



Guia Didático de Atividades Lúdicas para Estudantes com Deficiência na EPT



MARCO AURÉLIO ANDRADE LIRA



Marco Aurélio Andrade Lira
Autor

Nelson Vieira da Silva Meireles
Coautor





INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

Autarquia criada pela Lei nº 11.892 de 29 de dezembro de 2008

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Marco Aurélio Andrade Lira

Autor

Nelson Vieira da Silva Meireles

Orientador

Marco Aurélio Andrade Lira

Projeto gráfico e diagramação

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal de Alagoas
Campus Avançado Benedito Bentes
Biblioteca**

Catalogado por: Fernanda Isis Correia da Silva

Bibliotecária - CRB-4/1796

370 L768g Lira, Marco Aurélio Andrade.

Guia Didático de Atividades Lúdicas para Estudantes com Deficiência na EPT - Campus
Satuba/ Marco Aurélio Andrade Lira - Maceió, 2025.

33 f. : il.

Produto Educacional (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) Instituto Federal de Alagoas, *Campus Avançado Benedito Bentes*, Maceió, 2025.

Orientador: Prof. Dr. Nelson Vieira da Silva Meireles.

1. EPT. 2. Inclusão. 3. Ludicidade. 4. NAPNE. 5. PcD. I. Título.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	05
1- Adaptação de atividades e acessibilidade	07
2- A relevância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de EcD's (Estudantes com Deficiência).....	09
3- Sugestões de atividades.....	12
DEPOIMENTOS	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	31
AGRADECIMENTOS	32

APRESENTAÇÃO



Olá!

Esta publicação é um Produto Educacional (PE) que faz parte da dissertação de mestrado intitulada “Práticas Lúdicas para Estudantes com Deficiência na Educação Profissional e Tecnológica”, desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-graduação do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Alagoas (IFAL) – *Campus* Benedito Bentes, sob orientação do professor Dr. Nelson Vieira da Silva Meirelles. Trata-se de um material pedagógico em formato de guia, intitulado “**Guia Didático de Atividades Lúdicas para Estudantes com Deficiência na EPT**”. Ele foi desenvolvido a partir da metodologia de pesquisa observacional, faz parte da linha de pesquisa 2 e macroprojeto 6, que se intitulam respectivamente “Organização e Memórias de Espaços Pedagógicos na Educação Profissional e Tecnológica” e “Organização de Espaços Pedagógicos da EPT”. A pesquisa observacional proporciona a possibilidade da interação pesquisador-sujeito da pesquisa, na qual são levadas em consideração tanto as opiniões quanto as sugestões dos sujeitos da pesquisa, para que então por meio desta autorreflexão conjunta seja buscado o melhor para que se atinja determinado objetivo.

O PE (Produto Educacional) em questão tem como público-alvo os membros do NAPNE (IFAL *campus* Satuba) e visa, como objetivo principal, contribuir para o ensino e aprendizagem de EcD's na EPT. O recurso pedagógico ficará à disposição dos integrantes do NAPNE, os quais poderão se utilizar das propostas de atividades lúdicas contidas nele para trabalhar. Além disso, em segundo plano o PE buscou a sociabilização e inclusão.

A sugestão é que o guia funcione como um recurso didático para ser aplicado de forma extracurricular caso solicitado por algum docente do *campus* IFAL Satuba.

Para elaborá-lo usou-se como referências teóricas trabalhos desenvolvidos no âmbito da Educação Inclusiva com ênfase em abordagens de atividades lúdicas para EcD's. Além disso, foram utilizadas entrevistas semiestruturadas e formulários online para identificar os principais problemas vivenciados pela equipe do NAPNE em lidar com o ensino e aprendizagem de EcD's na EPT.

O guia é composto por 3 unidades/capítulos, no qual o primeiro é reflexivo sobre a relevância da adaptação das atividades curriculares e acessibilidade do ambiente didático; o segundo é voltado para a conscientização sobre a importância de serem trabalhadas atividades lúdicas, para EcD's, com o propósito de acrescentar qualidade para o ensino e aprendizagem dos citados educandos, e da mesma forma ampliar a formação educacional deles em uma perspectiva Omnilateral; e, o último consta de sugestões de atividades lúdicas para serem aplicadas com os EcD's nos espaços formais do IFAL *campus* Satuba.

Marco Aurélio Andrade Lira

Professor (Rede Estadual-AL)

Mestrando em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT/Ifal)

Nelson Vieira da Silva Meirelles

Professor (Ifal)

Professor do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT/Ifal)

Orientador

Para que o EcD (Estudante com Deficiência) seja realmente incluído nas atividades frequentes das aulas, o professor, em sugestão, deve conhecer a individualidade de seus educandos em relação as limitações motoras e psicológicas. Somente diante desta condição atingida, o docente irá traçar metodologias que adaptem as atividades didáticas contidas no currículo escolar pré definidas em planejamento. Contudo, é de extrema relevância ao processo de ensino e aprendizagem do EcD que o educador conheça a acessibilidade do ambiente, pois este também deverá ser propício a atender as necessidades dos referidos discentes, e aliado a estes fatores também existe a exigência de implementos pedagógicos de apoio que venham auxiliar o EcD em sua adaptação.

Para Munster (2013, p. 30), as adaptações nos recursos pedagógicos têm como objetivo compensar dificuldades de manipulação de objetos, limitações na mobilidade e limitações sensoriais, entre outras.

Segundo as orientações do MEC, as adaptações curriculares devem ser desenvolvidas em diferentes níveis de atuação: nos Sistemas de Ensino, no Projeto Político-Pedagógico e no planejamento do professor (Brevilher, 2010, p. 05).

Em respostas efetivas às necessidades educacionais especiais de Estudantes, crucial é alterar procedimentos de ensino, seja inserindo atividades interativas às previstas nos currículos, como também inserindo atividades complementares àquelas anteriormente planejadas. Diante desta circunstância, a proposta é a de que os docentes identifiquem o perfil das salas das quais lecionam, bem como os Estudantes com necessidades especiais, avaliando se a sua prática docente é apta a estes Estudantes, posteriormente, buscar e identificar formas de adaptação curricular e de procedimentos para que todos os Estudantes da sala sejam beneficiados para o processo ensino/aprendizagem (Brevilher, 2010, p. 05).

É importante ressaltar que a flexibilização de atividades didático-pedagógicas ou adaptação curricular é indispensável de acordo com o nível de necessidade especial do EcD, porém é proposto que o atendimento do professor não deva ficar

restrito a determinado estudante, caso isso ocorra o docente estará praticando a exclusão dos outros discentes.

Recomenda-se que o professor interaja de maneira a proporcionar a equidade entre o grupo discente, ou seja, buscar garantir condições iguais para todos levando em conta as condições específicas daqueles que venham apresentá-las. Dentro desse contexto o docente terá que demonstrar consciência e ficar atento para evitar uma prática que se manifesta corriqueiramente tanto de maneira voluntária quanto involuntária, trata-se de uma forma de exclusão denominada capacitismo¹ (Superproteção ou manifestação de pena), que na sociedade Brasileira é algo que já foi internalizado e naturalizado. O capacitismo é um dos costumes negativos que deve ser combatido para que a inclusão prevaleça na sociedade.

Em alguns momentos o EcD necessitará de um olhar especial, assim como os demais, todavia, diante deste quadro o mais importante é que as estratégias no processo de ensino e aprendizagem estimulem a PcD (Pessoa com Deficiência) a desenvolver autonomia, oferecendo a ele a oportunidade de uma autopercepção tanto de individualidade quanto de coletivo, permitindo assim identificar suas habilidades em diferentes situações.

Diante desta circunstância, a proposta é a de que os docentes identifiquem o perfil das salas das quais lecionam, bem como os Estudantes com necessidades especiais, avaliando se a sua prática docente é apta a estes estudantes, posteriormente, buscar e identificar formas de adaptação curricular e de procedimentos para que todos os estudantes da sala sejam beneficiados para o processo ensino/aprendizagem (Silva, 2014, p. 10).

O excerto exposto por Silva (2014), voltado para uma óptica de ensino e aprendizagem na EPT, em se tratando de EcD's a acessibilidade não se refere apenas as instalações onde acontecem as aulas, também se relaciona ao tipo de atividade didática que está sendo aplicada, ou seja, em termos de metodologia, o EcD deve se sentir apto para participar levando em consideração suas limitações, ele deve perceber que para realizar determinada ação estão lhes oferecendo meios que possibilitem tal execução.

¹A lógica capacitista se configura como uma mentalidade que lê a pessoa com deficiência como não igual, incapaz e inapta tanto para o trabalho quanto para, até mesmo, cuidar da própria vida e tomar as próprias decisões enquanto sujeito autônomo e independente (Andrade, 2015, p. 03).

Praticamente não há diferenças em uma abordagem de relação das atividades lúdicas e sua importância na EPT com outros segmentos de ensino. No ensino da EPT constantemente os educandos são motivados, por meio de práticas pedagógicas, a adquirir novas habilidades e competências devido a mudanças constantes que ocorrem na sociedade contemporânea. Novas conquistas aparecem diante deste turbilhão de mudanças sociais, e tanto o jovem quanto o adulto devem ser incentivados e capacitados para essas buscas constantes. Diante disto, as atividades lúdicas se mostram um veículo importante para que se atinjam tais metas educacionais, pois elas, no processo pedagógico, propiciam ao discente o gosto do aprendizado, pelo fato de virem repletas de enfrentamentos que geram desafios aos educandos.

O lúdico está diretamente associado ao uso de jogos e brincadeiras. A palavra “lúdico” advém do latim: *ludus*, significando jogos, brincar. Toda atividade lúdica está, por assim dizer, associada, ao uso de algum jogo ou brincadeira como instrumento de mediação e de concretização da interação. Como a brincadeira e o jogo são partes das atividades de interação humana e comparecem nos processos de aprendizagem escolarizada ou não, o lúdico pode acontecer tanto por mediação educativa escolar quanto livremente em atividades comuns à rotina (Raminho *et al*, 2023, p. 07).

Anteriormente, a citação enfatiza que as atividades lúdicas tem um papel importante no ensino e aprendizagem das pessoas, pois além de mediarem as interações humanas também promovem um ambiente onde a retenção de conhecimento se dá de forma espontânea. Portanto:

A partir desse contexto de entendimento, observa-se que jogos e brincadeiras servem como meios didáticos indispensáveis na educação.

Ainda na perspectiva de Raminho, compreende-se que a aprendizagem não é apenas formalizada no interior de escolas, mas sim que acontece também fora delas, ou seja, a experiência cotidiana das práticas corporais de cada pessoa soma-se aquelas que ela ainda pode adquirir, de maneira a enriquecer o desenvolvimento cognitivo e social do estudante, independente se ele apresente características que se configuram em necessidades especiais ou não.

A seguir, a Figura 1 representa uma PcD em prática Lúdica.

Figura 1: PcD brincando



Fonte: galeria.colorir.com

Em consonância com o discorrido de Raminho, as atividades lúdicas praticadas como forma de ensinamento e aprendizagem nas escolas, em sugestão, devem ser mediadas pelos docentes, fator que os torna ator principal junto ao Estudante na construção desse contexto. O professor é responsável pela escolha da metodologia mais adequada para o EcD, visando potencializar o que ele tem de menos limitado, fazendo com que sua autoestima seja elevada, contribuindo assim para que haja melhoria naquilo onde há maior comprometimento.

Crianças e adultos, quando brincam e jogam, penetram no mundo das relações sociais, desenvolvendo senso de iniciativa e auxílio mútuo. A metodologia, de forma lúdica e prazerosa, proporcionará, com a aprendizagem, a pessoa estabelecer relações cognitivas junto às experiências vivenciadas. Isso se deve ao fato de que, no ato de brincar, com certeza não se aprende somente os conteúdos escolares, se aprende sobre a vida, e se adquire experiências para lidar com situações de enfrentamento quando necessário. Brincando, o Estudante se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com outros (Santos, 2010, p. 08).

Em correlação com a linha de pensamento de Santos, outra questão relacionada as atividades lúdicas é que quando empregadas de modo correto elas têm o alto poder de propor a interação social entre seus participantes. A troca de informações gera um ciclo de conhecimentos que transitam entre todos, gerando experiências que irão moldar cada indivíduo, tanto na escola como na vida, os

preparando para lidar com situações-problemas, e por esse motivo o lúdico se faz indispensável no cotidiano escolar da EPT.

Concordando com Santos, neste contexto onde prevalecem as relações pessoais, qual é o papel da escola e do professor? - Em tempos atuais, a escola não deve se ater somente em administrar um aprendizado tradicionalista que está “acorrentado” a currículos unifacetados onde o repasse de conceitos e conteúdos é o que predomina, e sim buscar alternativas transformadoras que associem os currículos já existentes a metodologias prazerosas. Contudo dentro deste macrossistema educacional é o educador que se faz responsável por agregar as duas dimensões. Nota-se então a necessidade de profissionais detentores de uma boa formação, e conscientes da relevância que as atividades lúdicas exercem sobre o desenvolvimento cognitivo de uma PcD.

Dando sequência a mesma linha de raciocínio de Santos, recomenda-se que o lúdico seja utilizado pelos educadores como forma de promover uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, que nesse caso, é por meio de jogos e brincadeiras que ocorre o desenvolvimento integral das potencialidades presentes nos jovens.

03

SUGESTÕES DE ATIVIDADES



Agora teremos algumas atividades que você pode trabalhar com o EcD. Neste primeiro momento são sugestões de jogos, brincadeiras, danças, práticas corporais de aventura e jogos de oposição. Todos os tipos de PcD's podem participar de acordo com sua necessidade específica relacionada ao tipo de atividade. As práticas são lúdicas e pensadas para que ocorra a inserção dos EcD's num

01 “Eu sou...?”



O jogo acontece escolhendo-se uma carta que contém o nome de alguma pessoa famosa. Sem saber que pessoa é essa, coloca-se esta carta na testa, virada para os demais participantes. O jogador com a carta na testa deve fazer perguntas ao grupo a fim de descobrir quem é a personalidade que está acima de seus olhos. Os demais podem apenas responder ‘sim’ ou ‘não’ às perguntas,

o que exigirá do jogador raciocínio rápido e criativo se quiser descobrir sua personalidade!

Existem mil e uma variações da brincadeira. Pode ser feita com limitação de tempo ou não para responder. Algumas pessoas gostam de limitar as opções possíveis de personalidades para um grupo específico de celebridades – atores, escritores, cientistas.... Outras preferem ser mais abstratas, incluindo estados

emocionais. Podem ser coisas reais (objetos, móveis, animais) e até mesmo conceitos completamente imateriais (como 'verde' ou 'paz') na brincadeira. Percebe-se que o "Eu sou" é uma brincadeira para todos os gostos e tipos de amigos!

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Cartões, em um número que atenda a quantidade de participantes, confeccionados de papel variado, e fita adesiva.

Objetivo: Estimular a atenção, Memória, estratégia, raciocínio, criatividade, competição saudável e principalmente a inclusão de todos por meio da interação social.

02 "Cadeira invisível"



A brincadeira se desenvolve com vários estudantes sentados em cadeiras, as quais estão dispostas em círculo. A medida em que eles estão sentados todos devem se deitar apoiando a costa nas coxas do colega seguinte. Posteriormente posicionados, as cadeiras são retiradas pelo professor ou pelo responsável em conduzir a atividade, quando, então, todos

os educandos manterão a posição original sem o auxílio das cadeiras.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Cadeiras em uma quantidade compatível ao número de participantes.

Objetivo: Estimular a cooperação, confiança, ajuda recíproca e promover inclusão.

03 "Nó humano"



Trata-se de uma brincadeira na qual seus participantes de mãos dadas formarão um círculo. Logo depois irão memorizar quem está do seu lado direito e esquerdo. Posteriormente os Estudantes vão soltar as mãos e caminhar livremente pelo ambiente durante 1 (um) minuto

pararem. Agora cada um irá procurar e dar a mão, sem sair do lugar, para a pessoa que estava do seu lado direito e esquerdo, todavia neste momento deve ser ressaltado a importância das mãos estarem sempre unidas direita com esquerda para que a atividade tenha êxito. No final, você deve ter um amontoado de gente. O próximo

passo é, sem soltar as mãos, voltar a formação do círculo inicial. O grupo deve, conversando entre si, determinar quem passa por baixo de que braços, e por cima de outros braços, até que o círculo fique completo. Podem se formar vários grupos, e fazê-los competir entre si (quem termina mais rápido, quem termina certo, etc...).

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Nenhum.

Objetivo: Estimular a comunicação, trabalho em equipe, resolução de problemas e promover inclusão.

04 “A caixa misteriosa”



Neste jogo você deverá colocar uma música animada para tocar e vai passando no círculo uma caixa (no tamanho de uma caixa de sapato). No início, explica-se para os participantes que é apenas uma brincadeira e que dentro da caixa há uma missão que deverá ser realizada por quem ficar com ela quando a música parar. A pessoa que dará o comando deve estar de costas para não ver quem está com a caixa ao parar a música.

Dentro da caixa terá uma menor, e a cada participante que abri-la encontrará outra menor ainda até que chegue na 5ª caixa, que por sua vez conterà a informação de qual missão ele deverá executar. Serão realizadas cinco rodadas.

O coordenador faz um pequeno suspense, com perguntas do tipo: “você está preparado?”, “você vai ter que cumprir a missão”, “seja lá qual for a missão, terá de ser cumprida!!”, toca a música novamente e passa novamente a caixa se aquele topar em não abrir, pode-se fazer isso por algumas vezes, e pela última vez, avisa que agora é para valer, “quem pegar agora vai ter que abrir, Ok?” Esta é a última vez, e quando o felizardo o fizer, terá a feliz surpresa e encontrará um prêmio com a missão “utilize” de acordo com sua função.

Obs.: A atividade pode ser aplicada com variações de premiações que estimulem a elevação de autoestima dos estudantes, e no caso de alimentos utilizados como

premiação o docente deverá conhecer sobre os hábitos e restrições alimentares da turma.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: 5 caixas, embrulhadas para presente, pequenas que caibam uma dentro da outra, premiação, Caixa de som e celular com músicas variadas.

Objetivo: Proporcionar uma reflexão do quanto temos medo do desconhecido e promover inclusão.

05 “Goalball”



O Goalball é um esporte paralímpico criado para pessoas com deficiência visual, porém jogado por muitos que sequer apresentam algum tipo de necessidade especial. Quando praticado em forma de brincadeira seu material pode ser adaptado da seguinte forma:

1- Espaço: Use uma área plana, como uma quadra ou espaço aberto. 2- Materiais: Uma bola com guizos (ou improvise colocando chocalhos ou milho dentro da bola) e cones para marcar o espaço das traves. 3- Vendas: Use vendas para cobrir os olhos dos participantes e garantir que todos joguem "no escuro". 4- Equipes: Divida o grupo em duas equipes, com 2 ou 3 jogadores de cada lado. 5- Regras: Cada equipe deve tentar lançar a bola para marcar gol no outro lado, enquanto os jogadores do time adversário tentam bloquear. Quem marcar mais pontos vence.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Cadeiras para todos os participantes, caixa de som e músicas variadas.

Objetivo: Promover inclusão e habilidades como percepção auditiva e agilidade.

06 “Futebol de 5 ”



O futebol de 5 é um jogo adaptado para pessoas com Deficiência Visual, mas que pode ser praticado por aqueles que não possuem essa característica. É muito popular nos Jogos Paralímpicos. Jogam duas equipes com cinco jogadores cada, sendo quatro com Deficiência Visual e o goleiro com visão.

Os participantes usam vendas para igualar as condições visuais, e a bola possui guizos internos que ajudam os jogadores a localizá-la pelo som. A comunicação é essencial e além dos jogadores, o goleiro e um guia dentro de campo que orienta a equipe. Para se jogar basta ter duas traves (que podem ser marcadas com cones), vendas e uma bola que emita sons para que os jogadores percebam sua localização.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Quadra ou espaço similar, cones, vendas e bola com milhos dentro.

Objetivo: Promover inclusão e habilidades como percepção auditiva, trabalho em equipe, agilidade e inclusão.

07 “Dança indígena Caiapó”



Nesta atividade, iremos vivenciar uma dança típica da indígena Caiapó, do estado do Pará. Os educandos diante da música “Kworo Kango” vão realizar cânticos indígenas, acompanhados de batidas de pés e mãos ritmadas pela referida canção. Eles estarão em círculo, e portando chocalhos confeccionados de garrafas, cabo de vassoura e grãos de milho. Antes o docente deverá treinar a canção no idioma Caiapó com os discentes, e contextualizar a referida dança enquanto sua tradição ritualística.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Caixa de som, música “Kworo Kango” e chocalho confeccionado com garrafa plástica, cabo de vassoura e grãos de milho.

Objetivo: Desenvolver noções rítmicas, refletir sobre a importância da cultura dos povos indígenas na formação do cidadão e promover inclusão.

A seguir apresenta-se o resumo do contexto histórico da dança, link e a letra completa da música para que todos possam acompanhar.

Kworo Kango é uma canção propiciatória dos Kayapó Mekrâgnoti que a dançam e cantam por quase um dia inteiro como rito de fertilização do solo para o plantio da semente da mandioca. É entoado por homens e mulheres, marcado por passos de danças e de instrumentos musicais típicos.

KWORO KANGO

(Canto dos índios Caiapós no ritual da mandioca)

Bô medipê bô medipê nahi noaiê êtê

Bô medipi bô medipi nahi noaiê

Ê Te me tebe mã bo

Ô ête pu mu me tebe mã bo

Ô ête pu mu o ne me tebe medipi e mã bo o êtê pu mu

Ô nê me tebe mã bo

Ô ête pu mu me tebe mã bo

Ô ête pu mu o ne me tebe medipi e mã bo o êtê pu mu

Bokumuré bokumuré nahi noiaiê êtê

Bokumuré bokumuré nahi noiaê

Ê tê abo mã prõtõtü ti ne tê

Õ mã prõtõtü ti ne te nabukoitíre ti ne tê

Abo mã prõtõtü

ti ne tê abo mã prõtõtü ti ne tê

Abo mã prõtõtü ti ne tê nabukoitíre ti ne te

Abo mã prõtõtü

Botoré botoré

labotoré iabotoré noiaê te

Waiamunerére kuroro oti amuné

Waiamunerére kuroro oti amuné

Ino djô kuda kumô / Ô ne

Waiamunerére kuroro oti amuné

Waiamunerére kuroro oti amuné

Ino djô kuda kumô / Ô ne

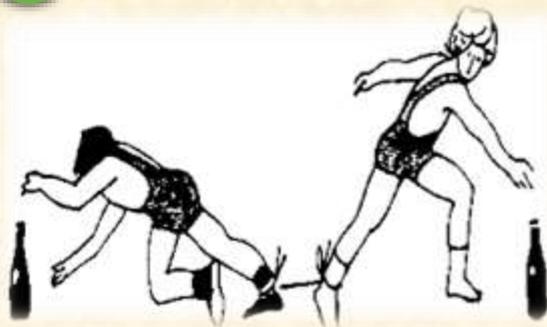
Botoré botoré iabotoré

A-bo-to

Heyiiiiiii!

(Link da música com letra: <https://www.youtube.com/watch?v=TQNMkijnq-w>).

08 “A garrafa é minha”



Neste jogo de luta-oposição os discentes em dupla estarão atrelados com uma de suas pernas a de seu opositor. Uma vez que é dado o sinal de início da “luta” pelo condutor da atividade, os discentes tentarão tocar na garrafa, e o primeiro que conseguir vence.

Obs.: caso haja cadeirantes o ideal é que tenham 2 cadeiras de rodas, onde uma das rodas estará atrelada a outra do oponente. No caso de amputados de membros inferiores a atrelagem deve ser feita em outra parte do corpo de ambos os participantes, e se houver necessidade de imobilização de membros deverá ser feita afim de nivelar o “combate”.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Garrafas, cones pequenos, lenço, corda ou similar e placas de tatames ou colchonetes.

Objetivo: Desenvolver capacidades físicas, adquirir o hábito de respeitar regras e promover inclusão.

09 “Detetive, vítima e assassino”



“Detetive, vítima e assassino” é um jogo conveniente que você pode jogar com quase qualquer pessoa. O conceito é bem simples: há um “assassino” secreto que pisca para as pessoas de modo a eliminá-las. Você precisa identificar quem é antes que ele

“mate” todo mundo! “Morra” se alguém piscar para você! Caso haja contato visual com o “assassino” e ele piscar para alguém, este foi “morto”. Espere alguns segundos depois da piscadela e fale que “morreu”. Em seguida, fique conversando normalmente com os que ainda não foram eliminados, contudo não podendo ser mais “assassinado” novamente até o final. Este jogo é excelente para fazer dentro da sala de aula. Os personagens são escolhidos por meio de papéis sorteados, podendo ter apenas um detetive e um assassino, o restante são todos vítimas. A função das vítimas é

somente “morrerem”, a do detetive é descobrir quem é o “assassino” e a do “assassino” é “matar” piscando para os outros. Se o assassino tiver a má sorte de piscar para o detetive ele é “preso” automaticamente e o jogo termina com vitória do detetive, porém se restarem apenas 3 participantes sem que o detetive descubra quem é o infrator, o assassino é o vencedor.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Papel e caneta.

Objetivo: Incentivar a interação social e promover inclusão.

10 “Estoura balão”



Os discentes estarão livres pela quadra, sentados no chão ou na cadeira de rodas se houver necessidade. Os Estudantes sentados amarrarão os balões no braço, os cadeirantes estarão com os balões amarrados atrás da cadeira. Cada participante deverá tentar estourar o balão do colega e proteger o seu. Vence aquele que ficar com o balão intacto enquanto os outros estiverem com os seus estourados. Uma variação é formar pares com meninos e meninas, e dançando ao som de uma música as duplas tentarão estourar os balões umas das outras, protegendo os seus. Sairá vencedora a dupla que estiver pelo menos um balão cheio. Nesta variação os educandos só podem estourar os balões quando a música estiver tocando, caso pausada não.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Balões, barbante, caixa de som, músicas variadas e cadeira(s) de rodas.

Objetivo: Incentivar a interação social e ajuda recíproca, desenvolver capacidades físico-sensoriais e promover inclusão.



Agora chegou a hora de vivenciarmos experiências incríveis com os jogos pré-desportivos e desportos adaptados, mas antes disto vamos realizar uma dinâmica onde todos os que não possuem necessidades especiais irão ter a oportunidade de refletir sobre as condições daqueles que as têm. São simulações feitas nos corpos dos participantes, para que eles se aproximem ao máximo do cotidiano dos EcD's. O nome dela é “vivenciando um PcD”.

“Vivenciando um PcD”



Esta atividade é desenvolvida simulando as necessidades especiais dos PcD's, onde os jovens realizarão várias tarefas de seu cotidiano se utilizando de vendas, tapa ouvidos e boca, cadeira de rodas, material de apoio (cabo de vassoura, bengala, muleta, andadores, etc...), com um dos braços ou uma das pernas imobilizadas por meio de papelão, jornal e fita crepe eles tentarão desenvolver atividades do cotidiano como: conversar, servir-se e beber um copo de água, ir ao banheiro, abrir portas e janelas, etc.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Vendas, tapa ouvidos e boca, cadeira de rodas, cabos de vassouras, andadores, bengalas, muletas, jornal, fita crepe e caixas de papelão.

Objetivo: Proporcionar aos participantes vivenciar as dificuldades enfrentadas pelas Pessoas com Deficiência nas ações do cotidiano.

11 “Ping-pong das bolinhas”



Neste jogo pré desportivo ao Tênis-de-mesa, os estudantes devem acertar a bolinha de Ping-pong dentro dos copos. Em dupla, um de cada lado da mesa, os discentes jogam a bolinha de Ping-pong de um lado para o outro tentando inseri-la nos copos. Antes a bolinha deve dar um quique na mesa.

Vence aquele que fizer 5 pontos primeiro.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Copos descartáveis, cadeira de rodas, cadeira, bolinha de Ping-pong e mesa de madeira ou compensado.

Objetivo: Iniciar a modalidade desportiva tênis-de-mesa, desenvolver coordenação motora e promover inclusão.

12 “O mico”



Neste jogo pré-desportivo ao Handebol sentado, os estudantes ficam em círculo sendo dois com posse de uma bola cada. Todos sentados em uma distância de 3 metros do outro. Ao sinal de início, os estudantes que possuem as bolas lançam ao colega da esquerda o qual rapidamente faz o mesmo e assim sucessivamente. As bolas são passadas, até fazer

com que uma alcance a outra, isto é, que o “mico” seja apanhado, sendo que todos devem evitar que isto aconteça em suas mãos. A sequência de lançamentos deve ser feita tanto no sentido horário como no anti-horário, afim de que se trabalhe os dois lados. Quem deixar cair a bola ou cada vez que o mico é apanhado interrompe-se a brincadeira e o Estudante que permitiu tal ação ficará no centro até ser substituído.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Bolas e área grande.

Objetivo: Iniciar a modalidade desportiva Handebol sentado, desenvolver passe sentado e promover inclusão.

13 “Handebol sentado”



Neste esporte adaptado, os escolares praticam Handebol de maneira sentada. Na quadra duas equipes, formadas de 08 discentes, cada tentarão marcar gols no adversário se deslocando de forma sentada. A equipe que fizer mais gols é a campeã. Os discentes não podem ficar de pé (no máximo de joelhos), pois é falta para a outra equipe cobrar. O jogo se desenvolve com traves reduzidas de tamanho e marcação do voleibol caso haja.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Quadra poliesportiva ou espaço adaptado e bola de Handebol ou de borracha.

Objetivo: Praticar a modalidade desportiva Handball, promover interação social e inclusão.

“O lúdico é importante em todas as fases da vida, por possibilitar, a interação do indivíduo com o mundo externo, formando conceitos, ideias, relações lógicas, socialização, absorvendo o indivíduo de acordo como seu ritmo e potencial, fatores estes de suma importância para o desenvolvimento educacional de todos”

CEBELO.



A Bocha pode ser praticada por qualquer pessoa, sendo um dos esportes mais democráticos do mundo, sem restrições de idade, gênero ou limitações físicas. Cada jogador recebe quatro bolas para lançar durante uma partida, objetivando marcar pontos ao posicioná-la o mais próximo possível do bolim (bola menor que é lançada inicialmente como alvo). A partida pode ser jogada entre duas pessoas ou duas equipes, sendo quatro bochas

(bolas) para cada equipe, ou seja, duas para cada jogador. A partida consiste em lançar bochas e situá-las o mais perto possível do bolim. Os jogadores, por sua vez, tentarão aproximar o máximo possível as bolas de bocha do bolim ou “remover” as de seus oponentes. Vence a partida aquele (s) que tiverem as bolas de bocha mais próximas do alvo.

As regras a seguir foram adaptadas para um caráter lúdico.

Regras básicas:

- O jogo deve ocorrer em um espaço de superfície lisa.
- O jogo se inicia com o lançamento do bolim. Assim, o local em que o bolim estiver passa a ser o alvo para aproximação das bolas de bocha.
- O jogador ou as equipes sorteiam entre si quem inicia os lançamentos.
- As bolas de bocha podem ser lançadas partindo do ar ou do solo.
- Além de tentar acertar o alvo, os jogadores podem tentar eliminar as bolas de bocha do adversário, distanciando-as do bolim, liberando caminho para futuras jogadas.
- Vence a disputa a equipe que tiver a bola mais próxima do bolim ao final do lançamento de todas.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Quadra poliesportiva ou espaço adaptado e bolas de bocha ou confeccionadas de material alternativo.

Objetivo: Iniciar a Prática da modalidade desportiva Bocha (Boccia), promover interação social e inclusão.



O Ping-pong é um jogo pré-desportivo (que promove movimentos educativos para o aprendizado de prática da modalidade oficial) ao Tênis de mesa e pode ser praticado por amputados, pessoas com má formação congênita ou cadeirantes. As partidas são individuais. Caso haja necessidade, a raquete pode ser presa na mão do jogador por meio de amarras. O professor reserva o direito de poder fazer algumas exceções durante o saque dependendo da deficiência física do Estudante. Cada partida consiste em um set, cada set vai até onze pontos. Quando o set chega ao placar de 10 a 10, os competidores continuam disputando até que um deles abra dois pontos de vantagem sobre o outro. A bola só pode dar um quique na área de cada jogador, devendo ser obrigatoriamente devolvida depois deste ato para a área do adversário. Se no momento do saque a bola não ultrapassar a rede ou não tocar na área do outro jogador é ponto contra quem está executando a ação, caso a bola toque na rede e caia na área do oponente o saque será repetido.

Lembre-se de que apesar de haver regras nosso jogo é adaptado das normas oficiais do Tênis de mesa, assumindo um caráter lúdico que visa a formação cidadã por meio da prática desportiva.

Nota: Caso haja cadeirante é necessário que os Estudantes típicos também se utilizem de outra cadeira de rodas.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Raquetes, mesa oficial ou adaptada e bolinhas de Tênis de mesa.

Objetivo: Iniciar a Prática da modalidade desportiva Tênis de mesa, promover interação social e inclusão.

16 “Polybat”



O Polybat é um jogo pré-desportivo ao Tênis de mesa, sendo que qualquer pessoa pode participar. A meta é fazer com que a bola caia no solo, ultrapassando a barreira imposta pelo oponente, o qual irá tentar evitar rebatendo-a com uma raquete. Vence a partida quem fizer 10 pontos primeiro, respeitando a diferença de 2 sobre o rival.

A bola só poderá ser rebatida de um lado para o outro de forma rasteira, podendo tocar nas barreiras laterais. Caso a bolinha ultrapasse por cima de uma das barreiras laterais será ponto do adversário. O jogo pode ser adaptado para ser realizado no chão sem a necessidade de utilizar a mesa, desta maneira os Estudantes o farão sentados. Cadeirantes poderão enfrentar Estudantes não cadeirantes, que por sua vez devem estar sentados. No caso dos participantes com Deficiência Visual, o silêncio no momento do rally é fundamental.

Nota: As barreiras laterais podem ser confeccionadas de papelão, podem ser utilizadas ripas grossas de madeira ou até mesmo livros velhos empilhados. A bolinha pode ser feita de material alternativo como meia e papel coberto com fita crepe. As raquetes, por sua vês, construídas de madeira ou outro material alternativo que a deixe rígida. Basta usar a criatividade!

Faixa etária: 15 anos em diante.

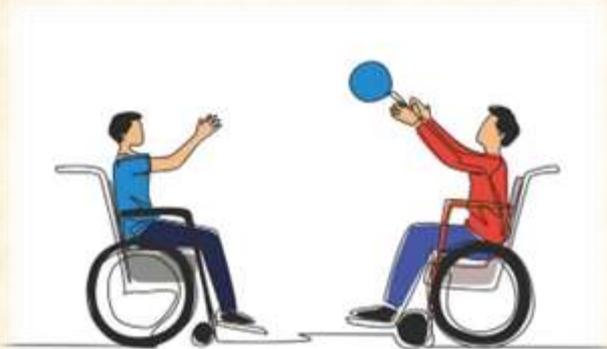
Material: Raquetes, mesa adaptada com barreiras laterais e uma bolinha de borracha ou de Tênis de quadra.

Objetivo: Iniciar a Prática da modalidade desportiva Tênis de mesa, promover interação social e inclusão.

“Não sabendo que era impossível, ele foi lá e fez”.

JEAN COCTEAU.

17 “Jogo dos 10 passes”



Neste jogo lúdico pré-desportivo ao Basquete. Com 2 equipes de 7 Estudantes cada. Os estudantes estarão sentados obedecendo as demarcações estabelecidas pelo professor. Será desenhado um círculo, e dentro dele uma das equipes ficará posicionada. A outra equipe se posicionará do lado de fora do círculo

também em uma área delimitada. A equipe de fora terá o estudante coringa que estará próximo a cesta de basquete e caso sua equipe conseguir trocar 10 passes ele terá o direito de arremessar a bola na cesta. A equipe de dentro do círculo tentará interceptar a bola no momento da troca de passes, e caso consiga as equipes inverterão o posicionamento. Os coringas podem ser substituídos para que todos tenham a oportunidade de marcar cestas. Os educandos não podem ultrapassar o limite das demarcações e nem ficar em pé (no máximo de joelhos). Os passes não podem ser feitos para a lateral, somente para frente e diagonal, podendo ser picados (quicados) ou não. Vence quem encestar mais.

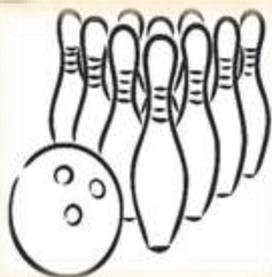
Nota: se o jogo for realizado em quadra poliesportiva podem ser utilizadas as demarcações da própria, e caso não houver disponibilidade dos aros de basquete, estes podem ser adaptados com bambolês.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Bola de Basquete ou borracha.

Objetivo: Iniciar a Prática da modalidade desportiva Basquete, promover interação social e inclusão.

18 “Mini Boliche”



Este jogo pré desportivo ao Boliche é divertido e qualquer pessoa pode jogar, pois é altamente adaptável. Ele consiste em derrubar os 10 pinos que serão posicionados a frente do jogador a determinada distância. Vencerá a partida o discente que mais derrubar pinos ao longo de 5 rodadas.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Bola borracha e garrafas plásticas.

Objetivo: Iniciar a Prática da modalidade desportiva Boliche, promover interação social e inclusão.

19 “Bola na torre”



Este é um jogo pré desportivo ao Handebol no qual os Estudantes sentados tentarão derrubar os 4 cones (torres) pequenos que estarão posicionados dentro de um círculo desenhado no solo. O desenvolver se dá entre duas equipes as quais uma defenderá as torres e a outra tentará derruba-las.

O grupo defensor se posiciona ao redor do círculo e fora dele protegendo as torres (cones) de serem derrubadas pelos arremessos da equipe atacante, que por vez estará de posse de uma bola e posicionados diante dos estudantes de defesa. Os educandos não podem agarrar os outros e o tempo é cronometrado em 5 minutos por rodada. Os participantes devem passar a bola uns para os outros afim de buscarem melhor posição para derrubar as torres. Há o revezamento na posição das equipes, hora defensores hora atacantes. Podem ser utilizadas as demarcações da quadra poliesportiva caso haja disponibilidade de uma. Os estudantes não podem ficar em pé (no máximo de joelhos). Vence a equipe que derrubar as torres de forma mais rápida na somatória dos tempos durante as 4 rodadas. A relação quantidade de torres X tempo também será considerada.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Bola de Handebol ou borracha e cronômetro.

Objetivo: Iniciar a Prática da modalidade desportiva Handball, promover interação social e inclusão.



O vôlei sentado atualmente é muito praticado de forma lúdica e até mesmo em competições oficiais de alto nível como é o caso das paraolimpíadas. Ele se dá entre duas equipes cujo número é definido pelo professor ou condutor do jogo. Os estudantes, sentados, tentarão marcar pontos colocando a bola no solo do lado adversário. As equipes podem dar no máximo 3 toques na bola, sendo não consecutivos com o mesmo jogador. A rede deverá ser rebaixada e os Estudantes não podem toca-la, também é proibido ficar de pé (podendo ficarem de joelhos). O professor ou condutor da atividade deve perceber o nível técnico, assim como o das necessidades especiais dos participantes para então adaptar situações de algumas regras. Vence a equipe que atingir 25 pontos com diferença de 2 de seu oponente.

Faixa etária: 15 anos em diante.

Material: Bola de vôlei ou borracha e rede de vôlei. O material pode ser adaptado de várias formas. Use sua criatividade!

Objetivo: Iniciar a Prática da modalidade desportiva Voleibol sentado, promover interação social e inclusão.



Todos os métodos de ensino e aprendizagem, uns mais outros menos, são relevantes para o desenvolvimento de uma educação plena e inclusiva, entretanto o ato de se praticar a solidariedade é o que faz a diferença no atual mundo em que vivemos, o qual as pessoas são extremamente individualistas e até mesmo egoístas. Vamos pensar mais no próximo e ouvi-lo, para que possamos entender os anseios e dificuldades de cada um, e aí então, ajudar. Obrigado!

DEPOIMENTOS (EcD's do *campus* IFAL-Satuba)

DISCENTE 1 - 38 ANOS (Estudante subsequente do curso CTA – 1º ano - Técnico em Agropecuária – IFAL *Campus* Satuba), a respeito de acessibilidade no *campus*, e participação nas aulas.

“ Professor, eu acho que a acessibilidade do *campus*, infelizmente ainda não é 100 %, precisa sim melhorar, se adequar a muitas coisas, tipo os banheiros que não tem acessibilidade pra Pessoas com Deficiência, questão de rampas. Pra instituição é novidade, por que até pouco tempo não tinham Estudantes com deficiência aqui, e tanto eu quanto o outro Estudante somos as novidades [...]

[...] Eu me sinto super bem em participar de atividades práticas. Isso me estimula bastante pelo fato de saber que sou PcD, mas que estou conseguindo fazer tais atividades as aulas, então eu me sinto realizado. Eu me acho capaz de participar das aulas, porque eu não deixo que a minha deficiência me limite ao extremo de eu achar que não posso fazer aquilo. Eu sou um cara muito ativo em minha vida, e nunca me coloco no direito de achar que não posso, e mesmo se eu tentar e não conseguir, mas eu tentei por que achava que podia. ”

DISCENTE 2 – 18 ANOS (Estudante do curso médio integrado - 2º ano - Técnico em Agropecuária – IFAL *Campus* Satuba), a respeito de preconceito e melhoria de aprendizado.

“ Em relação ao preconceito, olha...ano passado houve alguns comentários preconceituosos, eu sinto sim que sou visto de forma preconceituosa principalmente por parte dos outros Estudantes, e não tenho conhecimento se existe um trabalho aqui de conscientização sobre isso. Se fosse pra escolher em procurar o NAPNE pra falar disso eu acho melhor não, por que aí sim poderia piorar a situação...você sabe, conhece como é o ser humano...você fala não faça, aí que ele faz mesmo.

Minha deficiência atrapalha muitas coisas como: condição motora, as vezes quando eu vou apresentar alguma coisa minha dificuldade de fala, no manejo pra me alimentar e até no trabalho de campo tem certas coisas que quero fazer mais o “povo” fica dizendo pra eu não ir...dizem que eu não posso e eu sei que posso conseguir. Eu sempre tento ultrapassar meu limite, sou uma pessoa assim. Tive sorte em ter professores que não me impõe limite. Pra eu melhorar meu desempenho nas aulas, se eu tivesse a oportunidade, diria pra alguns poucos professores não imporem limites pra mim só por verem meu modo de falar ou condição motora. ”



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente no IFAL *campus*-Satuba existem 2 EcD's, ambos com Deficiência Física. O "Guia Didático de Atividades Lúdicas para Estudantes com Deficiência na EPT", ficará disponível para ser utilizado no trabalho com EcD's que venham vir a estudar no referido *campus*. Este material possivelmente apresenta uma relevância significativa ao seu público alvo, pois proporcionando aos profissionais do NAPNE um recurso pedagógico de auxílio educacional para PcD's gera qualificação de trabalho, com isso melhorando a atuação da equipe do NAPNE e daqueles que tiverem acesso ao guia. Além de tudo, o PE em questão, traz uma proposta de equidade e de um ensino inclusivo para todos, motivando naqueles que o utilizarem a sensibilidade de oferecer aos educandos uma consciência crítica necessária para que haja inclusão social.

Compreende-se que o uso de atividades lúdicas adaptadas aos EcD's ocorrerá com mais frequência à medida em que os professores compreenderem que os currículos devem ser construídos para além do modelo tradicional e isto envolve capacitar o professor não somente sobre o conteúdo de um componente curricular em específico, mas em todos os que compõe o sistema educacional da EPT, modificando o enfoque para uma Educação Inclusiva e Omnilateral.

Em âmbito escolar, sem atividades adaptadas não existe possibilidade de inclusão social, pois cada indivíduo, quer ele seja EcD ou não, manifesta suas distinções e necessidades particulares. Então é essencial que os professores também ouçam, antes de tudo, seus estudantes, pois desta maneira alguns caminhos no processo de ensino e aprendizagem podem ser encurtados/facilitados.

Antes de pensar em aplicar vários métodos de ensino, em proposta, o docente deve ter a percepção de interagir com o discente, pois o próprio pode ter sugestões simples e incríveis para solucionar determinados problemas.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Sidney. **Capacitismo: o que é, onde vive, como se reproduz?** Disponível em: <<https://medium.com/@sidneyandrade23/capacitismo-o-que-%C3%A9-onde-vive-como-se-reproduz-5f68c5fdf73e.pdf>> Acesso em: 24 de maio de 2023.
- BREVILHERI, Iraci de Oliveira Carvalho. **Uma didática inclusiva: alternativas diversificadas de apoio à aprendizagem do Estudante da sala de recursos.** Cornélio Procópio – PR. 2010.
- CAVALCANTE, Mariana. **Guia didático jogos cooperativos com enfoque socioemocional para aulas de Educação Física.** Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT. Maceió-AL. 2022.
- CEBALOS, Najara Moreira. A importância do universo lúdico para crianças com Síndrome de Down. **Revista Digital. Buenos Aires – Ano 17 - Nº 168 - 2012.** Artigo disponível em: <http://www.efdeportes.com/> Acesso em: 20 de setembro de 2022.
- EDUARDO, Carlos. **Manual de atividades - Eixo Esporte e Lazer. Jogos de oposição.** Secretaria da Educação do Paraná. Curitiba – PR. 2012.
- MAURE, Rafaela. **Atividades adaptadas nas aulas de Educação Física: Resgatando o respeito às diferenças individuais.** Cerro Azul – PR. 2016.
- MUNSTER, Mey Abreu. **Inclusão de estudantes com deficiências em programas de educação física: adaptações curriculares e metodológicas.** Revista da Sobama, Marília, v.14, n.2, p.27-34, 2013.
- NASSIF, Lourdes. O Kworo Kango dos Caiapós. **Ggn-Jornal de todos os Brasis.** Disponível em: <https://jornalggn.com.br/musica/o-kworo-kango-dos-caiapos/>. Acesso em: 19 de junho de 2023.
- RAMINHO, Edney Gomes et al. A relevância da interatividade pelo lúdico no processo de ensino e aprendizagem da leitura. **Revista Nova Paideia - Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa. Brasília/DF, v. 5n. 2 p. 20-33–mai./ago. 2023.**
- SANTOS, Simone. **A Importância do Lúdico no Processo Ensino Aprendizagem.** Monografia de Especialização em Gestão Educacional. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria-RS. 2010.
- SASSAKI, Romeu Kazumi. Categorias e Tipos de Deficiência (Versão ampliada do artigo "Por falar em classificação de deficiências"). **Revista Brasileira de Tradução Visual, n. 12, vol. 12, 2012.**
- SILVA, Adriana. **Educação inclusiva: uma proposta de intervenção a partir da reflexão sobre as deficiências no âmbito escolar.** Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE. Jacarezinho-PR. 2014.
- TOKUDOME, Megumi. **Jogos e Dinâmicas de Grupo - Pessoa com Deficiência.** Universidade Livre para a Eficiência Humana – UNILEHU. Curitiba - PR. 2017.
- VIANA, Walas Carvalho. **Manual de iniciação ao esporte paralímpico.** São Paulo – SP. 2021.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr. **Nelson Vieira da Silva Meirelles**.

A equipe do NAPNE *campus* IFAL - Satuba.

Aos discentes com Deficiência do *campus* IFAL - Satuba.



“...mas quem sabe um dia eu escrevo
uma canção pra você...”



(Natália. A tempestade. Legião Urbana, 1996).

