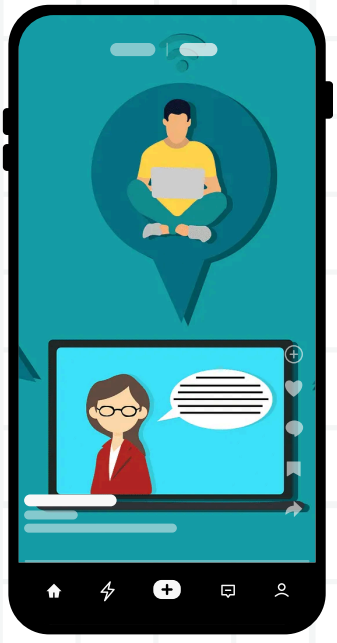
1. Descomplicando a atividade: Tudo o que você precisa saber de forma clara.



Atividade 4

CRIAR UM VÍDEO - PIPPIT IA





Modelo de video

DETALHAMENTO DA PRÁTICA COM O DUA

Aqui você confere, de forma detalhada, como as diretrizes do DUA estão presentes nas atividades por meio de adaptações metodológicas, suportes de linguagem e estratégias de engajamento acessíveis a todos.



Desenho Universal para a Aprendizagem (Cast,2026).

Projetar múltiplos meios de Representação:

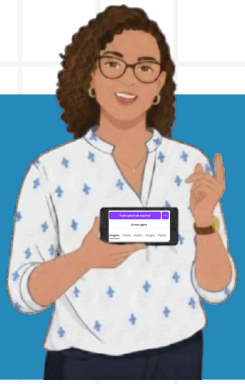
- ☑ A atividade oferece suporte a oportunidades para personalizar a exibições de informações;
- ☑ Possibilita ilustrar múltiplos vídeos para compartilhamento de conteúdo.

Projetar múltiplos meios de Ação e Expressão:

- ☑ Otimiza o acesso a materiais acessíveis e a tecnologias e ferramentas assistivas e acessíveis;

Projetar múltiplos meios de Engajamento:

- ☑ Promove a interdependência entre os participantes nz elaboração dos vídeos trocando recursos e informações, bem como promove a reflexão individual;



DESCARREGAR UM VÍDEO NO CANVA

Acesse o aplicativo Canva, inicie um novo projeto e, no menu lateral esquerdo, clique no ícone de nuvem escrito Uploads. Em seguida, faça o envio do vídeo desejado diretamente para a plataforma.

1. Descomplicando a atividade : Tudo o que você precisa saber de forma clara.



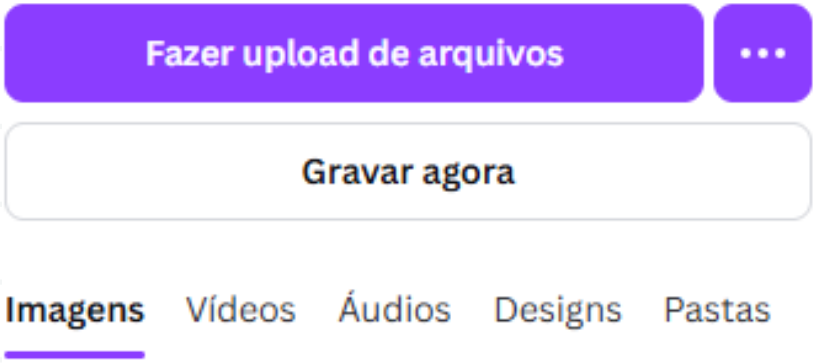
Atividade 5

DESCARREGAR UM VÍDEO NO CANVA





uploads



EXPANDINDO O OLHAR: POSSIBILIDADES PARA CRIAÇÃO

Aqui elencamos outros recursos, que podem ampliar os suporte para a produção de outrso materiais visuais à luz do DUA.

APLICATIVOS PARA MELHORAR QUALIDADE DE IMAGEM

ILoveIMG

Canva

APLICATIVOS PARA REMOVER FUNDO DA IMAGEM

RemoveBG

Canva

APLICATIVOS PARA INSPIRAÇÃO

Behance

Freepik

Pinterest

Canva

APLICATIVOS PARA MOCKUP E TEXTOS

Mockupbro

Flamingtext

O VISUAL EXPANDIDO: ALÉM DA VISUALIDADE

Sua caixa de ferramentas digitais está aqui!

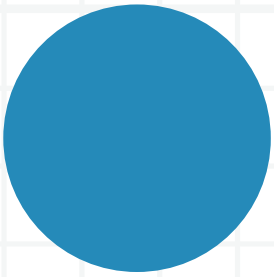
Descubra sites que facilitam sua vida e atalhos estratégicos para o Canva. Menos tempo configurando, mais tempo criando. Vamos destravar essa habilidade juntos?"

1. Criando formas no canva

Aperte a **tecla R** e irá aparecer a forma retângulo



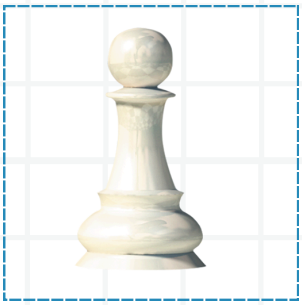
Aperte a **tecla C** irá aparecer a forma Circulo



Aperte a **tecla L** e irá aparecer uma linha

2. Selecionando elementos

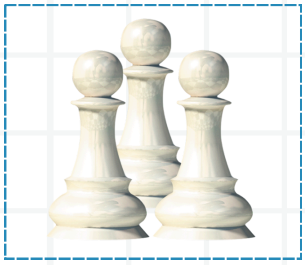
Aperte a **tecla Shift** em cima do elemento e irá seleciona-lo



Aperte a **tecla Esc** e irá remover seleção dos elementos



Aperte a **tecla A** e irá selecionar todos os elementos



3. Adicionando elementos

- Aperte a **tecla Ctrl + G** para agrupar os elementos
- Aperte a **tecla Ctrl + Shift + G** para desagrupar os elementos
- Aperte a **tecla Delete** para deletar os elementos
- Aperte a **tecla Alt + Shift + L** para bloquear os elementos
- Aperte a **tecla Ctrl +]** para mover para frente os elementos
- Aperte a **tecla Ctrl + [** para mover para trás os elementos
- Aperte a **tecla Alt + Ctrl +]** para mover para o topo os elementos
- Aperte a **tecla Alt + Ctrl + [** para mover para fundo os elementos

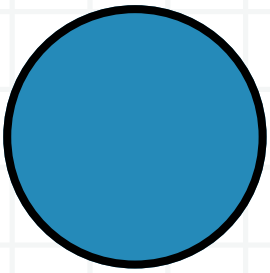
4. Salvando

- Aperte a **tecla Ctrl + S** e irá salvar o documento

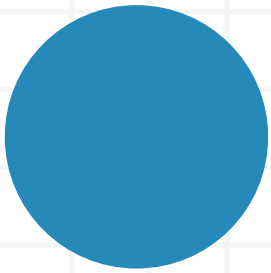
5. Fazendo Alterações

Aperte a **tecla Ctrl + Z** e irá desfazer a mudança

Antes com borda

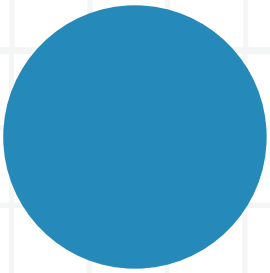


Depois sem borda

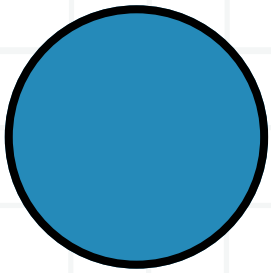


Aperte a **tecla Ctrl + Y** irá refazer a mudança

Antes sem borda



Depois com borda



MATERIAIS DISPONÍVEIS PARA LEITURAS E PESQUISAS

Slide da Unidade 01

Link do PDF

Slide da Unidade 02

Link do PDF

Slide da Unidade 01

Link do PDF

Pdf da Sintaxe da linguagem visual

Link do PDF

Vídeo do mentimeitor

Link do vídeo

Vídeo do padlet

Link do vídeo

Lançamento do livro Letramentos, de Mary Kalantzis, Bill Cope e Petrilson Pinheiro. Multiletramentos e Ensino

Link do vídeo

Vídeo teoria das inteligências múltiplas

Link do vídeo

4

FONTES DO OLHAR

Nesta seção você encontra as fontes bibliográficas que orientaram o nosso olhar até aqui.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, d. p. **Ecucationel psychology: A cognitive view. Nova york, holt, rinehart and winston inc**., 1968.

BARBOSA, P.P. **Metodologias ativas para o docente no ensino superior.** São Paulo: Senac, 2020.

CAMPELLO, A. R. S. **Pedagogia Visual/Sinal na Educação dos Surdos.** In: QUADROS, R. M.; PERLIN, G. (Org.). Estudos Surdos II. Petrópolis: Arara Azul, 2007. p. 100-131.

CAMPELLO, A. R. S. **Aspectos da visualidade na educação de surdos. 2008**. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

DONDIS,Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** São Pulo. Martins Fontes, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 43 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FILATRO, A.; CAIRO, S. Design Instrucional. In: FILATRO, A.; CAIRO, S. **Produção de conteúdos educacionais: design instrucional, tecnologia, gestão, educação, comunicação.** São Paulo: Saraiva, 2015.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

GOES, Anderson Roges Teixeira; COSTA, Priscila Kabbaz Alves da. **Desenho universal e desenho universal para aprendizagem: fundamentos, práticas e propostas para educação inclusiva.** Vol. 3. São Carlos: Pedro & João Editores, 2024.

HEDERO, E. S.; PRAIS, J. L. de S; VITALINO, C. R. **Desenho Universal para a Aprendizagem: Uma abordagem curricular inclusiva.** São Carlos -SP: Castro, 2022.

HOWARD, G. CHEN, J. Q.; MORAN, S. **Inteligências múltiplas ao redor do mundo [recurso eletrônico]. Tradução Roberto Cataldo Costa, Ronaldo Cataldo Costa**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

KALANTIZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos. Tradução Petrison Pinheiro.** Campinas – SP: Unicamp, 2020. Capitulo 11: Construindo significados visuais p. 245 até 268.

LEDEBEFF, Tatiana Bolívar. **Aprendendo a ler "com outros olhos": relatos de oficinas de letramento visual com professores surdos.** Cadernos de Educação - FaE/PPGE/UFPel Pelotas, [36]: 175 - 195, maio/agosto, 2010.

MOREIRA, Marco Antônio. ELCIE, F. Salzano Masini. **Aprendizagem significativa: teoria de David Ausubel**. São Paulo, 1982.

MOREIRA, Marco A. **Ensino e aprendizagem significativa.** São Paulo. Livraria da Física, 2017.

PRAIS, J. L. S. **Formação de professores para o desenvolvimento de práxis inclusivas baseadas no Desenho Universal para a Aprendizagem:** uma pesquisa colaborativa. 2020. 302 f. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2020.
Proceedings, Gramado, v. 1, n. 4, p. 1-12, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989*b*.

VisualDUA

Queridos participantes,

Chegamos ao final desta jornada no VisualDUA! Agradecemos imensamente pela sua dedicação, participação e engajamento ao longo do curso. Esperamos ter contribuído para o desenvolvimento de suas habilidades em estratégias pedagógicas visuais, ampliando a sua capacidade de criar materiais acessíveis, inclusivos e significativos para seus estudantes. Desejamos que todo o conhecimento adquirido seja colocado em prática, inspirando novas ideias e tornando suas aulas mais diversificadas, criativas e eficazes. Que este curso seja apenas o início de uma trajetória de aprendizado contínuo e transformador.



Este é o caderno de curso do produto educacional **VisualDUA: Estratégias visuais e inclusivas para a prática docente.** Trata-se de um curso online, desenvolvida com foco em docentes, mas é flexível também para aplicação presencial.

O curso tem como foco o uso de estratégias pedagógicas visuais (EPV) fundamentadas nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Desenvolvido a partir da metodologia do Design Thinking, busca atender às necessidades do público-alvo, articulando reflexões teóricas, sugestões pedagógicas e atividades práticas. Valoriza a experiência e as competências individuais dos participantes, configurando um ambiente formativo colaborativo, inclusivo e acessível, que favorece a troca de saberes, a reflexão crítica e o desenvolvimento de novas aprendizagens.

NiTAe²
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ

PPGCIMES
Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior