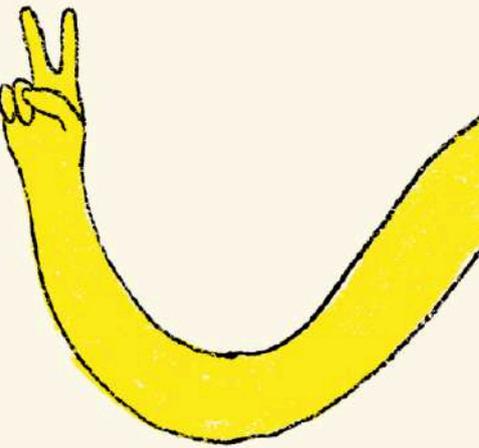
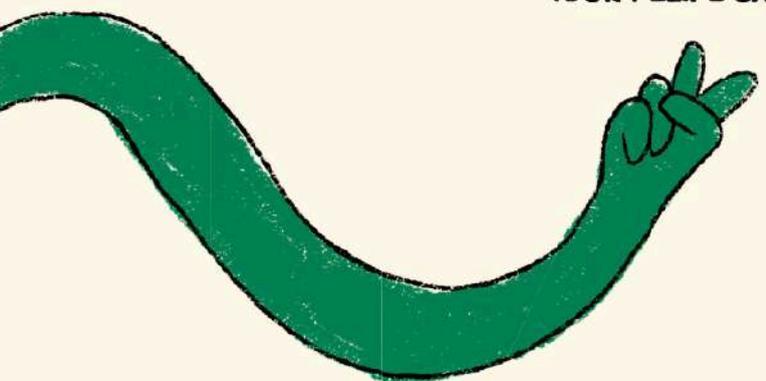


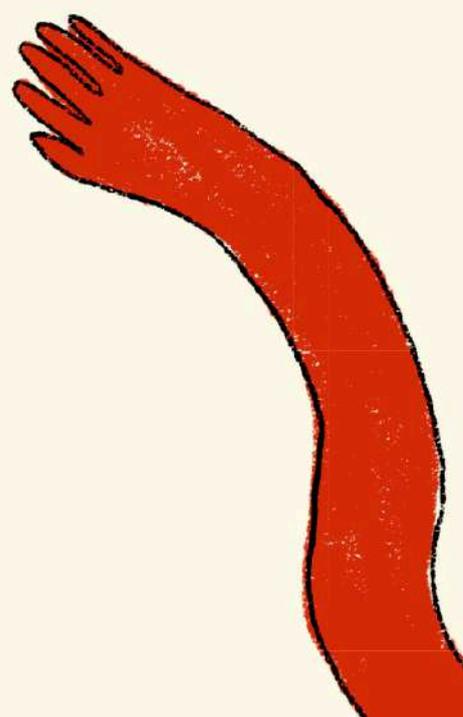
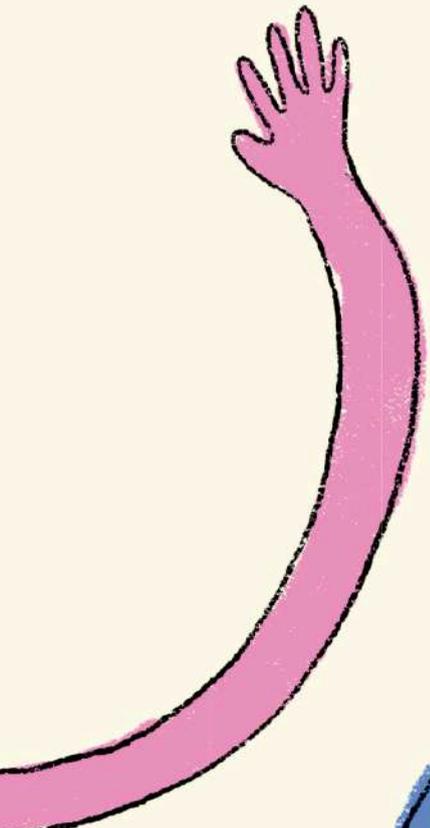
UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIAS - CCET  
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA

CURSO DE DESIGN



IGOR FELIPE CAMPOS NASCIMENTO

DESIGN DE CARTILHA ILUSTRADA SOBRE O ENSINO DE UMA  
COMUNICAÇÃO BÁSICA DE LIBRAS PARA O PÚBLICO INFANTIL



São Luís  
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIAS – CCET  
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA

CURSO DE DESIGN

**IGOR FELIPE CAMPOS NASCIMENTO**

**DESIGN DE CARTILHA ILUSTRADA SOBRE O ENSINO DE UMA  
COMUNICAÇÃO BÁSICA DE LIBRAS PARA O PÚBLICO INFANTIL**

São Luís

2025

**IGOR FELIPE CAMPOS NASCIMENTO**

**DESIGN DE CARTILHA ILUSTRADA SOBRE O ENSINO DE UMA  
COMUNICAÇÃO BÁSICA DE LIBRAS PARA O PÚBLICO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Márcio James Soares Guimarães

São Luís

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Campos Nascimento, Igor Felipe.

DESIGN DE CARTILHA ILUSTRADA SOBRE O ENSINO DE UMA  
COMUNICAÇÃO BÁSICA DE LIBRAS PARA O PÚBLICO INFANTIL /  
Igor Felipe Campos Nascimento. - 2025.

59 f.

Orientador(a): Márcio James Soares Guimarães.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São  
Luis/maranhão, 2025.

1. Libras. 2. Ilustração. 3. Design. 4. Inclusão.  
I. Guimarães, Márcio James Soares. II. Título.

**IGOR FELIPE CAMPOS NASCIMENTO**

**DESIGN DE CARTILHA ILUSTRADA SOBRE O ENSINO DE UMA  
COMUNICAÇÃO BÁSICA DE LIBRAS PARA O PÚBLICO INFANTIL**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Márcio James Soares Guimarães (Orientador)**

Universidade Federal do Maranhão

---

**Prof. Dr<sup>a</sup>. Cristina Portugal**

Universidade Estadual Paulista

---

**Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Andréa Katiane Ferreira Costa**

Universidade Federal do Maranhão

São Luís

2025

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha ancestralidade que me permitiu estar presente, finalizar e iniciar mais um ciclo. A todos os meus guias e orixás que me orientam a cada caminho aberto e, a cada passo que dou. A minha mãe, Eliana Egilda Campos, que me inspirou e ajudou na construção deste trabalho, que sempre incentivou os meus estudos, me apoia e está presente em cada momento importante da minha vida. Às minhas outras mães, minha avó e minhas tias, que sempre se fizeram presente, me dando apoio, suporte e incentivo durante toda minha trajetória. Aos colegas e professores da UFMA, especialmente ao meu orientador Márcio Guimarães, que me guiou neste processo. A todos os meus amigos que de alguma forma tiveram impacto nesta caminhada, em especial Leticia Barros, Paulo Aurélio, Matheus Alberto, Júnior Muniz, Carolina Ribeiro, Sara Martina e Carchiris.

“Orí olóore ori jè o”, A cabeça do vencedor vencerá!

*“Quando não éramos parentes, nos tornamos parentes. Foi a nossa valência poder se adaptar, poder construir essa irmandade, mesmo sendo alvos da vigilância dos que queriam nos enfraquecer”.*

‘Torto arado’, Itamar Vieira Junior.

## RESUMO

As pessoas surdas, por meio da experiência visual-motora e da língua de sinais, percebem o mundo de forma diferente dos ouvintes. No Brasil, a língua utilizada por essa comunidade é a Língua Brasileira de Sinais (Libras), que historicamente enfrentou barreiras devido à imposição do oralismo. Acredita-se que o desenvolvimento de materiais gráficos pode ser uma estratégia eficaz para contribuir com a aprendizagem e a disseminação dessa língua entre crianças e jovens em formação educacional. Com base nessa perspectiva, este estudo explora o papel do design e da ilustração como ferramentas inclusivas na educação, promovendo o desenvolvimento de indivíduos empáticos. A pesquisa foi conduzida a partir de um procedimento metodológico adaptado de Lobach (2001) e Peón (2003). Como resultado, foi desenvolvida uma cartilha educacional ilustrada para introdução à Libras.

**Palavras-chave:** Libras; ilustração; design, inclusão.

## **ABSTRACT**

Deaf people, through visual-motor experience and sign language, perceive the world differently than hearing people. In Brazil, the language used by this community is Brazilian Sign Language (Libras), which has historically faced barriers due to the imposition of oralism. It is believed that the development of graphic materials can be an effective strategy to contribute to the learning and dissemination of this language among children and young people in educational training. Based on this perspective, this study explores the role of design and illustration as inclusive tools in education, promoting the development of empathetic individuals. The research was conducted using a methodological procedure adapted from Lobach (2001) and Peón (2003). As a result, an illustrated educational primer was developed to introduce Libras.

**Keywords:** Libras; illustration; design, inclusion.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: “As crianças”.....	22
Figura 3: “Ilustrações - Blog Pipo Saúde”.....	23
Figura 4: “nLibras”.....	24
Figura 5: “Didático sobre Libras”.....	24
Figura 6: “Livreto Educativo Sobre Tipografia”.....	25
Figura 7: Rascunho de personagem com formas geométricas.....	26
Figura 8: Desenho inicial de personagem sinalizando ‘olá’.....	26
Figura 9: Desenho inicial de personagem infantil.....	27
Figura 10: Desenho inicial de personagem com características humanas.....	27
Figura 11: Rascunho dos personagens com características humanas.....	28
Figura 12: Rascunho de sinais em libras (alfabeto).....	29
Figura 13: Rascunho de sinais em libras (números).....	29
Figura 14: Rascunho personagem sinalizando ‘olá’ em libras (saudações).....	30
Figura 15: Rascunho personagem sinalizando ‘tudo bem? ou tudo bem.’ em libras (saudações).....	30
Figura 16: Rascunho personagem sinalizando ‘tchau.’ em libras (saudações).....	31
Figura 17: Rascunho personagem sinalizando (boa noite).....	31
Figura 18: Rascunho personagem sinalizando (boa tarde).....	32
Figura 19: Rascunho personagem sinalizando (bom dia).....	32
Figura 20: Rascunho personagem sinalizando (com licença).....	33
Figura 21: Rascunho personagem sinalizando (desculpe).....	33
Figura 22: Rascunho personagem sinalizando (obrigado).....	34
Figura 23: Rascunho diagramação da capa da cartilha.....	34
Figura 24: Primeiro rascunho da diagramação cartilha.....	35
Figura 25: Segundo rascunho da diagramação da cartilha.....	35
Figura 26: Terceiro rascunho da diagramação da cartilha.....	36
Figura 27: Quarto rascunho da diagramação da cartilha.....	36
Figura 27: Desenho do alfabeto em libras.....	37

Figura 28: Desenho dos números em libras.....	37
Figura 29: Desenho de personagem sinalizando ‘oi’ em libras.....	38
Figura 30: Desenho do personagem sinalizando ‘Tudo bem? ou Tudo bem.’ em libras.....	38
Figura 31: Desenho do personagem sinalizando ‘tchau’ em libras.....	39
Figura 32: Desenho do personagem sinalizando ‘obrigado (a)’ em libras.....	39
Figura 33: Desenho do personagem sinalizando ‘por favor ou com licença’ em libras.....	40
Figura 34: Desenho do personagem sinalizando ‘bom dia’ em libras.....	40
Figura 35: Desenho do personagem sinalizando ‘desculpe’ em libras.....	41
Figura 36: Desenho do personagem sinalizando ‘boa tarde’ em libras.....	41
Figura 37: Desenho do personagem sinalizando ‘boa tarde’ em libras.....	42
Figura 38: diagramação da capa da cartilha.....	43
Figura 39: diagramação da contracapa da cartilha.....	44
Figura 40: Primeira diagramação da cartilha (alfabeto).....	45
Figura 41: Segunda diagramação da cartilha (alfabeto).....	46
Figura 42: Terceira diagramação da cartilha (alfabeto).....	47
Figura 43: Quarta diagramação da cartilha (números).....	48
Figura 44: Quinta diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).....	49
Figura 45: Sexta diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).....	50
Figura 46: Sétima diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).....	51
Figura 47: Oitava diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).....	52
Figura 48: Nona diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).....	53
Figura 49: Mockup da cartilha página de alfabeto.....	54
Figura 50: Mockup da cartilha capa.....	54
Figura 51: Mockup da cartilha página de boas maneiras.....	55
Figura 52: Mockup da cartilha página de números.....	55

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Metodologia.....	20
----------------------------	----

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>13</b>
2.1 Design inclusivo.....	12
2.2 Design e educação inclusiva.....	15
2.3 A ilustração como ferramenta pedagógica.....	17
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>20</b>
<b>4. DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>21</b>
<b>4.1 Preparação.....</b>	<b>21</b>
4.1.1 Conhecimento do problema.....	21
4.1.2 Coleta de informações.....	21
4.1.2.1 Similares.....	22
<b>4.2 Geração de ideias.....</b>	<b>25</b>
4.2.1 Esboço de ideias.....	25
4.2.2 Solução preliminar.....	28
<b>4.3 Desenvolvimento.....</b>	<b>37</b>
4.3.1 Refinamento das ilustrações.....	37
4.3.2 Solução/estrutura do design da cartilha.....	42
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>57</b>

## 1. INTRODUÇÃO

A surdez é uma condição que afeta a capacidade de uma pessoa ouvir, seja de forma total ou parcial, podendo ser causada por fatores genéticos, lesões no ouvido, exposição a ruídos intensos, infecções e doenças. No Brasil, segundo o IBGE, cerca de 2,7 milhões de pessoas são surdas, muitas das quais enfrentam dificuldades de acesso à Língua Brasileira de Sinais (Libras). Observa-se que a Libras ainda é pouco difundida entre os ouvintes, o que limita a comunicação e a inclusão dos surdos. Essa realidade reflete um histórico de exclusão e marginalização da comunidade surda, que, desde a Antiguidade, foi frequentemente privada de direitos básicos, como educação e participação social.

Na idade moderna, algumas personalidades foram importantes para o desenvolvimento dos processos de aprendizagem dos surdos. Em sua maioria, esses indivíduos eram figuras da igreja católica como Juan Pablo Bonet, padre espanhol, que publicou o primeiro livro sobre educação de surdos. Vale ressaltar, também, a importância de Charles Michel de L'Épée, líder religioso que era conhecido como 'pai dos surdos', além de defensor da língua de sinais, ele fundou a primeira escola pública de educação de surdos, conhecido como "Instituto Nacional dos Surdos-Mudos de Paris" (Strobel, 2009).

Esse processo acabou influenciando e dando continuidade em outros lugares. No Brasil, a educação dessas pessoas iniciou-se quando o professor francês surdo Eduardo Huet foi encaminhado por Dom Pedro II para estabelecer um instituto, atualmente conhecido como "Instituto nacional de educação de surdos", voltado para educar esses indivíduos. A língua de sinais brasileira nasce a partir desse encontro com a língua de sinais francesa e a língua de sinais utilizada na época. No entanto, a influência do oralismo e a falta de difusão da Libras entre os ouvintes continuam a ser desafios para a inclusão plena dos surdos.

Diante desse cenário, este trabalho propõe o desenvolvimento de um material gráfico e ilustrativo voltado para o ensino inicial de Libras para crianças. Acredita-se que a criação de uma cartilha ilustrada para esse público pode ser uma ferramenta eficaz para promover a inclusão no ambiente escolar. O objetivo geral é contribuir para a educação inclusiva, enquanto os objetivos específicos incluem a compreensão de conceitos como design inclusivo, a seleção de sinais relevantes e a elaboração do material gráfico.

Dessa forma, acredita-se que a criação de uma cartilha ilustrada pode desempenhar um papel fundamental na promoção da inclusão no ambiente escolar. Por meio de ilustrações, as crianças terão a oportunidade de aprender Libras de maneira lúdica e interativa, desenvolvendo habilidades de comunicação com pessoas surdas desde cedo. Ademais, a inclusão de Libras no ensino básico é benéfica não apenas para as crianças surdas, mas também para a sociedade em sua totalidade. Ao promover a compreensão e o respeito pela diversidade linguística, estamos construindo uma sociedade mais inclusiva, onde todos têm a oportunidade de se comunicar e interagir de forma plena.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 Design inclusivo**

O design tem sua construção inicial a partir da ideia industrial, quando era associado somente ao desenvolvimento de produtos em série, focado apenas no objeto, isso aos poucos deixa de ser o que o caracteriza, dando espaço a um design centrado no humano, nas características humanas e em suas particularidades. Krippendorff (2000) compartilha que os designers começam a perceber que os produtos eram ‘práticas sociais, símbolos e preferências’, que o foco no objeto desvaloriza e ignora às características humanas e é indiferente quanto às variedades culturais e individuais. O design tem a capacidade de introduzir conceitos e contribuir com a sociedade solucionando problemas relacionados ao bem-estar humano, problemáticas sociais, econômicas e ambientais.

Ao longo de sua trajetória, o design se molda e se modifica com os temas que foram e são vividos pela humanidade. A população atual, com sua variedade e complexidade de questões, conhecimentos e características, demanda que o design vigente seja interdisciplinar explorando e se desafiando em compreender e construir para as diversas sensibilidades e subjetividades. Krippendorff (2000) partilha que o design que foca em valorizar o objeto sem a participação humana está passível de generalização e, mesmo que esse seja o objetivo, eles são ‘construídos, compreendidos e reconhecidos quando usados pelas pessoas, que têm objetivos próprios’.

Há, então, o grande desafio do designer com a tarefa de abranger as diferenças das pessoas em seus projetos, pensando na busca de diversas soluções e possibilidades que possam contribuir para a melhoria de vidas, em contextos de problemas sociais contemporâneos, assim como a inclusão. Por meio de projetos inclusivos, há a chance de desenvolver artefatos, produções, pesquisas que atendem diferentes grupos sociais, visando qualidade de vida e autonomia a esses indivíduos. (Guimarães; Moura; Domiciano, 2021).

Essa discussão inicia-se a partir de movimentos e debates acerca da possibilidade do design como ferramenta de responsabilidade social. É necessário pontuar que conceitos da mesma premissa estavam sendo desenvolvidos ao mesmo tempo, “Design Universal”, “Design para Todos”, “Design Inclusivo”. Apesar das nomenclaturas distintas, possuem objetivos semelhantes: permitir oportunidades e participação de diversos indivíduos por meio de produtos, ambientes e serviços. Porém, cabe entender que o “Design Universal” tende a

desenvolver um artefato para diversos usuários, um produto para todos, e nessa intenção de ser inclusivo pode acabar excluindo alguns indivíduos.

Com esse entendimento a abordagem mudou, com o Design Inclusivo cujo foco é encontrar soluções para atender necessidades diferentes. Envolve fazer escolhas que levam em consideração alguns identificadores como: habilidades, raça, nível socioeconômico, idioma, idade e gênero. Geralmente, tende a dar destaque àqueles que tradicionalmente são excluídos do foco como possível usuário. Logo, desenvolve-se um design voltado para um tipo de indivíduo, mas, que pode ser utilizado e ampliado para outros. A necessidade do design inclusivo:

“se dá na percepção da diversidade humana e na necessidade de considerá-la. A inclusão de pessoas com ou sem limitações atípicas na elaboração de objetos de uso comum a todos corrobora a igualdade de oportunidades e uma vida mais prática e independente”. (Gomes; Quaresma, 2016).

Guimarães (2020) considera esse design democrático, no qual existe a necessidade de conhecer e dar importância às características do grupo-alvo. Diante disso, cabe ao designer mediar, identificar e interpretar as necessidades apresentadas pelas singularidades humanas para então desenvolver projetos adequados. Nessa participação, o designer deve ser responsável por organizar maneiras de intervir ‘fora das tendências do mercado’, para isso é necessário que o profissional demonstre interesse em pesquisar a fim de colaborar para o bem-estar humano.

Ao desenvolver projetos, produtos, dispositivos, serviços e ambientes para as necessidades de pessoas surdas, cegas, com deficiência cognitiva e motora, fala-se de acessibilidade, um aspecto e ponto importante do Design Inclusivo. É importante que o designer não somente pesquise, mas que se comunique com essas comunidades e, inclua no cerne dessas explorações. Além disso, colocar esses indivíduos como preocupações e inserir tecnologias e projetos que os incluam tende a atrair novos modos de vida e evoluir em novos processos tecnológicos.

Para além de um design inclusivo, é preciso pensar em um design equitativo, onde os profissionais possam desenvolver para aqueles grupos que uma vez foram sub-representados ou ignorados historicamente na construção de produtos, serviços e projetos. Equidade customiza o apoio para diferentes tipos de pessoas para ter resultados justos. Essa abordagem visa elevar esse grupos excluídos, colocando-os na frente e no centro na geração de um

design, como uma tentativa de reparação histórica a fim de construir um futuro mais justo, acessível e equitativo.

## **2.2 Design e educação inclusiva**

A escola é um espaço onde é construído o processo de aprendizado de inúmeros conhecimentos, o desenvolvimento de práticas culturais e sociais. É nela que se revela o mundo de valores, costumes, atos e fatos, excludentes e includentes, positivos e negativos. É um ambiente de grande impacto, principalmente para o infante, onde são preparados para o mundo social. Aqueles que não conseguem acompanhar e avançar no aprendizado acabam sistematicamente por serem excluídos. É fato que, ao longo da história, pessoas com deficiências foram negadas a esses espaços. Logo, existe um grande déficit e desafios para construção de um ambiente educacional inclusivo (Quixaba, 2015).

Atrelado aos desafios, uma visão preconceituosa foi construída socialmente acerca de pessoas com deficiência. É necessário superar essa concepção arcaica e, para isso, o ambiente escolar tem um grande impacto a fim de atingir esse objetivo, desenvolvendo uma cultura de superação dessa ideia. Sobre a construção de uma cultura inclusiva no ambiente escolar, pode-se afirmar que:

“(...) a diversidade humana na escola e na sala de aula é reconhecer o indivíduo, em seu contexto cultural, em sua forma singular, seu saber, suas atitudes e sua forma de aprender. É conceber suas diferenças como possibilidade de ampliação de vivências e experiências enriquecedoras, ajustando ou desajustando o ambiente quando necessário (...)” (Quixaba, 2015).

Nesse sentido, a educação pode se apoiar em didáticas e ferramentas que possam ajudar na formação de cidadãos, tornando uma sociedade melhor. Friedmann (2020) aponta que o caminho de dar voz e desenvolver espaços a essas manifestações, investimentos e iniciativas que aprimoram a educação, dando autonomia, seu devido valor e, a possibilidade que esses indivíduos tenham do acesso a viver suas expressões, constrói futuras gerações mais humanas.

Desse modo, a escola pode formar indivíduos empáticos e inclusivos a partir dessa dinâmica. Os esforços no aprimoramento de projetos educacionais para crianças têm uma ampla discussão, quando esses recursos diminuem ou não são incentivados, a comunidade na

totalidade é afetada. Logo, é importante que planos que dão espaços de aprendizados às crianças, em suas diversidades e singularidades, tenham investimentos (Farias; Fleury, 2015).

Além desse processo de desenvolvimento de espaços e caminhos para formação educacional das crianças, é importante reconhecer e escutá-los para construção de novos conhecimentos. Ao desenvolver projetos socioeducacionais que as incluam com suas diversas realidades, necessidades e individualidades, é possível visualizar um caminho de uma sociedade mais equilibrada. Friedmann (2020) entende que ouvir e investigar as experiências das crianças é uma questão fundamental para entender seus mundos e suas diversas realidades. Ao observá-las, escutá-las e dar-lhes a oportunidade de se expressar, os contemplam como sujeitos ativos na sociedade, destacando a variedade de suas culturas e formas de se comunicar.

Dessa forma, é preciso enfatizar a importância do desenvolvimento de ferramentas e uso de didáticas que possam auxiliar a essa formação educacional, principalmente no contexto desse trabalho, que aborda sobre pessoas com surdez. Sobre o ensino desse enfoque, segundo o Art. 14, Decreto n.º 5626, as instituições devem garantir às pessoas surdas o acesso à comunicação, informação e à educação em todos os níveis.

É interessante que as instituições garantam o ensino e uso de libras, assim como o ensino da língua portuguesa, desde a educação infantil, com o apoio de equipamentos, materiais didáticos e tecnologias para apoiar a formação educacional desses alunos surdos/não surdos. Levando em conta que o português é ensinado na forma oral-auditiva e a libras no modo visual-espacial, a maioria das disciplinas na grade curricular é ensinada em português e os estudantes surdos contam com a sua tradução. Esse ensino de tradução-interpretação não se sustenta sozinho, por isso, há a necessidade de desenvolvimento de tecnologias e materiais aliados a esse processo de aprendizado.

A cultura e a identidade surda têm a visualidade como característica fundamental em suas interações. Há, então, uma ampla possibilidade de desenvolvimentos de produtos que utilizem esse aspecto para a disseminação, ensino e compreensão de diversos conhecimentos a essa comunidade. Para Moraes (2014), esse desenvolvimento de ferramentas de ensino, atrelados à visualidade, sejam materiais didáticos complementares ou bibliografias básicas, é de extrema importância para alcançar uma educação além do modo tradicional de tradução-interpretação.

O design, em sua concepção de materializar sentidos e significados, possui um enorme potencial de colaborar de forma ativa e eficaz na formação educacional de crianças e jovens. Sua importância no ambiente educacional vai além de uma simples função estética, pode desempenhar um papel crucial na organização e na comunicação de ideias, conceitos e informações, facilitando a aprendizagem de maneira intuitiva e visualmente acessível. Nesse contexto, o design é absolutamente necessário para o desenvolvimento de projetos gráficos que envolvam a criação de materiais didáticos, imagens, ilustrações e recursos visuais que estejam alinhados à tradução para essa língua visual-espacial.

Moraes (2014) entende que o profissional, a fim de transformar conteúdos em representações gráficas, deve estar atento à redução de complexidade desses conhecimentos, facilitando sua assimilação e tornando o aprendizado mais acessível. Assim, o design se torna um aliado indispensável na educação, não apenas como um suporte visual, mas como uma ferramenta estratégica que pode transformar a maneira como os estudantes se relacionam com os conhecimentos e, conseqüentemente, com o processo de aprendizagem.

### **2.3 A ilustração como ferramenta pedagógica**

As imagens, evidentemente, facilitam a comunicação e o entendimento de diversos assuntos. Elas são capazes de condensar e representar informações complexas de forma mais acessível e intuitiva. Enquanto o texto segue uma estrutura mais linear e com uma sequência lógica, as figuras possuem a habilidade de revelar uma visão mais ampla e interligada. Quando combinados, texto e imagem podem se complementar de maneira eficaz, tornando a compreensão de um conteúdo mais rica, detalhada e esclarecedora (Santos, 2019).

A ilustração é uma imagem desenvolvida que tem função de acompanhar, explicar, sintetizar um texto, comunicar uma mensagem, uma ideia, um conceito, uma situação e/ou uma ação. Podem ser vistas como uma ligação criativa entre a imaginação e a realidade, com a capacidade de educar e entreter. Para Santos (2019), essa ferramenta desempenha um papel fundamental no processo de esclarecimento de determinado assunto e, a partir de diversas técnicas artísticas, contribui na materialização e concretização de um conceito ou contexto específico.

A visualidade possui a capacidade de gerar diferentes interpretações e de criar novas maneiras de perceber o mundo. Oliveira (2019) entende que a interpretação das imagens possibilitam o desenvolvimentos de significados em diferentes contextos, e que, atualmente,

através do encontro da vida cotidiana, social, cultural, simples e comum podem dar um significado artístico a acontecimentos muitas das vezes vistos como triviais.

Os conteúdos imagéticos podem ser pensados com diversas finalidades, como transmissão de mensagens, de informações e, inclusive, contribuindo com a formação educacional de indivíduos. Para Oliveira (2019), a imagem, atualmente, mostra-se como um meio a fim de mostrar valores que necessitam dessa construção de significados. São temas pertinentes na sociedade atual, com o propósito de expandir a consciência cultural daqueles que entram em contato com o conteúdo.

Assim, esses conteúdos artísticos e pedagógicos se conectam como um recurso didático para formar e transformar socialmente os indivíduos em pensantes e críticos. Ao utilizar essa ferramenta a seres ainda em formação, incita-os a terem novas formas de refletir o mundo em que vivem. Oliveira (2019) entende que ilustrações na educação podem estimular a criança a entender melhor a sociedade à qual ela pertence, além de formar um indivíduo consciente, crítico, criativo e responsável por suas ações na sociedade.

Charréu (2012), considera que a ilustração infantil, juntamente com o texto, tem um efeito persuasivo ao público. Portanto, é necessário que ela desperte a criatividade, emoção e que esteja em sintonia com esse universo. Quando se trata de ilustrações para crianças e, principalmente, as que têm o objetivo de disseminar saberes, é necessário entender que elas são tão importantes quanto os textos, e que ajudam muitas vezes a esclarecer o que está sendo transmitido. De acordo com o autor, a visualidade não é apenas um elemento decorativo, mas desempenha um papel extremamente importante, sobretudo quando clarifica para a criança aspectos de um texto, que geralmente tem uma estrutura rígida e limitada.

Em relação à ilustração educacional, Santos (2019) afirma que ela poderia ser classificada como um tipo instrucional, quando envolve o ato de ensinar, transmitir conhecimento, algum conteúdo ou o modo de proceder de algum tipo de atividade. Nesse sentido, essas figuras têm o propósito de mediar o leitor com o conhecimento proposto, a fim de melhorar e auxiliar a visualização e assimilação de um conteúdo.

O uso dessa ferramenta, quando utilizada de maneira criativa e lúdica, tem o propósito de oferecer ao público uma nova perspectiva sobre o assunto, abrindo possibilidades para diversas interpretações. Dessa forma, o ilustrador, com o papel de traduzir

visualmente essas informações, deve primeiramente se aprofundar e compreender o conteúdo que está sendo abordado, para estruturar e desenvolver uma ilustração.

A ilustração como ferramenta pedagógica comunica e representa determinados pontos de um assunto. Para Santos (2019), esse recurso explica conceitos sob uma nova ótica, além de eliminar elementos redundantes, tornando o tema menos complexo de entender. O profissional, ao desenvolver a ilustração, precisa estruturar o projeto conforme o tema e/ou com o público-alvo, além de definir técnica, linhas e cores e o modo como as ideias e o conteúdo serão projetados. Logo, a forma como essa informação será gerada e compartilhada para o público, cabe ao ilustrador propor e apresentar a abordagem técnica e visual, possuindo o objetivo de representar visualmente um padrão a fim de facilitar o entendimento de alguma informação.

A ilustração possui um valor essencial no contexto da educação, proporcionando a experiência do desenvolvimento de subjetividade e identidade do sujeito. Portanto, essas imagens devem ser consideradas mais do que um mero entretenimento, mas fundamental para o desenvolvimento da personalidade, crescimento emocional e cognitivo de um indivíduo.

### 3. METODOLOGIA

O presente trabalho envolve o desenvolvimento de ilustrações, projeto gráfico e editorial relacionado à educação inclusiva. Portanto, a metodologia utilizada deve possuir aspectos capazes de direcionar o desdobramento desse projeto, logo, será utilizada uma adaptação de duas metodologias, sendo elas: Lobach (2001) e Peón (2003), a fim de atender aos objetivos determinados.

Segundo Lobach (2001), para conseguir solucionar um problema o designer precisa ter curiosidade, logo, o profissional deverá ter uma abordagem ampla para reunir todas as informações possíveis a fim de chegar em uma solução satisfatória, num projeto concreto que tenha elementos que atendam as necessidades humanas de forma prolongada. O autor divide seu processo criativo em quatro fases: preparação, geração, avaliação e realização, estas, por sua vez, são subdivididas em outras etapas. Neste projeto, serão utilizadas as fases de conhecimento, coleta de informações, geração de alternativas e de solução e estrutura do projeto.

Para Peón (2003), esse processo é dividido em três fases: problematização, concepção e especificação, neste trabalho serão utilizados apenas aspectos desse método. Da primeira etapa que implica no entendimento da situação do projeto para a sua elaboração, essa fase que é inicial e essencial, assim como na primeira etapa de processo de Lobach (2001), que se norteia no apanhado e organização de dados para o desenvolvimento do projeto, a fim de uma solução de design adequada. A segunda, fase de geração, utiliza-se do agrupamento de alternativas para, então, avaliar e escolher a alternativa para a solução. Dessa forma, serão adotadas a mesclagem e adaptação dos dois processos, sendo eles:

**Tabela 1 - Metodologia**

<b>Fase 1: Preparação</b>	Conhecimento do problema; Coleta de informações; Similares.
<b>Fase 2: Geração de ideias</b>	Esboço de ideias; Solução preliminar.
<b>Fase 3: Desenvolvimento</b>	Refinamento das ilustrações; Solução/estrutura do design da cartilha.

Fonte: adaptado de Lobach (2001) e Peón (2003).

## **4. DESENVOLVIMENTO**

### **4.1 Preparação**

Nesta fase inicial, é abordada a identificação da situação do projeto, um levantamento de dados para entregar uma proposta. Lobach (2001) entende que ao descobrir e entender um problema constitui uma base e motivação para projetar um plano de design. É necessário nesse processo coletar informações importantes que serão postas no resultado. Nessa abordagem, o apanhado de todos esses dados é identificado como um briefing, segundo Peón (2003) consiste numa síntese do estado do projeto a fim de norteá-lo para desenvolver uma solução.

#### **4.1.1 Conhecimento do problema**

É necessário recapitular que no Brasil, segundo o IBGE, cerca de 2,7 milhões de pessoas são surdas e, devido ao débito histórico e negligente praticado pela sociedade ouvinte e oralista, com a imposição do oralismo e, da não utilização de língua de sinais, a população surda possui um déficit na propagação dessa língua visual-motora para se comunicar. Ao promover e incentivar o ensino e contato com Libras à crianças, é realizada uma função de grande importância: a inclusão na formação educacional desses indivíduos, além de construir e formar cidadãos humanos e empáticos.

A abordagem deste projeto visa estimular o aprendizado inicial da língua de sinais brasileira (Libras) por meio de ilustrações de sinais básicos, para tornar o processo de aprendizagem acessível e lúdico. Considerando que essa linguagem é aliada à visualidade, o desenvolvimento de um projeto visual pode fomentar a compreensão e respeito à comunidade surda, beneficiando pessoas surdas e não surdas.

#### **4.1.2 Coleta de informações**

Entende-se que nesse processo essa coleta de informações refere-se ao que irá ser utilizado como referência e como substância no desenvolvimento do projeto. Na busca do que seria abordado na cartilha, a partir da visão do conteúdo básico ensinado em um curso de libras, foi identificado que o aprendizado do alfabeto, saudações e boas maneiras podem ter grande impacto nesse contato inicial além de promover uma comunicação básica com pessoas surdas e, gerando curiosidade para aprender mais a língua de sinais brasileira.

#### 4.1.2.1 Similares

Essa etapa compara tipos de produto, sistema, serviço durante o desenvolvimento de um projeto, visando identificar padrões, valores, características para aperfeiçoar a solução do design. Nesse contexto, essa ferramenta tem importância para analisar alternativas já existentes, encontrar novas saídas, oportunidades e abordagens, necessidades não atendidas e falhas que podem ser corrigidas, além de buscar inspiração estética para a concepção da proposta. Para esse projeto, foram buscados trabalhos similares, referentes ao universo do projeto, sendo eles: ilustração infantil e educacional, cartilhas/livretos pedagógicos e projetos associados à comunidade surda e à língua de sinais brasileira.

Em tratando-se da seleção de projetos e ilustrações semelhantes, destaca-se na ‘figura 1’, elaborada pelo autor, a identidade dos personagens da ilustração, os traços despojados e cores monocromáticas, como referência para a produção.

Figura 1: “As crianças”



Fonte: Autor (2022)

Ao se tratar da sinalização de libras, o campo de movimento dos sinais, geralmente ficam no espaço do cintura para cima, a ‘figura 2’ e ‘figura 3’, adota-se como referência: a técnica, visualidade e a estrutura dos desenhos para a construção dos personagens dessa cartilha.

Figura 2: ilustração infantil



Fonte: Pinterest. Disponível em: <https://pin.it/41Ph6QUUD>

Figura 3: “Ilustrações - Blog Pipo Saúde”



Fonte: Behance. Disponível em:  
<https://www.behance.net/gallery/163068665/Blog-Pipo-Saude-Ilustracoes>

Na ‘figura 4’, evidencia-se o desenho dos sinais como guia para os indicados anteriormente para este projeto.

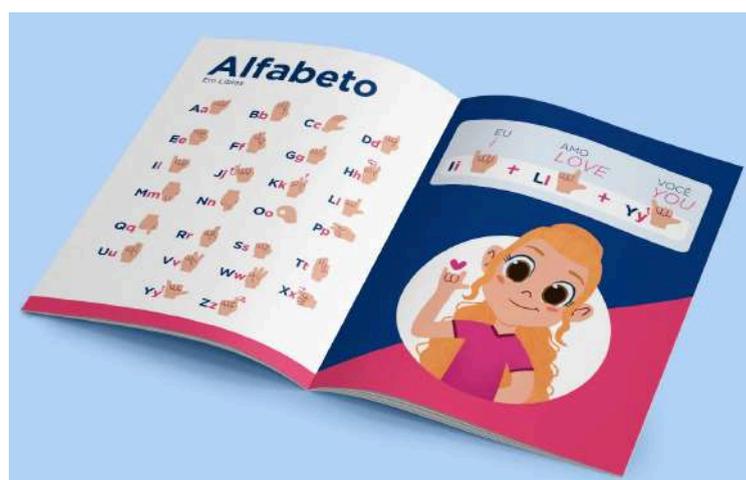
Figura 4: “nLibras”



Fonte: Behance. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/58539929/nLibras>

Na ‘figura 5’ e ‘figura 6’, enfatiza-se a diagramação e disposição dos elementos da cartilha como parâmetro para desenvolver a deste trabalho.

Figura 5: “Didático sobre Libras”



Fonte: Site. Disponível em: <https://lucasataide.com/portfolio/libras/>

Figura 6: “Livreto Educativo Sobre Tipografia”



Fonte: Behance. Disponível em:

<https://www.behance.net/gallery/205630033/Livreto-Educativo-Sobre-Tipografia>

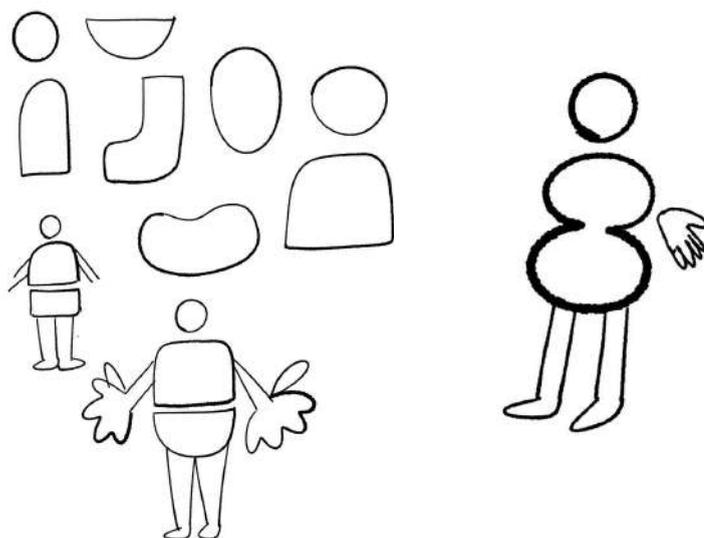
## 4.2 Geração de ideias

Segundo Lobach (2001), o processo de desenvolvimento do design ocorre em diferentes fases, a primeira fase desse procedimento é analisado, coletado e identificado a situação, uma vez que a proposta é compreendida, considerando as suas especificidades, é seguido pela etapa de geração com a elaboração de alternativas para a solução do design. Essa produção e esboço de ideias é baseado nas referências, informações obtidas e pelas experiências do profissional, servindo como um ponto de partida para a continuação e refinamento do projeto.

### 4.2.1 Esboço de ideias

Nesse processo, por se tratar de ilustrações educacionais e para o público infantil, foi pensado e esboçado em elementos visuais que estejam conectados com o universo pueril, considerando a primário o desenvolvimento de personagens em formas geométricas como na ‘figura 7’.

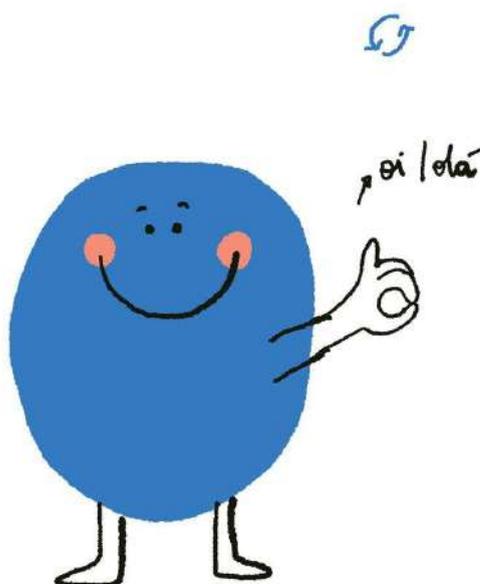
Figura 7: Rascunho de personagem com formas geométricas.



Fonte: Autor (2024)

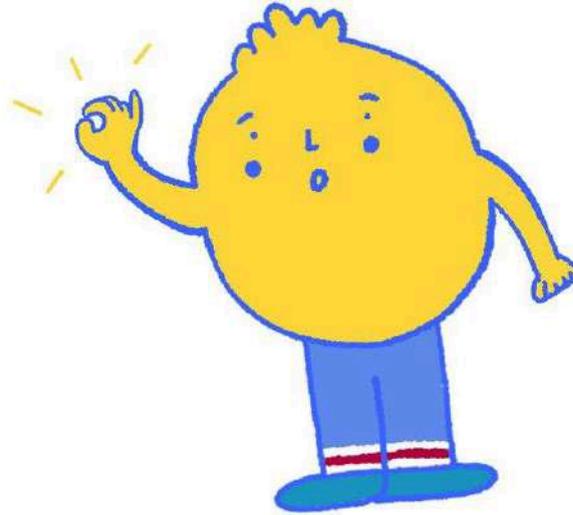
Depois, pensou-se em personagens cartunizados e mais lúdicos, como na ‘figura 8’ e ‘figura 9’, utilizando os sinais estabelecidos para a cartilha, para atrair atenção do público.

Figura 8: Desenho inicial de personagem sinalizando ‘olá’.



Fonte: Autor (2024)

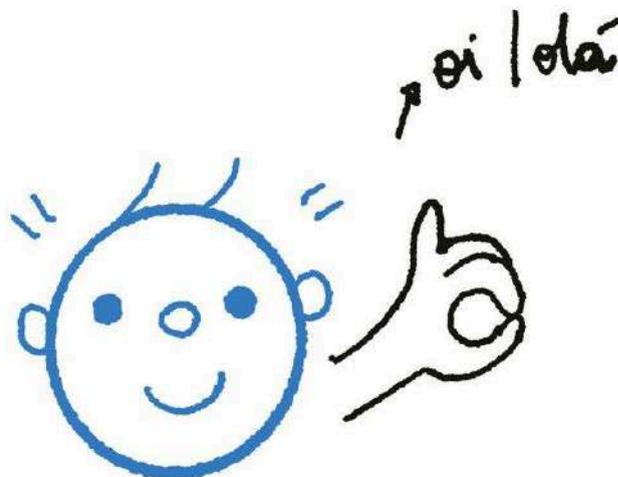
Figura 9: **Desenho inicial de personagem infantil.**



Fonte: Autor (2024)

Durante o processo de elaboração, percebeu-se que a construção dos personagens e dos sinais, deveriam ser feita a partir de características mais humanas, ‘figura 10’, espelhando o público-alvo.

Figura 10: **Desenho inicial de personagem com características humanas.**



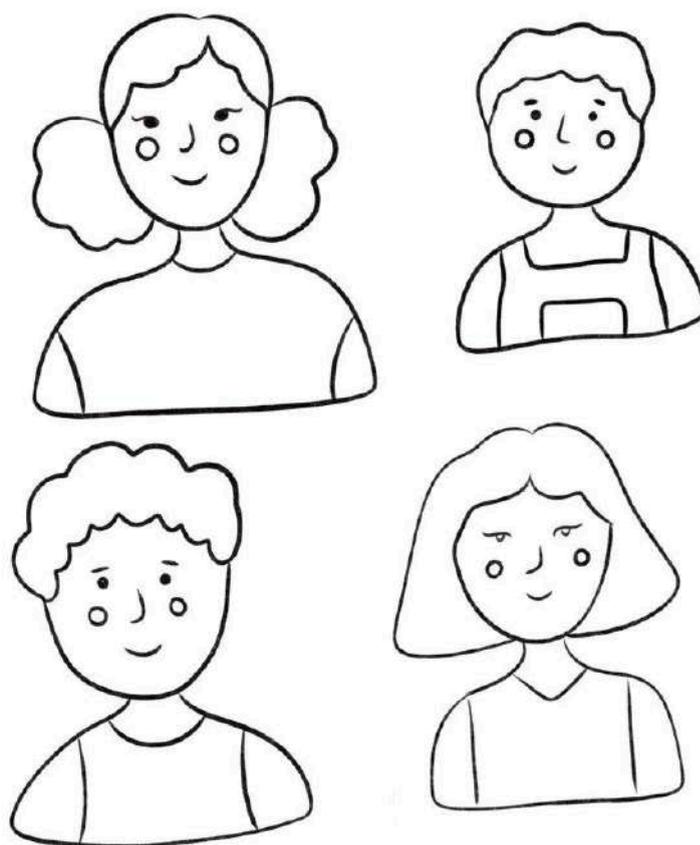
Fonte: Autor (2024)

#### 4.2.2 Solução preliminar

Nesta etapa foram produzidos os rascunhos dos personagens para a cartilha, os sinais (alfabeto e números) e os personagens sinalizando, sendo eles de saudações (olá, tudo bem, tchau) e de boas maneiras (boa noite, boa tarde bom dia, com licença, desculpe e obrigado). Além disso, foi predefinido a diagramação da cartilha, sua capa e dos conteúdos que irão ser inseridos.

Na ‘figura 11’, a partir das referências e do que já tinha sido rascunhado como na ‘figura 10’, foram construídos os rascunhos de personagens com apenas parte da cabeça para o busto, pensando na questão do espaço dos movimentos dos sinais, geralmente sendo feitos nesse ponto espacial citado.

Figura 11: **Rascunho dos personagens com características humanas.**



Fonte: Autor (2025)

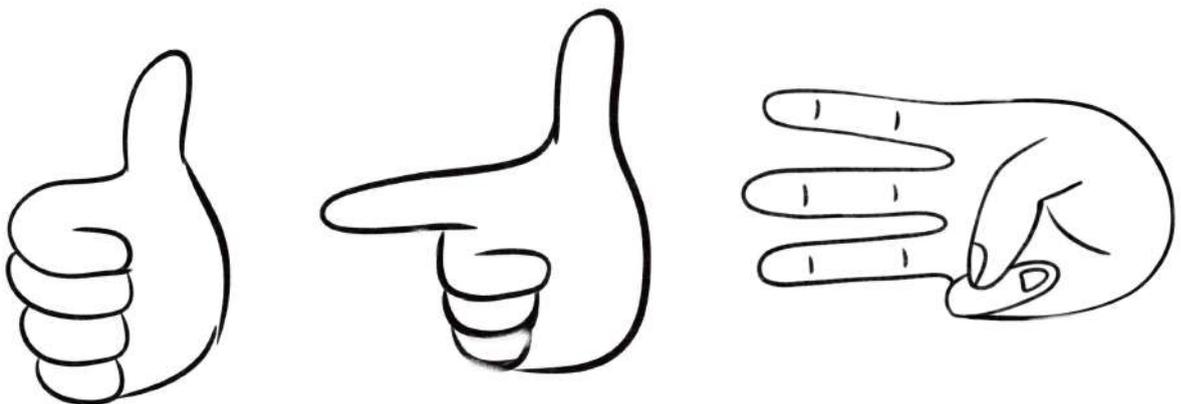
Na ‘figura 12’ e ‘figura 13’, com a amostra inicial dos rascunhos do alfabeto e dos números, tendo destaque apenas às mãos para facilitar o entendimento dos sinais.

Figura 12: **Rascunho de sinais em libras (alfabeto).**



Fonte: Autor (2025)

Figura 13: **Rascunho de sinais em libras (números).**



Fonte: Autor (2025)

Na ‘figura 14’, ‘figura 15’ e ‘figura 16’, com os rascunhos das sinalizações de ‘olá’ e ‘tudo bem?/tudo bem’, com destaque ao movimento e etapas dos sinais através de setas e enumeração, indicando o passo-a-passo da sinalização.

Figura 14: Rascunho personagem sinalizando ‘olá’ em libras (saudações).



Fonte: Autor (2025)

Figura 15: Rascunho personagem sinalizando ‘tudo bem? ou tudo bem.’ em libras (saudações).



Fonte: Autor (2025)

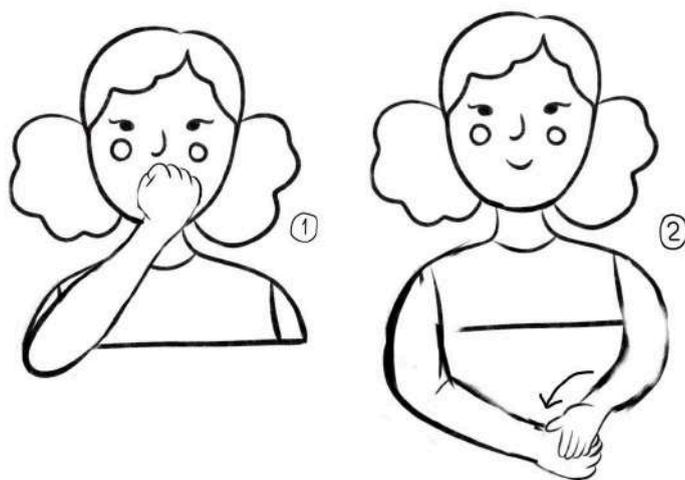
Figura 16: Rascunho personagem sinalizando ‘tchau.’ em libras (saudações).



Fonte: Autor (2025)

Na ‘figura 17’ e ‘figura 18’, sinalização de boa noite e boa tarde, respectivamente, com personagens em dois e numerados para facilitar o entendimento. Na ‘figura 19’, sinalização de bom dia, inicialmente o rascunho com apenas um personagem, onde posteriormente seria alterado e colocado em dois personagens para facilitar a compreensão do sinal.

Figura 17: Rascunho personagem sinalizando (boa noite).



Fonte: Autor (2025)

Figura 18: Rascunho personagem sinalizando (boa tarde).



Fonte: Autor (2025)

Figura 19: Rascunho personagem sinalizando (bom dia).



Fonte: Autor (2025)

Na ‘figura 20’ e ‘figura 22’, sinais de boas maneiras, sendo eles, com licença e obrigado, tendo auxílio de setas e numeração para a assimilação dos sinais.

Figura 20: **Rascunho personagem sinalizando (com licença).**



Fonte: Autor (2025)

Figura 21: **Rascunho personagem sinalizando (desculpe).**



Fonte: Autor (2025)

Figura 22: **Rascunho personagem sinalizando (obrigado).**



Fonte: Autor (2025)

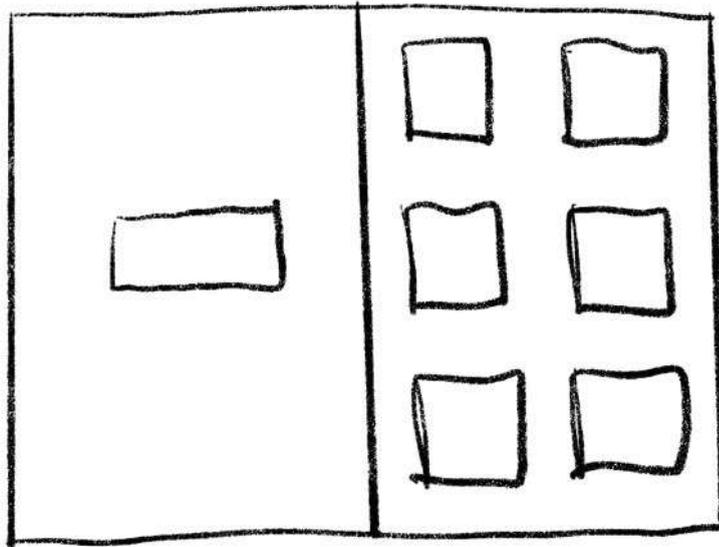
Da ‘figura 23’ a ‘figura 27’, com a prévia da diagramação da cartilha, capa e disposição dos títulos e das ilustrações.

Figura 23: **Rascunho diagramação da capa da cartilha.**



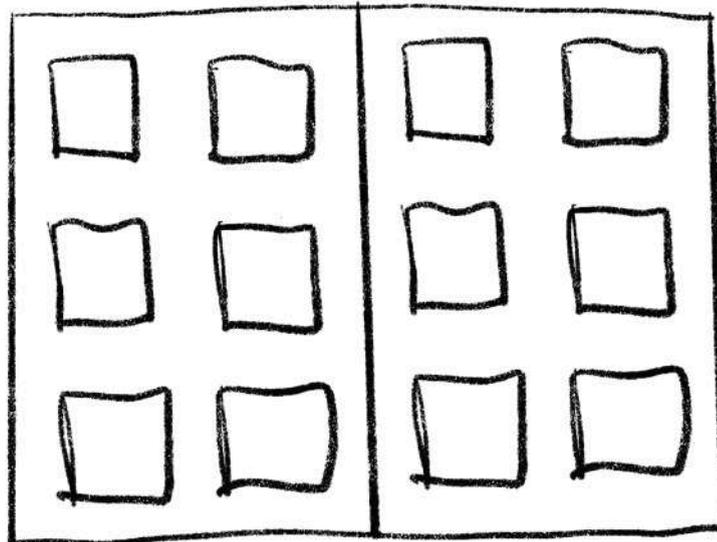
Fonte: Autor (2025)

Figura 24: Primeiro rascunho da diagramação cartilha.



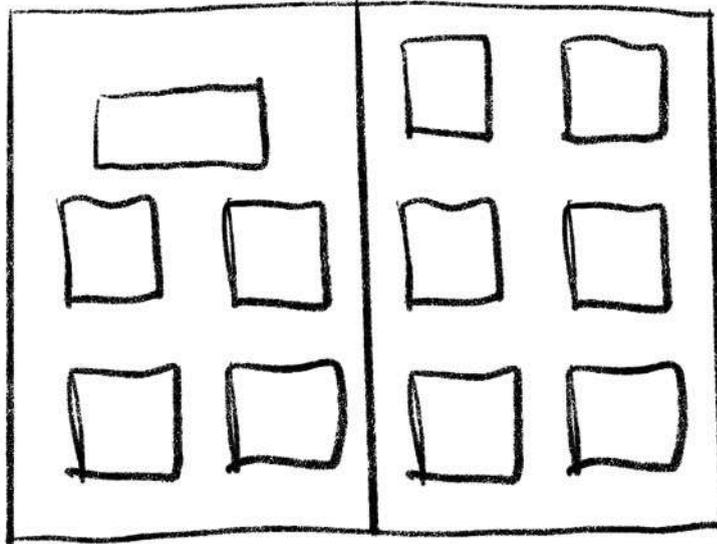
Fonte: Autor (2025)

Figura 25: Segundo rascunho da diagramação da cartilha.



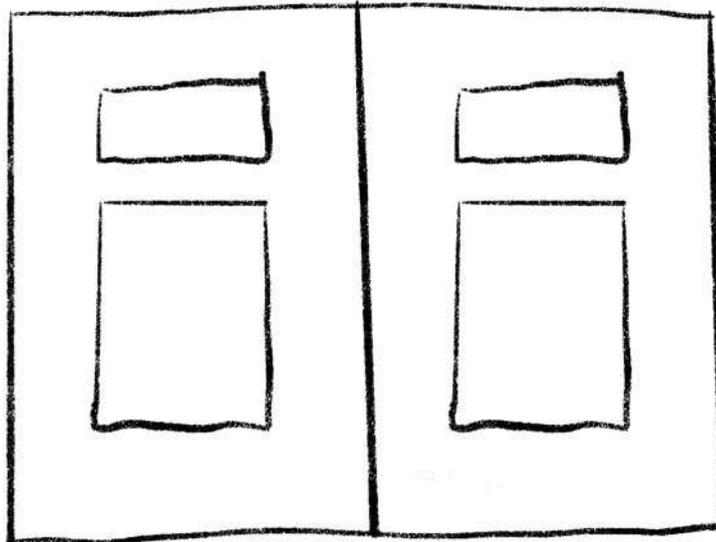
Fonte: Autor (2025)

Figura 26: Terceiro rascunho da diagramação da cartilha.



Fonte: Autor (2025)

Figura 27: Quarto rascunho da diagramação da cartilha.



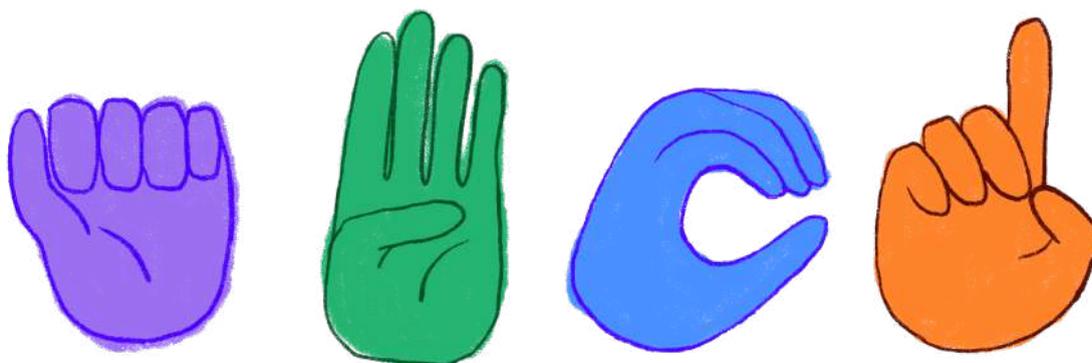
Fonte: Autor (2025)

## 4.3 Desenvolvimento

### 4.3.1 Refinamento das ilustrações

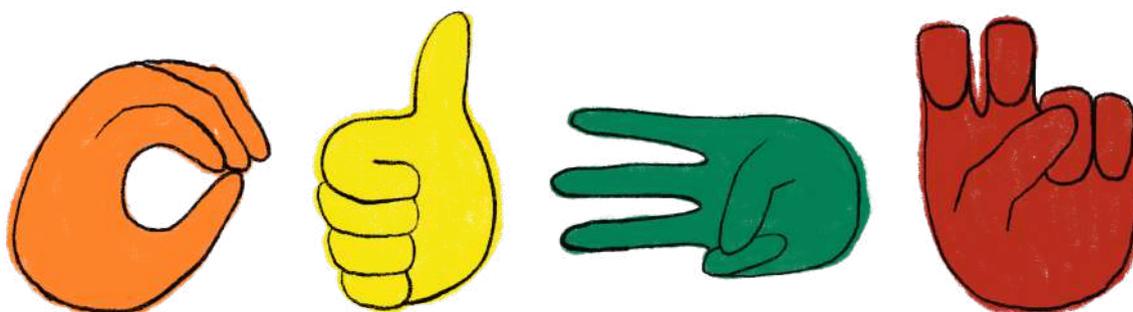
Nesta etapa, foi realizado o aprimoramento dos rascunhos para chegar nas ilustrações finais, com ajuste de traços, tamanhos e escolha de cores. Para os desenhos de personagens sinalizando, foi identificado e inserido o uso da representação de movimentos através de setas e do ato em si tracejado. Na seleção de cores, optou-se por tons vibrantes e chamativos, para captar a atenção do público de interesse.

Figura 27: **Desenho do alfabeto em libras.**



Fonte: Autor (2025)

Figura 28: **Desenho dos números em libras.**



Fonte: Autor (2025)

Figura 29: Desenho de personagem sinalizando 'oi' em libras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 30: Desenho do personagem sinalizando 'Tudo bem? ou Tudo bem.' em libras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 31: Desenho do personagem sinalizando 'tchau' em libras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 32: Desenho do personagem sinalizando 'obrigado (a)' em libras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 33: Desenho do personagem sinalizando 'por favor ou com licença' em libras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 34: Desenho do personagem sinalizando 'bom dia' em libras.



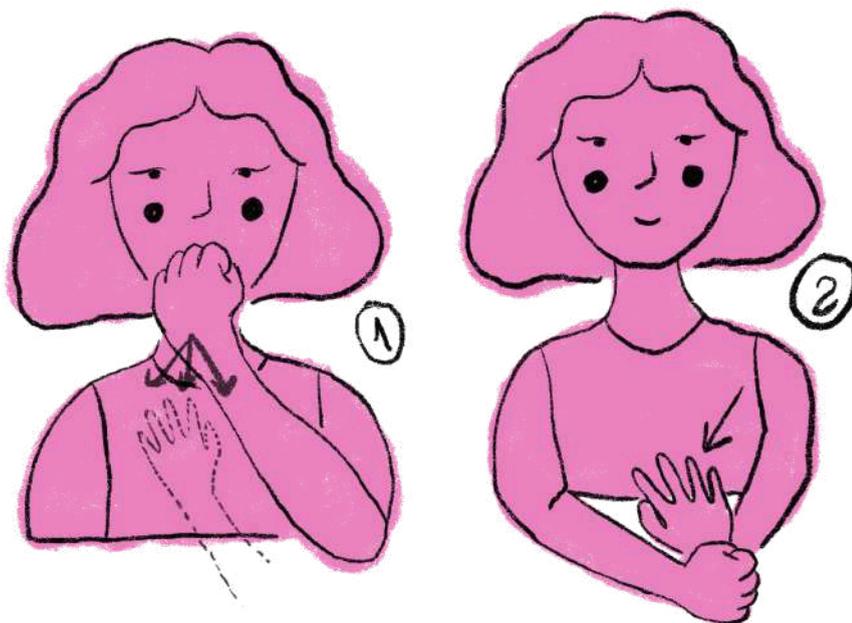
Fonte: Autor (2025)

Figura 35: Desenho do personagem sinalizando 'desculpe' em libras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 36: Desenho do personagem sinalizando 'boa tarde' em libras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 37: Desenho do personagem sinalizando 'boa tarde' em libras.



Fonte: Autor (2025)

#### 4.3.2 Solução/estrutura do design da cartilha

Nesta fase foi desenvolvido a diagramação da cartilha, para isso foi posto o título e as ilustrações do alfabeto, número e dos personagens sinalizando saudações boas maneiras. Para o conteúdo dos personagens optou-se colocar uma legenda explicando os movimentos e a configuração das mãos para indicar os sinais. Para os textos, foi selecionada uma tipografia que remetesse a uma escrita infantil, público de interesse do projeto.

O produto final, sendo um projeto impresso, necessita de indicações que devem ser transmitidas a gráfica. As especificações técnicas para impressão são elas:

**Designação do produto:** Cartilha.

**Formato aberto (altura x largura):** 21cm x 29,7cm.

**Formato fechado (altura x largura):** 21cm x 14,85.

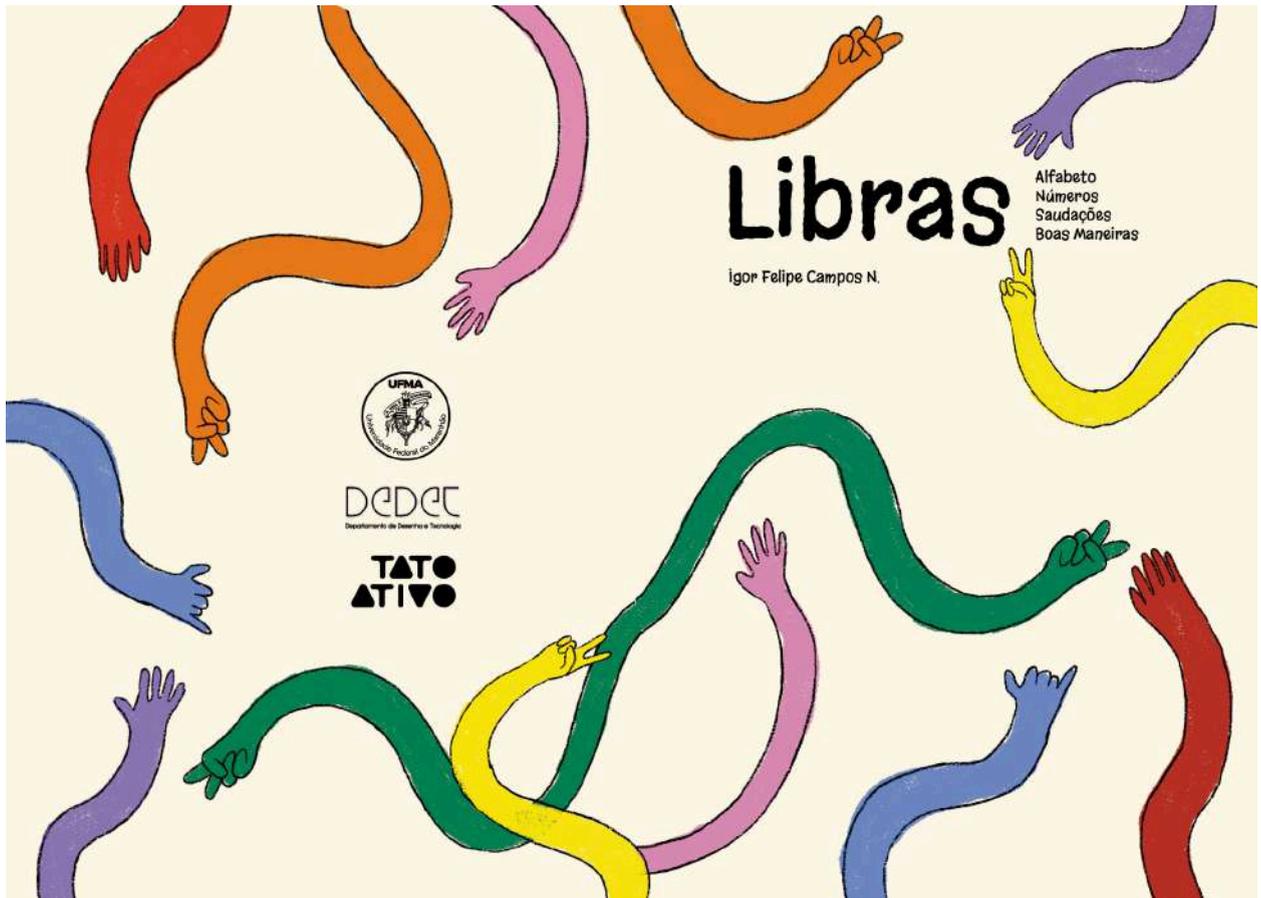
**Número de páginas:** 26 páginas.

**Cores:** 4x4 CMYK

**Papel:** Couche fosco, 120g

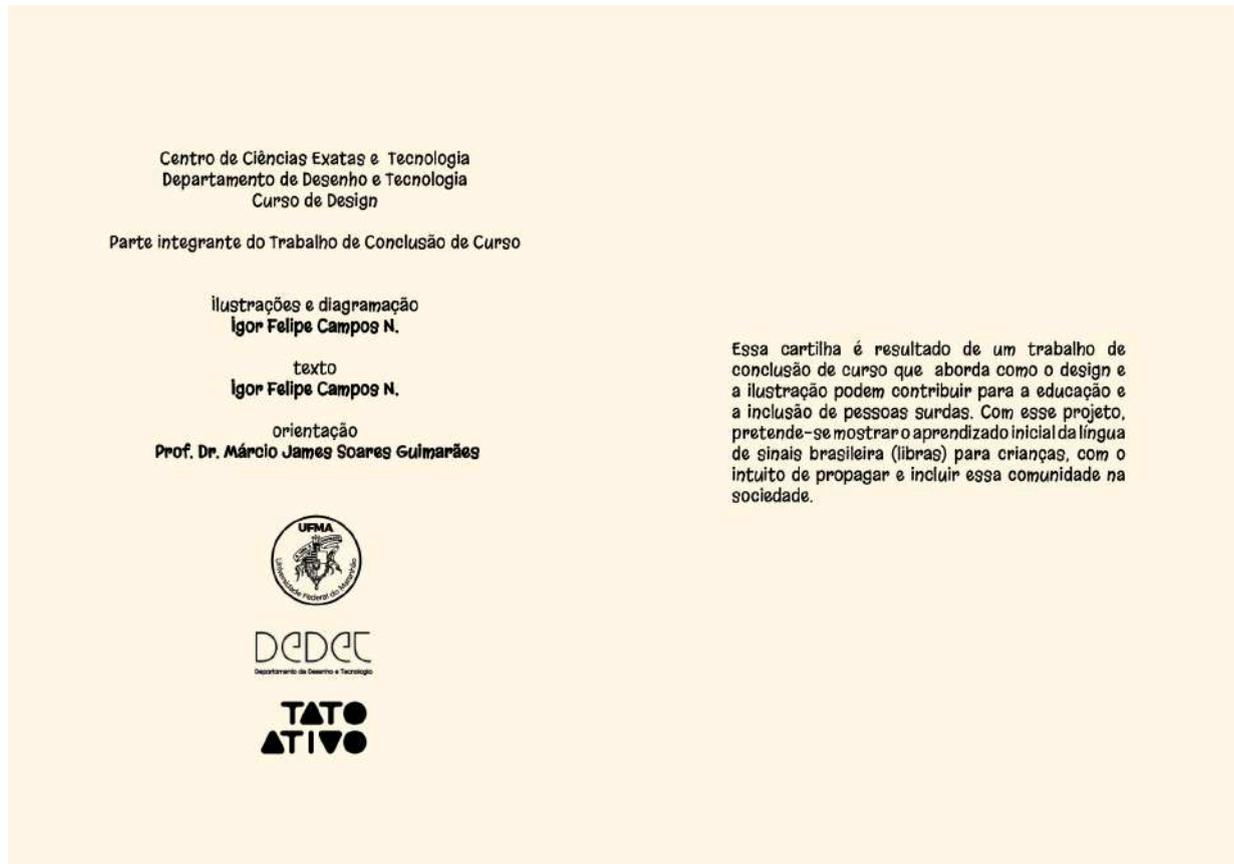
**Acabamento:** grampo canoa

Figura 38: diagramação da capa da cartilha.



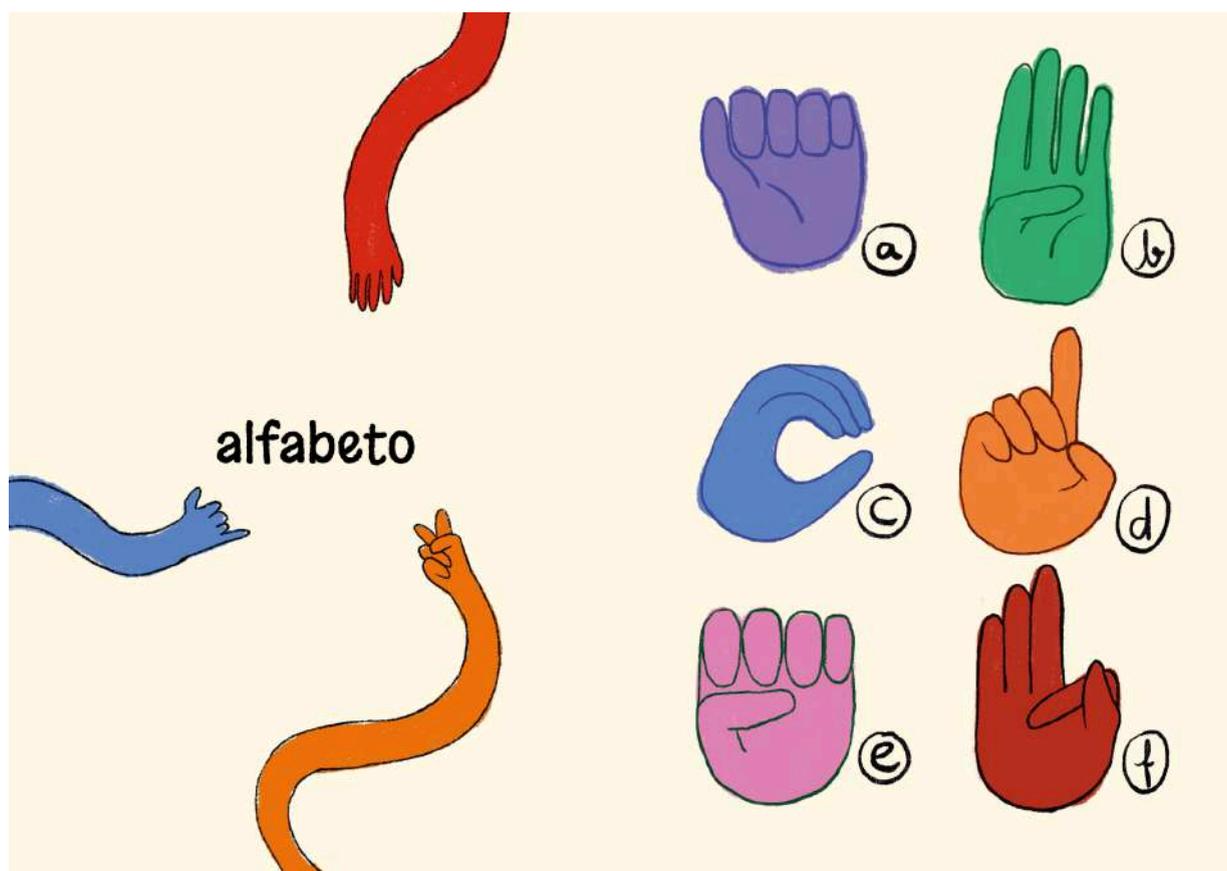
Fonte: Autor (2025)

Figura 39: **diagramação da contracapa da cartilha.**



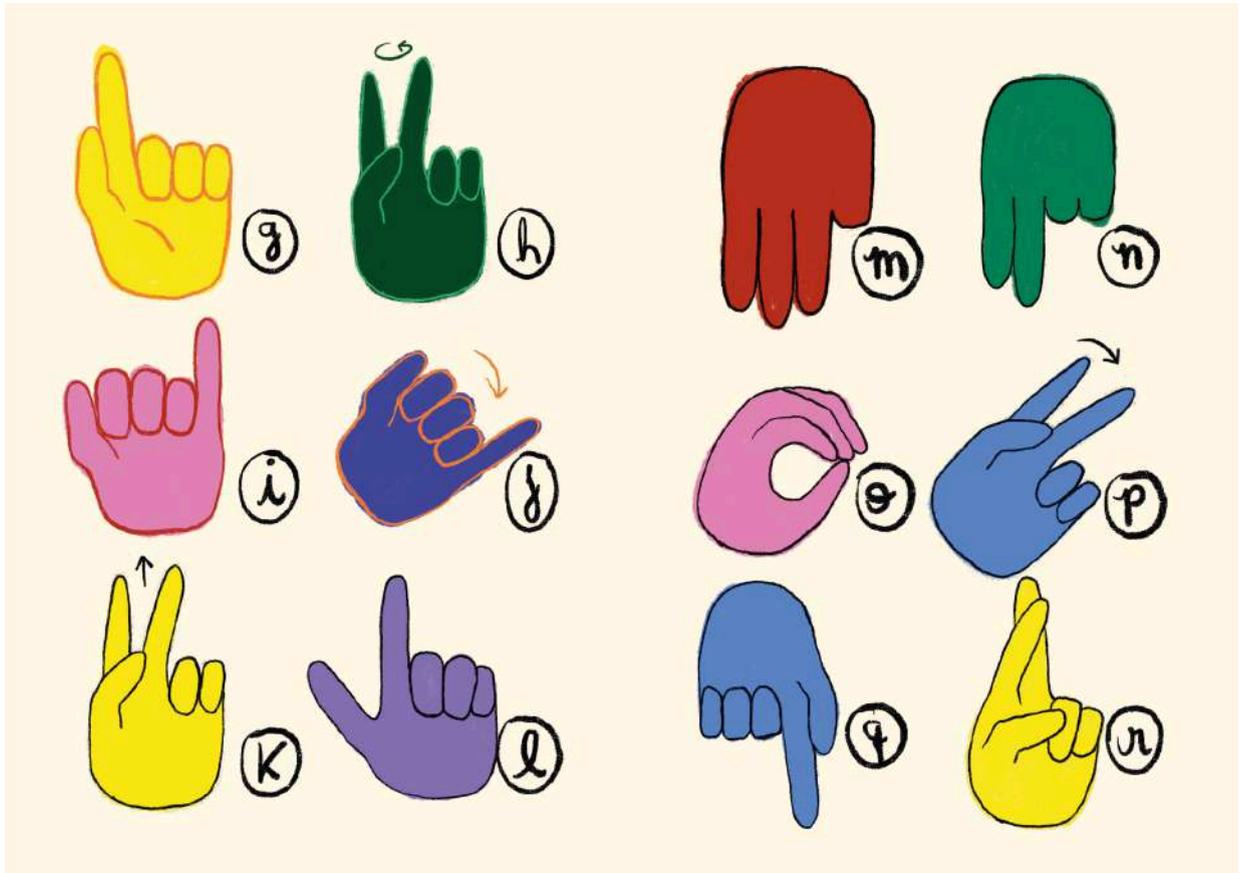
Fonte: Autor (2025)

Figura 40: Primeira diagramação da cartilha (alfabeto).



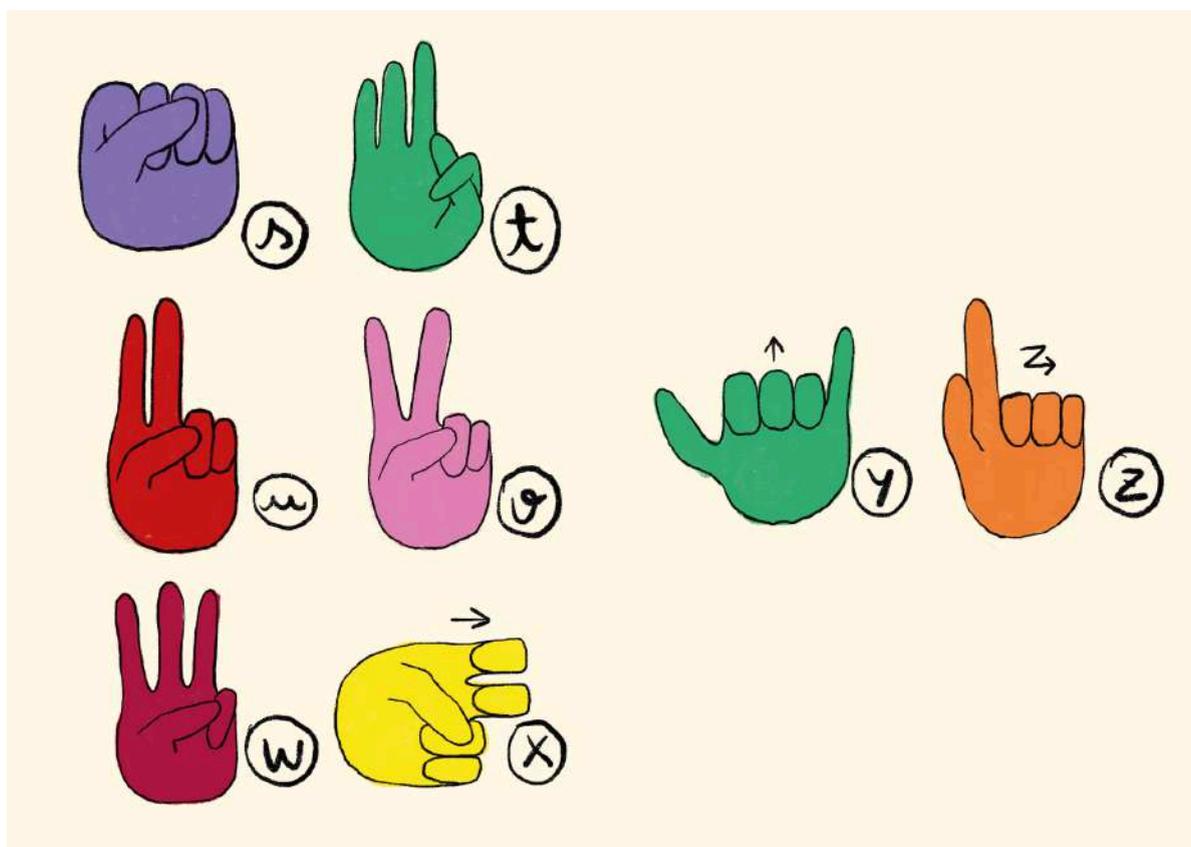
Fonte: Autor (2025)

Figura 41: Segunda diagramação da cartilha (alfabeto).



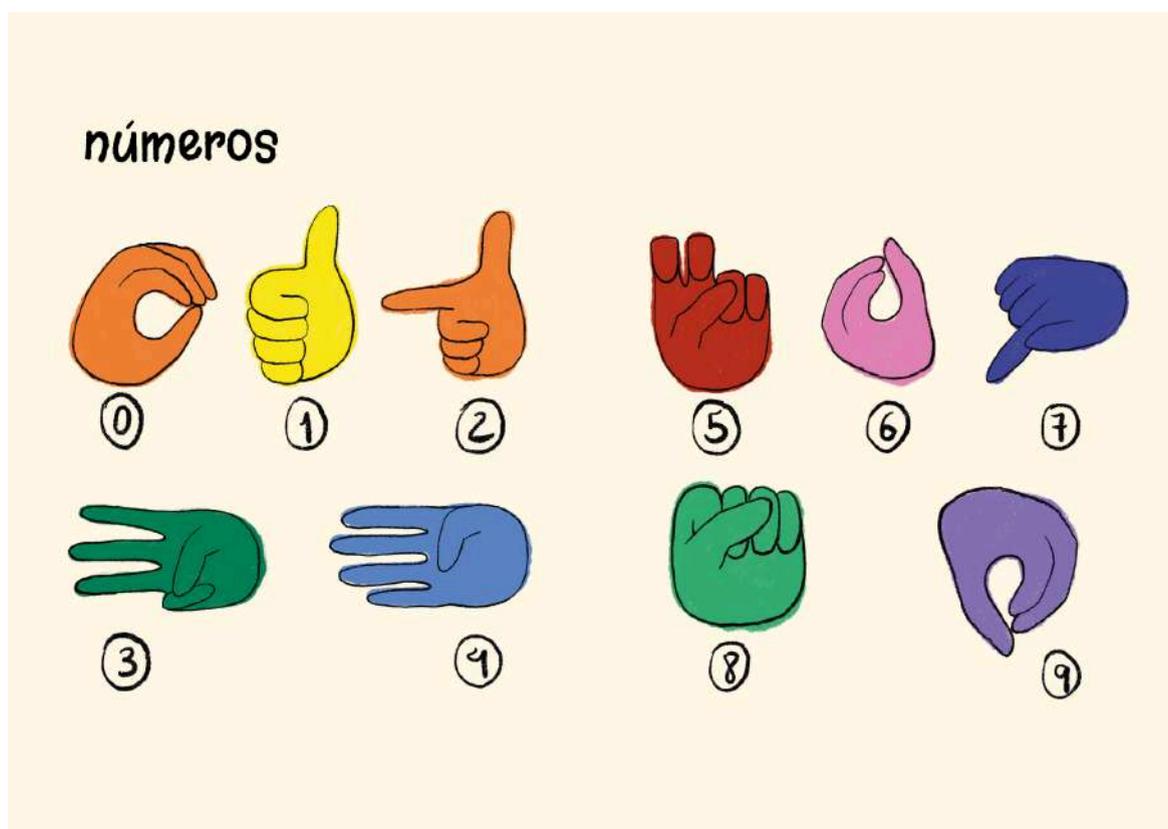
Fonte: Autor (2025)

Figura 42: Terceira diagramação da cartilha (alfabeto).



Fonte: Autor (2025)

Figura 43: Quarta diagramação da cartilha (números).



Fonte: Autor (2025)

Figura 44: Quinta diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).



Fonte: Autor (2025)

Figura 45: Sexta diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).



Fonte: Autor (2025)

Figura 46: Sétima diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).



Fonte: Autor (2025)

Figura 47: Oitava diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).



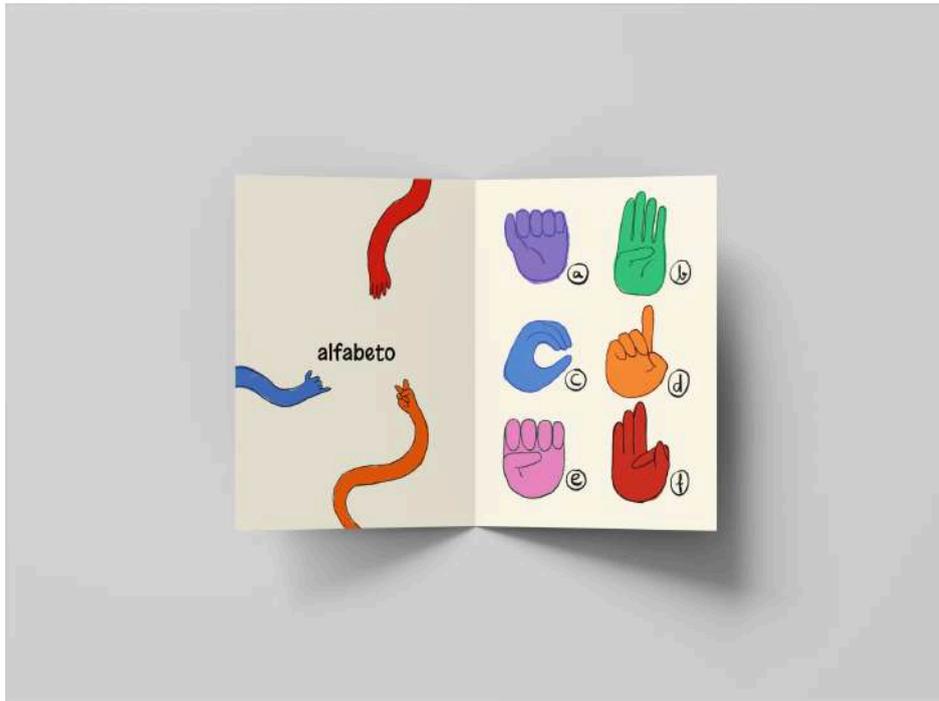
Fonte: Autor (2025)

Figura 48: Nona diagramação da cartilha (saudações e boas maneiras).



Fonte: Autor (2025)

Figura 49: Mockup da cartilha página de alfabeto.



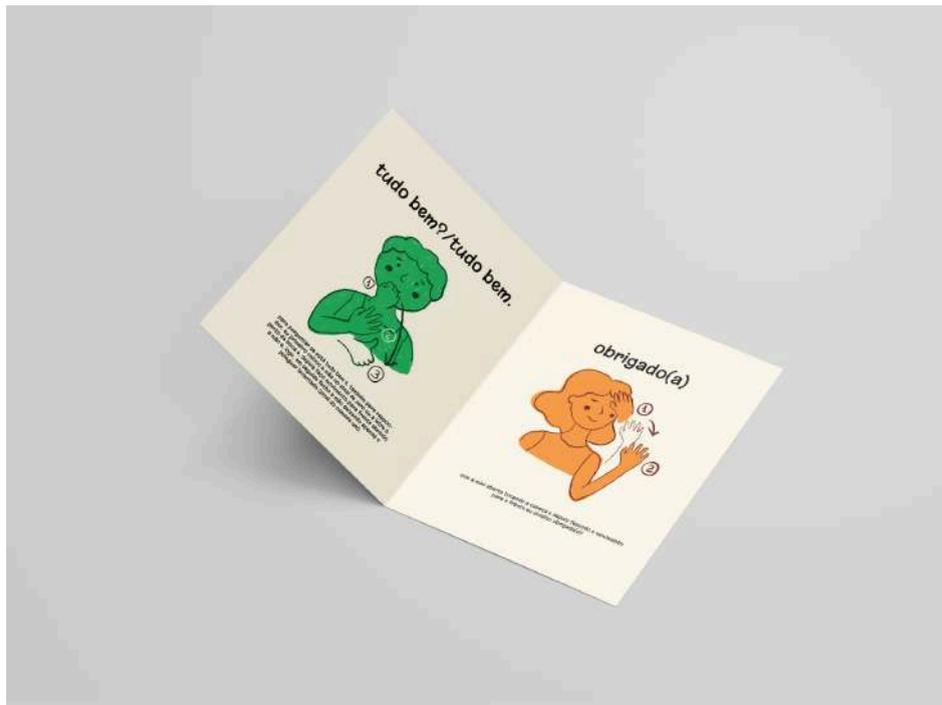
Fonte: Autor (2025)

Figura 50: Mockup da cartilha capa.



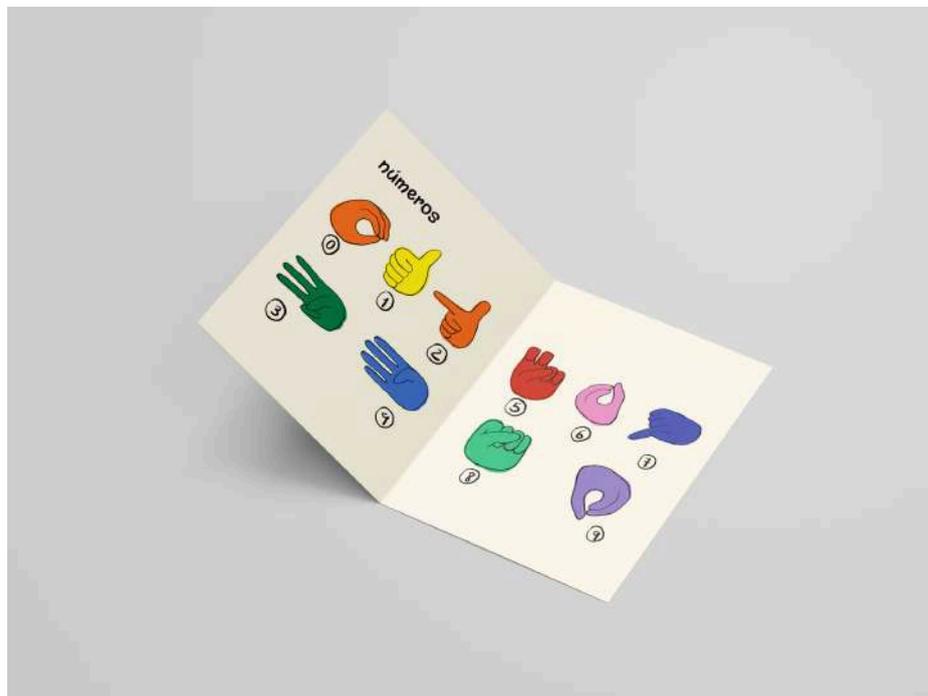
Fonte: Autor (2025)

Figura 51: Mockup da cartilha página de boas maneiras.



Fonte: Autor (2025)

Figura 52: Mockup da cartilha página de números.



Fonte: Autor (2025)

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar e entender como o design e a ilustração podem contribuir para a educação e a inclusão de pessoas surdas, desenvolvendo uma cartilha gráfica e ilustrativa para o ensino inicial da Língua Brasileira de Sinais (Libras). A partir do desenvolvimento do projeto, foi possível concluir que um material gráfico dessa natureza tem grande potencial para educar e desenvolver indivíduos, além de promover a propagação da Libras.

A cartilha foi elaborada com foco em crianças, abordando sinais básicos e utilizando ilustrações lúdicas e interativas. Para sua distribuição, pretende-se apresentar o material ao Centro de Ensino de Apoio à Pessoa com Surdez Professora Maria da Glória Costa Arcangeli (CAS), instituição que atua na educação e inclusão de pessoas surdas, e ao Instituto Cores do Mara, organização social que desenvolve projetos educacionais, artísticos e culturais para crianças e adolescentes. Além disso, considera-se a possibilidade de expandir o projeto para plataformas digitais, como um aplicativo ou site, ampliando seu alcance e impacto.

Este trabalho reforça a importância do design como ferramenta para a inclusão social, destacando seu potencial para desenvolver projetos que atendam às necessidades de grupos historicamente marginalizados. Acredita-se que o objetivo do trabalho foi alcançado, evidenciando a relevância de iniciativas como esta para a construção de uma sociedade mais inclusiva e empática. Futuras pesquisas e projetos na área de design inclusivo e educação para surdos são essenciais para ampliar o impacto dessas iniciativas e promover a igualdade de oportunidades para todos.

## REFERÊNCIAS

BATISTA, David. **Design Universal, Design Inclusivo e Design com foco na equidade.** Medium, 30 de maio. 2022. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/acessibilidade-ux-design-universal-design-inclusivo-e-design-com-foco-na-equidade-4e5429811997>> Acesso em: 12 de setembro de 2024.

CHARRÉU, L. (2012). **Arte Visual contemporânea, Ilustração e Literatura para a infância: fazendo conexões entre mundos criativos.** Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais, (9), 1-20.

FRIEDMANN, Adriana. **A vez e a voz das crianças: escutas antropológicas e poéticas das infâncias.** São Paulo: Panda Books, 2020.

GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. **O contexto do design inclusivo em projetos de produto: ensino, prática e aceitação.** Belo Horizonte, 2016.

GUIMARÃES, Márcio James Soares. **Design Inclusivo na Contemporaneidade: diretrizes ao desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis a crianças cegas e com baixa visão.** Bauru, 2020.

JACQUES, Marcel Santos. **A ilustração como recurso inovador na educação profissional e tecnológica no colégio técnico industrial de santa maria (CTISM).** Santa Maria, 2019.

KLEIN, Alessandra Frazen; KRAUSE, Keli. **O processo de alfabetização e letramento da criança surda em L2 numa perspectiva inclusiva.** Rio Grande do sul.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano.** Estudos em design, Rio de Janeiro, v.8, n.3, p.87-88, set. -dez. 2000.

LISBOA, Luis. **Língua de sinais: conheça tudo sobre essa linguagem.** Berlitz, 2022. Disponível em: <<https://www.berlitz.com/pt-br/blog/lingua-de-sinais>>. Acesso em: 10 de julho de 2023.

LOBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** s.l: Edgar Blucher, 2001.

LUANA. S. Farias, ANDRÉ. L. Fleury. **Design e educação: estudo e formulação de métodos didáticos para alunos do ensino regular a partir do método de projeto do design.** 2015.

MARGOLIN, Victor; Margolin, Sylvia. **Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa** Revista Design em Foco, vol. I, núm. 1, julho-dezembro, 2004, pp. 43-48. Universidade do Estado da Bahia. Bahia, Brasil. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66110105>>. Acesso em: 10 de julho de 2023.

MORAES, Laise Miolo de; **Design e educação de surdos: projeto de livro traduzido do português para libras**, p. 1552-1563. São Paulo: Blucher, 2014.

OKA, Mateus. Língua de sinais. **Todo Estudo.** Disponível em: <<https://www.todoestudo.com.br/portugues/lingua-de-sinais>>. Acesso em: 10 de Julho de 2023.

OLIVEIRA, Mónica. **A Ilustração Contemporânea para uma Educação Transformadora.** Exedra Número Temático. EIPE, 2019.

PAPANÉK, Victor. **Design for the real world: Human Ecology and Social Change.** 1971.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual.** 4ª edição. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

PINTO, Emily de Sousa. **Proposta de cartilha digital para educação inclusiva através da libras com apoio de animações.** 2018. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal do Pará (UFPA), Castanhal, 2018.

PIRES, Tayane Cristine Oliveira. **Design como agente de transformação: informação versus estigma do transtorno mental.** Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal do Maranhão (UFMA), São Luís, 2021.

QUIXABA. Maria Nilza Oliveira. **A inclusão na educação: humanizar para educar melhor.** São Paulo: Paulinas, 2015.

ROMÁRIO, Lucas; DORZIAT, Ana. **Considerações sobre a pedagogia visual e sua importância para a educação de pessoas surdas.** Revista COCAR, v.10, n.20, p. 52 a 72 – Ago./Dez. 2016. Programa de Pós-graduação Educação em Educação da UEPA. Disponível em : <<http://páginas.uepa.br/seer/index.php/cocar>>

STROBEL, Karin. **História da educação de surdos**. Florianópolis, 2009.

UBM, **População brasileira é composta por mais de 10 milhões de pessoas surdas**, g1, 12 fev. 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/rj/sul-do-rio-costa-verde/especial-publicitario/ubm/conhecimento-transforma/noticia/2020/02/12/populacao-brasileira-e-composta-por-mais-de-10-milhoes-de-pessoas-surdas.ghtml>>. Acesso em: 13 maio 2023.

UNESCO. **Declaração de Salamanca sobre princípios, política e práticas na área das necessidades educativas especiais**. Salamanca: Unesco, 1994. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139394>>. Acesso em: 10 junho 2023.