



XVII Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Campina Grande.
Extensão Universitária, Arte e Cultura: desafios e caminhos possíveis para indissociabilidade entre
Ensino, Pesquisa e Extensão. De 11 a 19 de março de 2024.
Campina Grande, Patos, Sousa, Pombal, Cuité, Sumé e Cajazeiras, PB – Brasil.

A TURMA PAN DO SEM LIMITES: PERSONAGENS E IDENTIDADES INCLUSIVAS

Hemily Camilly da Silva Ferreira¹, Larissa Beatriz Pereira de Araújo², Héliida Flávia Mesquita de Sousa³, Ruth Gabrielly da Silva Fernandes⁴, Luis Henrique Sousa Aires⁵, Ana Kaylane Paulino de Sena⁶, Hermilia Feitosa Junqueira Ayres⁷, Taciana Lima Araujo⁸, Ivanildo Araujo Fernandes⁹, Livio José da Silva¹⁰
taciana.lima@uaep.ufcg.edu.br e hermilha.feitosa@professor.ufcg.edu.br

Resumo: Na sociedade observa-se casos significativos de exclusão de Pessoas com Deficiência (PcD). A inacessibilidade em diversos espaços públicos, a falta de compreensão em relação às necessidades individuais de cada pessoa, bem como a ausência de inclusão nas instituições educacionais, são alguns dos principais agravantes que ainda dificultam o dia a dia dessas pessoas, entre outros desafios. Uma das causas identificadas para a presença de barreiras atitudinais está relacionada à falta de conhecimento sobre determinadas deficiências, juntamente com a escassez de informação na sociedade sobre os direitos das pessoas com deficiência. Com isso, o trabalho tem como objetivo introduzir às crianças acerca do tema da acessibilidade, utilizando os personagens da turma PAN, para gerar identificação, pertencimento, com as crianças, objetivando a promoção da inclusão, respeito a diversidade, participação social e convívio comunitário, tendo por propósito sensibilizar e ampliar a compreensão sobre a importância da cidadania ativa e inclusiva.

Palavras-chaves: Inclusão, Acessibilidade, PcD, Diversidade

1. Introdução

Inobstante a existência de leis que visam a proteção de pessoas com deficiência e promoção da inclusão de minorias e ou pessoas em vulnerabilidade, como os idosos, ainda persiste um pré-julgamento em relação à participação delas na sociedade, muitas

vezes destacando mais suas limitações do que suas potencialidades. A Constituição Federal de 1988 garante em seu Art. 5º, Capítulo I, que “Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País, a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade”. Dessa forma, garantir o acesso irrestrito aos espaços é crucial e tem um papel preponderante na observância das recomendações que envolvem um ambiente acessível. É fundamental destacar que, nos últimos anos, tem-se notado um progresso contínuo na implementação de políticas voltadas para a inclusão social, atendendo às exigências dos instrumentos jurídicos internacionais dos quais o Brasil é signatário, incluindo a legislação, Lei 13.146/2015 [1], e respondendo às demandas da sociedade, é necessário coordenar ações que tenham como objetivo eliminar barreiras pedagógicas, arquitetônicas, comunicacionais e de informação, promovendo a conformidade com os requisitos legais e garantindo os direitos das pessoas com deficiência.

Uma das causas identificadas para a presença de barreiras atitudinais está relacionada à falta de conhecimento sobre determinadas deficiências, juntamente com a escassez de informação na sociedade sobre os direitos das pessoas com deficiência. Nesse cenário, sugere-se a adoção de

uma abordagem lúdica para abordar conceitos relacionados à acessibilidade e inclusão. A partir da ludicidade, o projeto “Tempo PAN” busca despertar nas crianças a descoberta de um ambiente acessível e inclusivo, tendo como suporte, pesquisas acerca do desenvolvimento humano, que identificam o quão protagonista são as brincadeiras para a formação das crianças, nos diferentes aspectos: cognitivo, físico, moral, social e o mais importante deles, o emocional. Oliveira (2000) [2], aponta que o brincar caracteriza-se como um dos modos mais complexos da criança se comunicar consigo e com o mundo e que o desenvolvimento se dá pela reciprocidade, nas trocas que se estabelece ao longo da vida. É no universo lúdico, na percepção da alteridade que a criança desenvolve capacidades e habilidades, tais como atenção, memória e imaginação e, assim, desenvolve também a afetividade, sociabilidade e criatividade. (AIRES et al., 2023) [3]

A criação dos personagens que integram a Turma PAN teve o objetivo de representar alunos com diferentes características e personalidades, abordando de maneira lúdica a diversidade e a importância da inclusão, sendo ao total dez personagens, sendo uma professora, um porteiro da escola, e oito alunos que fazem parte da turma. Dessa forma, o propósito é que haja uma identificação das crianças com os personagens, por meio de suas características sejam elas físicas, da personalidade ou de seus hobbies, gerando uma representatividade, nesse viés, destacamos a importância da identificação, a qual pode vir agregada a imagem dos personagens, segundo Carneiro e Russo (2020) [4], a identificação pode ser decisiva na construção de uma imagem ou auto imagem positiva para a criança.

A turma Pan trás os seguintes personagens: Clara, 10 anos, branca e de cabelos loiros, toca ukulele, sonha em ser policial, apresenta baixa visão, utilizando óculos de alto grau. Em sua história é apresentada a narrativa de bullying de que fora vítima na escola anterior que frequentava; Júlio, 10 anos, possui traços asiáticos, sendo uma criança tímida, gosta de jogos digitais, e se tornou cadeirante devido a um acidente de carro; Lucas, 9 anos, pele clara, cabelo ruivo ondulado e sardas no rosto, é uma criança autista no nível 1 do espectro, um menino inteligente e curioso, adora estudar sobre os dinossauros; Luiza, 10 anos, parda e de cabelos ondulados, menina muito sociável e estudiosa, sonha em ser professora, e gosta de estudar Libras, linguagem brasileira de sinais, para poder se comunicar com as pessoas surdas, e de ensinar aos

seus amigos; Maria, 9 anos, pele branca e cabelos pretos, possui síndrome de down, é uma criança extrovertida e amável, gosta de moda, e se sente muito acolhida por seus amigos; Pedro, 11 anos, preto e de cabelos cacheados, gosta de andar de skate e brincar com seus amigos, possui Transtorno do déficit de atenção com hiperatividade. Sonha em ser bombeiro no futuro; Ítalo, 10 anos, pardo de cabelos lisos castanhos, garoto tímido, gosta de jardinagem e estar em contato com a natureza, possui baixa audição utilizando o aparelho auditivo; Ana, 11 anos, pele clara e cabelos lisos e loiro escuros, possui deficiência visual, gosta de cantar e de músicas, assim como de conhecer lugares novos como parques e praias, mesmo encontrando dificuldade de acessibilidade em muitos locais; Rosa, professora de matemática da turma, mulher preta de cabelos cacheados, muito amável com todos os alunos e seu José, um senhor branco, de baixa estatura e acima do peso que trabalha como porteiro da escola.

Na turma PAN é apresentada uma diversidade de personagens, sendo extremamente importante para que todas as crianças possam lidar com o diferente no outro, respeitando-se mutuamente e convivendo com as diferenças, aceitando os diversos tipos físicos. (CARNEIRO; RUSSO 2020) [4] Por meio da construção desse vínculo com as histórias conseguimos abordar diferentes temáticas referentes à inclusão e acessibilidade, além de apresentar personagens com características atípicas como autismo, síndrome de Down e TDAH, levando conhecimentos e gerando um espaço para que elas possam construir diálogos.

Por conseguinte, enfatizamos a utilização dos personagens como ferramenta de educação, a qual possibilita que de forma lúdica haja a absorção de conhecimentos e o estímulo de novos pensamentos. A influência do brincar, do lúdico no desenvolvimento cognitivo e social do ser é fato sobre o qual não pairam questionamentos. Tornar o aprendizado atraente e interessante, mais que uma atividade diária, é fonte do desenvolvimento integral do ser. Enquanto se diverte o sujeito se liberta, aprende, supera medos e preconceitos. (AIRES et al., 2023) [3]

A partir dos personagens, além da contação de histórias, é possível incluí-los na formulação de brincadeiras que envolvam a temática da inclusão e acessibilidade, gerando novas possibilidades de aprendizado tendo como base o lúdico. Almeida (2023) [5] aponta o lúdico como instrumento facilitador e construtor de conhecimentos dentro do

processo de inclusão para todos os alunos com ou sem deficiência, auxiliando no processo de descoberta de si mesmo, na possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Em última análise, é crucial ressaltar a promoção de um pensamento reflexivo sobre a importância da inclusão, que se configura como um direito fundamental inalienável, não sujeito a negação a nenhum grupo social. Segundo o pensamento desenvolvido por Almeida (2023) [5] a inclusão transcende a mera aceitação superficial, demandando uma transformação profunda na maneira como percebemos o outro e nas ações que empreendemos para assegurar que todos tenham seus direitos respeitados. Compreender a inclusão requer um deslocamento do olhar convencional para uma perspectiva mais ampla e compassiva, que reconheça e celebre a diversidade, promovendo uma sociedade onde a equidade e a justiça sejam pilares fundamentais. Nesse contexto, a mudança de paradigma torna-se essencial, pois é através dela que podemos construir um ambiente que acolha a singularidade de cada indivíduo, contribuindo para a edificação de um mundo mais inclusivo e igualitário.

O projeto, ora apresentado neste trabalho objetiva no geral explicar às crianças sobre acessibilidade utilizando a identificação das mesmas com os personagens da turma PAN, objetivando promoção da inclusão, respeito a diversidade, participação social e convívio comunitário, tendo por propósito sensibilizar e ampliar a compreensão sobre a importância da cidadania ativa e inclusiva

Ademais, o projeto Tempo Pan tem como objetivos: promover ações acerca da necessidade de inserção de determinadas temáticas no cotidiano das famílias, como inclusão e desenho universal; uso sustentável de recursos naturais, respeito e não violência, dentre outros; sugerir método ou material lúdico de apoio à aprendizagem e sensibilização na superação de barreiras atitudinais; propor ação educativa voltada à inclusão, a partir da experiência da ludicidade; incentivar a utilização de redes sociais para a manutenção da interação social e espaço de sociabilidade para demonstração de afeto; e elaborar vídeos e jogos com as comunidades que promovam a informação e pertencimento comunitário.

Sendo proposto de forma online, o projeto Tempo Pan abrange um âmbito geral da sociedade, podendo ser apresentado para diversos públicos, porém a demanda foi voltada para alunos, professores, pais e demais servidores nas escolas

envolvidas: Escola Municipal Lúcia de Fátima Gayoso Meira, bem como toda comunidade acadêmica da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) que tenha acesso a internet e as redes sociais.

2. *Metodologia*

A metodologia adotada no trabalho propõe uma abordagem inovadora para explicar acessibilidade a crianças, utilizando os personagens da Turma Pan. Primeiramente, destaca-se a apresentação dos personagens, expondo seus gostos e características principais para estabelecer identificação com o público. Em seguida, são desenvolvidas atividades que exploram aspectos cognitivos e a diversidade, como exemplificado nas interações com os alunos da escola Lúcia de Fátima. Essas interações incluem questionamentos sobre acessibilidade, promoção de rodas de conversa e debates, esclarecimento sobre brincadeiras inclusivas e atividades preferidas.

Portanto, temos na metodologia, dentre tantas classificações, aquela quanto a natureza, que pode ser básica ou aplicada. A básica refere-se a verdades e interesses universais objetivando gerar novos conhecimentos e úteis para o avanço da ciência, sem aplicação prática prevista. A aplicada refere-se a verdades e interesses locais objetivando gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigida à solução de problemas específicos. A metodologia proposta foi eminentemente prática.

Quanto aos objetivos escolheu-se abordar a exploratória-descritiva pois a opção por essa linha deu-se em virtude da necessidade de gerar conhecimento sobre inclusão e acessibilidade, identificação de barreiras e como superá-las. Já a forma de abordagem do problema, podendo ser quantitativa ou qualitativa [4], se deu por ser qualitativa onde não há preocupação com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização etc.

Em suma, a metodologia aplicada pode ser tipificada como exploratória-descritiva, com abordagem qualitativa. Foi desenvolvida com o objetivo de proporcionar uma maior familiaridade com o tema e problema proposto, buscando a compreensão da questão da diversidade humana, a interpretação do instrumento em face da proposta, ainda que esta possa não apresentar representatividade numérica.

A partir dessa metodologia e utilizando a ludicidade foi promovido uma roda de conversa, seguida da realização de desenhos e colagens acerca dos temas, intermediados pelos personagens no esclarecimento e a realização de brincadeiras inclusivas.

3. *Resultados e Discussões*

Os resultados obtidos corroboram a eficácia da abordagem lúdica na promoção da inclusão e na conscientização sobre acessibilidade. A identificação das crianças com os personagens evidencia a importância da representatividade na construção de uma compreensão positiva da diversidade. A interação aumentada entre crianças com diferentes características e habilidades sugere que o projeto contribui para a quebra de barreiras sociais e estereótipos, proporcionando um ambiente mais inclusivo e acolhedor.

Nesse sentido, durante a aplicação das atividades os alunos mostraram-se mais pró ativos e curiosos acerca do tema. Foi levantada a questão sobre o aprendizado da linguagem de libras pelo qual manifestaram interesse em aprender, sugestão com a qual o programa se comprometeu em viabilizar quando ocorrer a renovação do projeto em 2024. A sensibilização dos alunos às dificuldades e problemas apontados também foi notória, junto com a valorização do outro.

A aceitação das atividades propostas também destaca a relevância de incorporar o lúdico no processo educacional, não apenas como ferramenta de aprendizado, mas como meio de fomentar atitudes de respeito e cooperação. Contudo, é importante reconhecer que a sustentabilidade do impacto a longo prazo requer esforços contínuos e adaptações conforme a evolução das necessidades da comunidade escolar. Futuras pesquisas podem aprofundar a avaliação do impacto do projeto em diferentes contextos e explorar novas estratégias para aprimorar ainda mais a inclusão nas escolas.

Personagens



Clara - Baixa visão



Júlio - Cadeirante



Lucas - Autista



Luiza - Quer aprender e ensinar libras



Maria - Síndrome de Down



Ana - Com deficiência visual



Pedro - Com TDAH



Seu José - Porteiro



Ítalo - Baixa audição



Rosa, professora

A cadeia de alunos atingidos pelo projeto consta com os alunos do 5º ano e as professoras, da Escola Municipal Lúcia de Fátima Gayoso Meira, os usuários do Instagram que interagiram com a página do projeto, a qual consta, atualmente, com 370 usuários e crescendo, além dos 20 alunos extensionistas, da UFCG que participaram deste projeto.

As atividades propostas pelo projeto foram divididas entre as postagens do Instagram e os exercícios feitos com os alunos e o público externo. Nas redes sociais os personagens foram utilizados

como ferramentas de identificação, ajudando a difundir conhecimentos importantes, porém básicos como nomenclaturas mais adequadas e eventos futuros.

O projeto levou o assunto ao público de fora do campus ao promover atividades lúdico-educativas no Parque da Criança, Campina Grande, o movimento foi chamado de “Sem limites em ação” na qual pais e crianças ali presentes foram convidados a participar de um teste social na qual poderiam experimentar as dificuldades que uma pessoa PcD enfrenta em um ambiente sem acessibilidade para ela, no fim da experiência ela responderia um questionário a fim de promover um debate sobre o assunto, e trazer reflexões sobre a importância da acessibilidade em áreas públicas.

Na escola, uma tarde recreativa com os alunos do 5º foi feita levantando o debate acerca da acessibilidade e inclusão de colegas, usando de apoio os personagens do Tempo PAN. Os alunos identificaram a si e colegas em questões de gostos, atividades e dificuldades, com os personagens, depois disso lhes foi proposto que fizessem um cartaz com tudo aquilo que aprenderam ao final do debate usando materiais diversificados. O relato final foi positivo e os mesmo pareciam mais sensibilizados quanto aos colegas com deficiência.

4. **Conclusões**

Em síntese, o projeto "Tempo Pan" e a Turma Pan não apenas representam uma iniciativa inovadora para promover a inclusão e acessibilidade, mas também se destacam como instrumentos educacionais poderosos. Ao utilizar a ludicidade como uma abordagem para que as crianças compreendam a importância da diversidade, quebram preconceitos e constroem laços de empatia, o projeto transcende as barreiras do ensino tradicional. A representação de personagens diversos não só proporciona uma narrativa envolvente, mas também cria oportunidades para discussões significativas sobre inclusão, acessibilidade, respeito às diferenças e de superação das barreiras atitudinais.

Ao unir aprendizado e diversão, o "Tempo Pan" oferece uma abordagem holística para a formação das crianças, estimulando o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. A introdução de personagens com deficiências e características diversas não apenas aumenta a compreensão, mas também incentiva a aceitação da diversidade desde os primeiros anos de vida. Portanto, diante dos desafios persistentes na

promoção da inclusão, o projeto emerge como uma resposta positiva e eficaz. Ao fomentar uma mentalidade reflexiva e equitativa desde a infância, a "Turma Pan" semeia as bases para uma sociedade mais justa, igualitária e inclusiva no futuro. Ao celebrar as diferenças e estimular a aceitação mútua, este projeto não apenas educa, mas molda um caminho para uma coletividade mais compreensiva e solidária.

Em última análise, a reflexão sobre a importância da inclusão transcende a aceitação superficial. Requer uma mudança profunda de perspectiva e ações concretas para assegurar que todos tenham seus direitos respeitados. A promoção dessa mudança de paradigma é fundamental para construir uma sociedade onde a diversidade é celebrada, contribuindo para um mundo mais inclusivo e igualitário. Assim, ao reconhecer e acolher a singularidade de cada indivíduo, podemos construir um futuro mais justo e equitativo para todos.

5. **Referências**

- [1] BRASIL. Constituição da República Federativa. Presidência da República. Casa Civil. Brasília: 1988. em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 16 fev. 2024
- [1] **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, DF: Presidência da República, 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 08 dez. 2023.
- [2] OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000
- [3] AIRES, Luis Henrique Sousa *et al*. TEMPO PAN: UMA ABORDAGEM REMOTA. Os Desafios da Extensão Brasileira Frente À Curricularização e Às Mudanças Paradigmáticas., Cajazeiras, v. 1, n. 1, p. 1-5, mar. 2023.
- [4] CARNEIRO, Carolina Zolin; RUSSO, Maria José de Oliveira. A CRIANÇA NEGRA E A REPRESENTATIVIDADE RACIAL NA ESCOLA. **Cadernos de Educação**, Rio de Janeiro, p. 105-126, jun. 2020
- [5] ALMEIDA, Maria Clélia Guedes de. O lúdico como ferramenta pedagógica na educação inclusiva dos alunos do 1º e 2º ano do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, Ap, v. 5, n. 1, p. 177-195, fev. 2023

Agradecimentos

À Escola Municipal Lúcia de Fátima Gayoso Meira, pelo suporte e colaboração no desenvolvimento das atividades.

À UFCG, pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 003/2023 PROBEX/UFCG. E todos aqueles que acreditam e contribuem para este projeto.