



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE DESPORTOS  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO EDUCAÇÃO FÍSICA -  
LICENCIATURA

Taysa da Silva Ferrão

**“Trilha para inclusão – O Desafio”:** protótipo de um jogo de tabuleiro  
educativo que aborde a deficiência e o paradesporto na perspectiva  
inclusiva na Educação Física

Florianópolis

2025

Taysa da Silva Ferrão

**“Trilha para inclusão – O Desafio”:** protótipo de um jogo de tabuleiro educativo que aborde a deficiência e o paradesporto na perspectiva inclusiva na Educação Física

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Educação Física do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada

Orientador: Prof. Dr. Ricardo de Almeida Pimenta  
Coorientador: Prof. Me. Diego Antunes

Florianópolis

2025

Ferrão, Taysa

"Trilha para inclusão - O Desafio": : protótipo de um jogo de tabuleiro educativo que aborde a deficiência e o paradesporto na perspectiva inclusiva na Educação Física / Taysa Ferrão ; orientador, Ricardo Pimenta , coorientador, Diego Antunes, 2025.

70 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Desportos, Graduação em Educação Física, Florianópolis,  
2025.

Inclui referências.

1. Educação Física. 2. Jogo de tabuleiro. 3.  
Deficiência. 4. Paradesporto. I. Pimenta , Ricardo . II.  
Antunes, Diego . III. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Graduação em Educação Física. IV. Título.

Taysa Da Silva Ferrão

**“Trilha para inclusão – O Desafio”:** protótipo de um jogo de tabuleiro educativo que aborde a deficiência e o paradesporto na perspectiva inclusiva na Educação Física

Este Trabalho de Conclusão foi julgado adequado para obtenção do título de Licenciado em Educação Física e aprovado em sua forma final pelo Curso de Educação Física – Hab. Licenciatura.

Florianópolis, 26 de Novembro de 2025.

---

Coordenação do Curso

---

Orientador Prof. Dr. Ricardo Almeida Pimenta.

---

Coorientadora Prof. Me. Diego Antunes.

---

Banca Examinadora Profa Me. Cristiane Ker de Melo.

---

Banca Examinadora Profa. Dra. Bruna Barboza Seron

## RESUMO

Este trabalho apresentou um protótipo de jogo de tabuleiro educativo que aborda deficiência e paradesporto na perspectiva inclusiva da Educação Física escolar. A pesquisa foi elaborada a partir de uma abordagem qualitativa e objetivo exploratório, com a proposta de desenvolvimento do jogo organizado em um Game Design Document (GDD) e decisões de design guiadas pelo modelo MDA (Mecânicas, Dinâmicas e Estética). Foram finalizados o GDD, o Manual do Jogo, o Manual Educativo, o protótipo físico e a versão digital para apresentação no Tabletopia. O jogo “Trilha para a inclusão – O desafio” foi elaborado para equipes, com tabuleiro, dado, peões temáticos e cartas (eventos positivos/negativos, perguntas numeradas e “Atleta em ação”), priorizando rodadas curtas, decisões coletivas e legibilidade (fonte maior, contraste, ícone + texto, numeração visível). O material foi pensado para o Ensino Fundamental (preferencialmente Anos Finais), em diálogo com a BNCC (2018), com o objetivo de valorizar o paradesporto e estimular conversas curtas sobre preconceitos em torno da deficiência no cotidiano da escola. Não houve aplicação com turma nesta etapa; o foco foi documentar o processo e apresentar o produto educacional, pronto para demonstração e uso futuro pelo(a) professor(a).

**Palavras-chave:** Educação Física; Paradesporto; Deficiência; Inclusão; Jogo de tabuleiro.

## ABSTRACT

This study presents a prototype of an educational tabletop game that addresses disability and parasport from an inclusive perspective in school Physical Education. The research is applied, qualitative, and exploratory, with development organized in a Game Design Document (GDD) and design decisions guided by the MDA model (Mechanics, Dynamics, and Aesthetics). The project delivered the GDD, a Game Manual, an Educational Manual, a physical prototype, and a digital presentation version on Tabletopia. The game, “Trail for Inclusion – The Challenge,” was conceived for teams, using a board, die, themed pawns, and cards (positive/negative events, numbered question cards, and “Athlete in Action” mime cards), prioritizing short rounds, collective decision-making, and legibility (larger type, high contrast, icon + text, visible numbering). The material targets Elementary Education (preferably upper grades) and aligns with the Brazilian National Common Curricular Base (BNCC, 2018), seeking to value parasport and stimulate brief, reflective discussions on prejudice surrounding disability in everyday school life. No classroom application was conducted at this stage; the focus was on documenting the process and presenting the educational product, ready for demonstration and future teacher use.

**Keywords:** Physical Education; Parasports; Disability; Inclusion; Board game.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Caixa do jogo .....	28
Figura 2 – Tabuleiro .....	30
Figura 3 – Peão basquete .....	31
Figura 4 – Peão Atletismo .....	31
Figura 5 – Carta de evento .....	32
Figura 6 – Carta pergunta .....	33
Figura 7 – Carta de ação .....	33
Figura 8 – Carta negativa – pergunta .....	34

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EJA	Educação de Jovens e Adultos
GDD	Game Design Document
MDA	Mechanics, Dynamics and Aesthetics
ONU	Organização das Nações Unidas
PMV	Produto Mínimo Viável
TEA	Transtorno do Espectro Autista

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
1.1	JUSTIFICATIVA.....	12
1.1.1	Justificativa Pessoal .....	12
1.1.2	Justificativa Social .....	13
1.1.3	Justificativa Acadêmica .....	14
1.2	OBJETIVOS.....	15
1.2.1	Objetivo geral.....	15
1.2.2	Objetivos específicos .....	15
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	<b>16</b>
2.1	DEFICIÊNCIA E PARADESPORTO: PRESSUPOSTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS .....	16
2.2	JOGOS DE TABULEIRO NA RELAÇÃO COM AS DEFICIÊNCIAS E O PARADESPORTO .....	18
2.3	JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA.....	22
<b>3</b>	<b>MÉTODOS</b> .....	<b>25</b>
3.1	CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....	25
3.2	PROCEDIMENTOS .....	26
<b>4</b>	<b>RESULTADOS</b> .....	<b>26</b>
4.1	GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) .....	26
4.2	MANUAL DO JOGO .....	29
4.3	MANUAL EDUCATIVO.....	29
4.4	PROTÓTIPO.....	30
4.5	GAME DESIGN DOCUMENT .....	31
4.5.1	Tabuleiro Ilustrado .....	32
4.5.2	Dado.....	32
4.5.3	Peões temáticos (modalidades do paradesporto).....	33
4.5.5	Cartas de Perguntas.....	34
4.5.6	Carta “Atleta em ação” .....	35
4.5.7	Cartas com QR CODE .....	35
4.5.8	Versão Digital Tabletopia .....	34
<b>5</b>	<b>DISCUSSÃO</b> .....	<b>37</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>40</b>
	REFERÊNCIAS.....	42

**Anexo 1 – Manual do Jogo e Manual Educativo .....45****1 INTRODUÇÃO**

A inclusão de pessoas com deficiência no ambiente escolar tem sido pauta recorrente nas políticas públicas educacionais brasileiras. A partir da promulgação de documentos como a Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015) e das diretrizes da Educação Inclusiva, cresceu o compromisso institucional com a garantia do direito à educação para todos. No entanto, a presença legal da inclusão ainda não se traduz plenamente em práticas pedagógicas consistentes e eficazes. No cotidiano escolar, persistem desafios relacionados à formação docente, à acessibilidade e à ausência de estratégias que favoreçam o diálogo sobre a deficiência em sala de aula (Mattje; Santos, 2024). Isso se reflete especialmente nas aulas de Educação Física, onde o corpo ainda é muitas vezes tratado de forma normativa e excludente, desconsiderando as múltiplas expressões da corporeidade. Essa abordagem tradicional, segundo Barreto *et al.* (2014), prioriza a performance e o rendimento físico, negligenciando as dimensões sociais, afetivas e culturais do movimento humano, o que contribui para tornar a área uma das menos voltadas à inclusão no ambiente escolar.

A Educação Física, enquanto componente curricular que articula corpo, movimento, cultura e identidade, conforme argumenta Daolio (2004), deve reconhecer o corpo como uma construção cultural e simbólica, expressa de diferentes formas no ambiente educacional. Tradicionalmente, o esporte é conteúdo central, e espera-se que o paradesporto integre o currículo da mesma forma que o esporte tradicional.

Nesse cenário, o paradesporto surge como um campo de saber relevante, potencializador dos processos inclusivos, mas que ainda enfrenta dificuldades para ocupar espaço nas propostas curriculares, devido à falta de políticas públicas efetivas, apoio institucional e visibilidade social (Seron; Greguol, 2021). Embora seja um fenômeno esportivo consolidado em termos nacionais e internacionais, suas modalidades, regras e atletas permanecem pouco discutidos no contexto escolar, o que contribui para o seu apagamento simbólico e para a manutenção de estereótipos relacionados à deficiência (Costa; Sousa, 2004). Ao não reconhecer o paradesporto como conteúdo possível de ser trabalhado pedagogicamente, a

escola perde a oportunidade de promover reflexões críticas sobre inclusão, diversidade e respeito às diferenças.

No entanto, o paradesporto ainda aparece de forma pouco explorada nas propostas pedagógicas, sendo raramente tratado como conteúdo a ser abordado de maneira crítica e estruturada. Essa ausência reforça a ideia equivocada de que o esporte adaptado é uma prática distante ou secundária, o que contribui para o distanciamento entre os estudantes e a compreensão sobre a deficiência (Costa; Sousa, 2004).

No contexto da inclusão, os jogos aparecem como uma alternativa metodológica eficaz para promover a participação e o sucesso de todos os alunos (Marques *et al.*, 2024). Os jogos de tabuleiro, tradicionalmente associados ao lazer, vêm sendo ressignificados como instrumentos pedagógicos com grande potencial formativo. Utilizados de forma planejada, favorecem a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, colaborativos e reflexivos (Gomes; Ulbricht, 2024; Prado, 2018). No campo da educação física escolar, conforme destacam Gomes e Ulbricht (2024), esses jogos ampliam as possibilidades pedagógicas ao estimular o debate sobre valores, atitudes e temas sociais, promovendo o engajamento dos estudantes e incentivando a reflexão crítica sobre a diversidade no espaço escolar.

A proposta de criação de um jogo de tabuleiro educativo sobre o paradesporto e a deficiência dialoga diretamente com esse movimento. Ao incorporar elementos do universo do paradesporto como modalidades, regras, personagens e situações inspiradas na vivência de pessoas com deficiência, o jogo se configura como uma ferramenta pedagógica que estimula o conhecimento sobre o esporte paralímpico e amplia as discussões sobre inclusão. Essa abordagem possibilita o contato simbólico com temas que ainda são pouco explorados no ambiente escolar, contribuindo para a formação de atitudes mais respeitadas e reflexivas (Seron; Greguol, 2020; Romero; Carmona, 2024). A base teórica para essa proposta encontra respaldo na Teoria do Contato, formulada por Allport (1950) e retomada por Fitzgerald *et al.* (2020), que defende que o contato planejado entre diferentes grupos sociais, mesmo que de forma indireta, pode colaborar com a redução de preconceitos. No caso dos jogos, o chamado “contato simbólico” ocorre por meio da representação de pessoas, contextos e situações ligadas à deficiência e ao paradesporto, oferecendo aos estudantes uma experiência reflexiva que

favorece a empatia, o conhecimento e a desconstrução de estereótipos.

Além disso, o uso de jogos com essa temática favorece o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, como o respeito às diferenças, o trabalho em grupo e o pensamento crítico. Gentile *et al.* (2023) apontam que professores com atitudes positivas em relação à inclusão tendem a recorrer a jogos como instrumento de ensino, reconhecendo seu valor na construção de práticas pedagógicas mais acessíveis. Isso reforça a importância de investir em propostas criativas e baseadas em fundamentos sólidos, como é o caso do jogo proposto neste trabalho.

Com base no entendimento da função pedagógica do jogo, este trabalho propõe-se a investigar a seguinte questão-problema: Quais são os passos necessários para a criação de um jogo de tabuleiro educativo que aborde a deficiência e o paradesporto na perspectiva inclusiva na Educação Física?

A partir dessa pergunta, o presente trabalho se propõe a elaborar um protocolo para o desenvolvimento de um jogo que promova a valorização do paradesporto e colabore para a formação inclusiva na Educação Física, contribuindo para o enfrentamento de estereótipos relacionados à deficiência e para a promoção da diversidade no espaço escolar.

## 1.1 JUSTIFICATIVA

### 1.1.1 Justificativa Pessoal

O interesse pelo paradesporto surgiu durante a disciplina de Esportes Adaptados, ministrada pela professora Bruna Seron. Até então, embora eu considerasse as modalidades do paradesporto interessantes, minha percepção ainda era limitada, eu via essas práticas como alternativas destinadas apenas àqueles que não podiam participar das chamadas "modalidades convencionais". No entanto, essa visão foi transformada ao longo do semestre.

A forma como a disciplina foi conduzida me permitiu conhecer de maneira mais profunda as modalidades paralímpicas, compreendendo suas regras, dinâmicas e, sobretudo, seu valor esportivo e social. Passei a enxergar o paradesporto não como uma adaptação secundária, mas como um conjunto de

práticas esportivas legítimas, com singularidades próprias, altamente competitivas e envolventes. Essa experiência despertou em mim um questionamento inquietante: por que essas modalidades enfrentam tantas barreiras para integrarem o currículo escolar? Por que falamos tão pouco sobre a deficiência e o paradesporto nas aulas de Educação Física?

Foi nesse contexto que a proposta de criar um jogo de tabuleiro começou a ganhar forma. Sempre tive uma relação afetiva com jogos de tabuleiro desde a infância, eles estiveram presentes nas minhas vivências familiares e momentos de lazer. Jogar sempre foi, para mim, uma forma de aprender, conviver e criar. A professora da disciplina propôs uma forma de avaliação diferenciada denominada “Arte”, cujo objetivo era refletir sobre como incluir o paradesporto no ambiente escolar, minha primeira e única ideia foi: fazer um jogo.

A proposta nasceu como uma tentativa de unir dois universos com os quais eu me identifico, o lúdico e o educativo. Desenvolvi, então, o protótipo do jogo de tabuleiro “Trilha para Inclusão — O Desafio”, com a intenção de abordar a deficiência e o paradesporto de maneira simbólica, respeitosa e acessível às crianças. A proposta foi bem recebida: jogamos em sala, e a professora Bruna me incentivou a transformar a ideia em um Trabalho de Conclusão de Curso. A partir daí, cresceu em mim o desejo de levar esse jogo para dentro das escolas, com a esperança de que ele possa contribuir para a valorização do paradesporto, para o conhecimento sobre a deficiência e, principalmente, para a desconstrução de preconceitos ainda presentes no cotidiano escolar.

### **1.1.2 Justificativa Social**

A abordagem da deficiência e do paradesporto no contexto escolar ainda é limitada, muitas vezes marcada por estigmas e lacunas no conhecimento, o que reforça barreiras sociais e pedagógicas. Embora a legislação brasileira promova a inclusão educacional, ainda são recorrentes as dificuldades para efetivar práticas pedagógicas que dialoguem com a diversidade humana no ambiente escolar (Mattje; Santos, 2024).

Neste cenário, a criação de um jogo de tabuleiro educativo sobre deficiência e paradesporto surge como uma proposta socialmente relevante, ao oferecer uma alternativa lúdica e acessível para levar essas temáticas às salas de aula. Ao tratar

a deficiência como uma característica humana e não como uma condição que demanda superação, o jogo busca desconstruir estereótipos e contribuir para a formação de uma cultura de respeito, equidade e valorização da diversidade (Seron; Greguol, 2020).

Além disso, a proposta busca ser acessível a todos os estudantes, ao apresentar uma ferramenta pedagógica que favoreça a participação e o envolvimento de diferentes perfis de alunos no processo de aprendizagem. Como afirmam Manzini *et al.* (2020), quando os jogos são planejados com intencionalidade inclusiva, eles criam oportunidades concretas de participação, promovem o diálogo entre diferentes experiências e favorecem um ambiente educacional mais justo.

Romero e Carmona (2017) destacam que o paradesporto, quando integrado às práticas pedagógicas de forma crítica e estruturada, amplia o repertório dos alunos e transforma atitudes, contribuindo para a valorização dos atletas com deficiência e para o enfrentamento do capacitismo. Ao incorporar essas possibilidades em uma linguagem lúdica e educativa, o jogo proposto neste trabalho assume o compromisso de colaborar com a transformação das relações sociais dentro da escola.

### **1.1.3 Justificativa Acadêmica**

Do ponto de vista acadêmico, este trabalho se justifica por oferecer uma contribuição concreta à produção de conhecimento na área da Educação Física, ao propor um recurso pedagógico voltado ao ensino da deficiência e do paradesporto. Embora tais temáticas estejam previstas em documentos educacionais e em legislações inclusivas, observa-se uma lacuna significativa na elaboração de propostas metodológicas sistematizadas que integrem esses conteúdos ao cotidiano escolar de maneira crítica, lúdica e acessível (Mattje; Santos, 2024; Seron; Greguol, 2020). A criação de um protocolo para o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro busca suprir essa ausência, articulando aspectos pedagógicos, culturais e sociais do paradesporto com o potencial formativo dos jogos.

A proposta se ancora em fundamentos das metodologias ativas, valorizando o uso de estratégias que estimulem o protagonismo do aluno e a aprendizagem significativa (Marques *et al.*, 2024; Gomes; Ulbricht, 2024). Ao considerar o jogo

como instrumento didático, o trabalho contribui para ampliar o repertório pedagógico da Educação Física escolar e para fortalecer o reconhecimento do paradesporto como conteúdo legítimo da área. Essa abordagem busca romper com a lógica de que a deficiência é algo à parte da normalidade, que ainda persiste no ambiente escolar, integrando as práticas esportivas adaptadas de maneira naturalizada e reflexiva (Romero; Carmona, 2017; Costa; Sousa, 2004).

Além disso, a fundamentação teórica da proposta inclui a teoria do contato, formulada por Allport e adaptada ao campo educacional por Fitzgerald *et al.* (2020), que aponta o potencial de experiências planejadas para reduzir estigmas e promover atitudes mais inclusivas. No contexto deste estudo, o jogo de tabuleiro atua como mediador simbólico, permitindo que os estudantes tenham contato indireto com realidades diversas, representadas por situações, personagens e dinâmicas ligadas ao paradesporto. Essa forma de contato, ao provocar reflexões e promover empatia, amplia a relevância acadêmica da proposta ao integrar teoria crítica, práticas pedagógicas e ludicidade (Fitzgerald *et al.*, 2020; Gomes; Ulbricht, 2024).

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 Objetivo geral

Apresentar um protótipo de um jogo de tabuleiro educativo que aborde a deficiência e o paradesporto em uma perspectiva inclusiva na Educação Física.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- Descrever os mecanismos (mecanismo, dinâmica e estética) e suas funções.
- Apresentar o manual do jogo e o manual educativo com as temáticas da inclusão e do paradesporto.
- Apresentar protótipo de um jogo de tabuleiro como ferramenta pedagógica no contexto do paradesporto na Educação Física escolar.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 DEFICIÊNCIA E PARADESPORTO: PRESSUPOSTOS HISTÓRICOS E CONCEITUAIS

O entendimento histórico e conceitual da deficiência e do paradesporto é essencial para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inclusivas e críticas. Esses temas atravessam debates que envolvem não apenas a presença de pessoas com deficiência nos espaços escolares e esportivos, mas também os modos como a sociedade constrói significados sobre o corpo, a normalidade e o direito à participação. Refletir sobre esses pressupostos é fundamental para combater o capacitismo e promover ações educativas que considerem a diversidade como parte constitutiva do ambiente escolar.

Historicamente, o conceito de deficiência esteve atrelado a visões religiosas, biomédicas e assistencialistas. Durante séculos, pessoas com deficiência foram socialmente invisibilizadas, institucionalizadas ou tratadas como objetos de caridade. Esse processo histórico reforçou a exclusão, alimentando estigmas que ainda reverberam nos dias atuais (Mattje; Santos, 2024). Ao longo do tempo, diferentes modelos explicativos surgiram e moldaram políticas e práticas sociais.

O modelo biomédico, predominante até o século XX, compreendia a deficiência como uma condição patológica, restrita ao corpo ou à mente do indivíduo. Essa abordagem centrava-se na ideia de déficit e na busca por cura ou reabilitação, desconsiderando as dimensões sociais e culturais da deficiência. Conforme Seron *et al.* (2021), esse modelo contribuiu para a segregação institucional e para a construção de estereótipos que associam a deficiência à limitação, dependência e improdutividade.

A partir da segunda metade do século XX, impulsionado por movimentos sociais e por avanços nos estudos críticos da deficiência, ganha força o modelo social. Nessa perspectiva, a deficiência não está apenas no corpo, mas nas barreiras arquitetônicas, comunicacionais e atitudinais que dificultam ou impedem a participação plena das pessoas com deficiência na sociedade. Essa mudança de paradigma desloca o foco do problema para o ambiente social e político, evidenciando que a exclusão é resultado da falta de acessibilidade e não de uma

suposta inferioridade da pessoa (Seron *et al.*, 2021).

Modelos mais recentes, como o biopsicossocial e o modelo de direitos humanos, propõem uma visão ainda mais abrangente. O primeiro busca integrar fatores biológicos, psicológicos e sociais, reconhecendo tanto as limitações quanto os contextos que as agravam ou atenuam. Já o modelo de direitos humanos, consolidado por documentos como a Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e pela Lei Brasileira de Inclusão, coloca a dignidade humana, a autonomia e a participação como princípios fundamentais, exigindo da sociedade ações concretas para garantir a equidade (Seron *et al.*, 2021).

No campo do esporte, essas transformações conceituais também se refletiram. O paradesporto, inicialmente vinculado a práticas terapêuticas e de reabilitação, se consolidou como espaço de afirmação e resistência. Os Jogos de Stoke Mandeville, realizados em 1948, são considerados o marco inicial do movimento paralímpico. Organizados por Ludwig Guttmann, tinham como objetivo utilizar o esporte como ferramenta de reabilitação de soldados com lesão medular. Ao longo dos anos, o evento cresceu até se tornar os Jogos Paralímpicos, com reconhecimento global e participação de atletas de diversas deficiências (Costa; Sousa, 2004).

No Brasil, o paradesporto teve início nos anos 1950 com a criação do Clube dos Paraplégicos de São Paulo. A fundação de entidades como a Associação Nacional de Desporto de Deficientes e, mais tarde, o Comitê Paralímpico Brasileiro, consolidou o movimento, permitindo a ampliação do acesso ao esporte adaptado e o fortalecimento das modalidades paralímpicas (Costa; Sousa, 2004). Ainda assim, o paradesporto enfrenta desafios relacionados ao financiamento, à infraestrutura e à visibilidade, além de ainda ser visto, muitas vezes, como um conteúdo “à parte” nas práticas escolares.

A Educação Física tem papel fundamental nesse processo. A inserção do paradesporto nas aulas, quando feita com intencionalidade pedagógica, contribui para a desconstrução de estigmas e para a valorização das diferentes formas de participação corporal. Alves e Fiorini (2018) destacam que adaptar práticas e promover o envolvimento de todos os estudantes são estratégias que favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento coletivo. Isso exige planejamento, formação docente e políticas públicas que garantam acesso e permanência, não apenas de

alunos com deficiência, mas de todos que se encontram à margem das práticas convencionais.

Além disso, o contato com o paradesporto no ambiente escolar pode atuar na formação de atitudes mais abertas, críticas e acolhedoras. Seron *et al.* (2021) observam que, quando bem conduzido, o ensino do esporte adaptado fortalece a identidade dos estudantes com deficiência, promove o reconhecimento das capacidades dos atletas paralímpicos e combate o discurso da superação individual, ainda muito presente no imaginário social.

Ao discutir a deficiência e o paradesporto de forma integrada, histórica e crítica, é possível fundamentar práticas educativas mais comprometidas com a inclusão. A proposta deste trabalho, centrada na criação de um jogo de tabuleiro com essa temática, surge como uma alternativa lúdica e pedagógica para divulgar o paradesporto, valorizar seus atletas e modalidades, e colaborar com a construção de uma cultura escolar que reconheça e respeite a diversidade humana em suas múltiplas formas.

## 2.2 JOGOS DE TABULEIRO NA RELAÇÃO COM AS DEFICIÊNCIAS E O PARADESPORTO

Embora o esporte seja um dos conteúdos mais tradicionais da Educação Física escolar, o paradesporto ainda é pouco abordado nas propostas pedagógicas, apesar de seu potencial para contribuir com processos de inclusão e valorização da diversidade (Seron; Greguol, 2020). Nesse contexto, discutir o paradesporto dentro da Educação Física escolar é essencial para fomentar uma cultura inclusiva. O uso de jogos de tabuleiro com essa temática pode atuar como estratégia didática para iniciar reflexões sobre acessibilidade, deficiência e valorização da diversidade humana, além de contribuir para o fomento do paradesporto e a divulgação de suas modalidades. No entanto, ainda há divergências sobre como o conteúdo do esporte adaptado deve ser abordado no ambiente escolar. Enquanto alguns autores, como Kerber, Little e Cummiskey (2019), sugerem a criação de unidades específicas sobre o paradesporto como forma de valorização e visibilidade, outros apontam que essa separação pode reforçar a percepção da deficiência como algo à parte do cotidiano dos alunos. Nesse sentido, Paton (2019), propõe uma abordagem mais

integrada, sugerindo que as modalidades adaptadas sejam incorporadas dentro das próprias unidades regulares de ensino, como forma de naturalizar a diversidade e criar espaços pedagógicos mais inclusivos.

Dessa forma, os jogos de tabuleiro, quando desenvolvidos ou adaptados com intencionalidade pedagógica, tornam-se aliados no enfrentamento dos desafios do ensino tradicional. Eles favorecem o protagonismo do aluno, o trabalho colaborativo e a aprendizagem. Essa perspectiva é reforçada por experiências aplicadas diretamente no contexto da Educação Física. Um exemplo é o jogo Corporejar, desenvolvido por Evando (2024) com estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), que propôs atividades lúdicas centradas no corpo como forma de expressão, pertencimento e reflexão crítica. A vivência com o jogo permitiu aos participantes reconhecerem suas trajetórias e potencialidades corporais, promovendo um espaço de escuta, empatia e valorização da diversidade no ambiente escolar.

No ensino superior, Fernandes e Silva (2023) relatam a construção de um jogo de tabuleiro voltado para o estudo da síndrome metabólica, com o objetivo de auxiliar a formação acadêmica de estudantes da área da saúde. A proposta mostrou-se eficaz na promoção da aprendizagem significativa, facilitando a assimilação dos conteúdos por meio do engajamento lúdico. Os autores destacam que o jogo estimulou a autonomia, a cooperação e o pensamento crítico dos alunos, características essenciais para a atuação docente na Educação Física.

Outro exemplo relevante é o relato de Manzini *et al.* (2009), que abordam a adaptação de jogos de tabuleiro e de mesa nas aulas de Educação Física como estratégia para inclusão de alunos com deficiência. O estudo enfatiza que, ao considerar as necessidades específicas dos estudantes com deficiência intelectual, auditiva, física ou do espectro autista, os jogos podem ser ajustados de maneira a garantir a participação ativa de todos. Essa adaptação, segundo os autores, não compromete a essência do jogo, mas amplia suas possibilidades pedagógicas ao incorporar práticas inclusivas e equitativas.

Essas experiências demonstram que os jogos de tabuleiro, quando aplicados de forma crítica e planejada, contribuem para que a Educação Física se posicione como um espaço de formação humana integral. Ao incluir a temática da deficiência e do paradesporto de forma integrada ao conteúdo das aulas, os jogos

de tabuleiro podem contribuir para a desconstrução de estereótipos, promover a valorização das diferentes formas de participação esportiva e reforçar o papel da Educação Física como espaço de formação para a inclusão.

O uso de jogos de tabuleiro com temáticas voltadas para a deficiência constitui uma importante estratégia para ampliar o debate sobre inclusão nas escolas. Ao trazer a temática para o espaço lúdico, os jogos possibilitam que os estudantes entrem em contato, mesmo que de forma simbólica, com experiências diversas relacionadas às barreiras enfrentadas por pessoas com deficiência. Isso contribui para o reconhecimento da diversidade como parte do ambiente escolar e favorece a construção de uma cultura educacional mais justa e aberta, conforme defendem Marques, Miranda e Duarte (2024), ao tratarem os jogos como ferramentas de transformação pedagógica e inclusão.

Entre os textos analisados, observa-se que a deficiência e o paradesporto nem sempre aparecem como temas centrais, mas são frequentemente abordados de maneira indireta, dentro de discussões mais amplas sobre inclusão e diversidade. Um exemplo é o estudo de Marques, Miranda e Duarte (2024), que, ao analisarem o papel dos jogos no ambiente escolar, defendem que essas ferramentas são eficazes para promover a inclusão, pois permitem aos alunos vivenciar situações que estimulam empatia, cooperação e respeito às diferenças. Os autores apontam ainda que o espaço lúdico facilita o tratamento de temas muitas vezes ausentes do currículo tradicional, como as deficiências sensoriais, físicas ou intelectuais. Dessa forma, os jogos tornam-se aliados no enfrentamento de estigmas e preconceitos, promovendo o entendimento da deficiência como uma característica humana, e não como um fator de limitação absoluta.

Esse padrão também é observado em pesquisas voltadas à formação docente, nas quais os jogos são utilizados como recursos de sensibilização e construção de práticas inclusivas. Gentile et al. (2023) destacam que o uso de jogos inclusivos está diretamente relacionado à atitude e à preparação dos professores. A pesquisa revelou que, quando os educadores se sentem confiantes e capacitados, são mais propensos a implementar jogos que envolvam estudantes com deficiência, favorecendo a participação de todos e a adaptação das regras e materiais conforme as necessidades de cada aluno. Isso evidencia a importância de formar professores comprometidos com a inclusão e com o uso de metodologias

ativas que considerem a diversidade presente nas salas de aula.

A experiência descrita por Manzini *et al.* (2009) reforça esse potencial transformador dos jogos, ao relatar a adaptação de jogos de tabuleiro e de mesa no contexto da Educação Física escolar. A iniciativa envolveu alunos com deficiência auditiva, visual, física, intelectual e com transtorno do espectro autista (TEA), que participaram ativamente da criação e modificação de jogos clássicos, como Uno, Xadrez e Jogo da Memória. O processo não apenas favoreceu a participação desses estudantes, mas também promoveu a sensibilização de toda a comunidade escolar sobre as diferentes formas de comunicação, mobilidade e cognição. Tais práticas demonstram que os jogos de tabuleiro, quando desenvolvidos com intencionalidade pedagógica e sensibilidade inclusiva, têm o potencial de tornar o cotidiano escolar mais acessível, equitativo e representativo. Eles oferecem oportunidades concretas de participação, estimulam o diálogo entre diferentes experiências de vida e contribuem para que a deficiência seja compreendida de maneira crítica, sem reforçar estereótipos de inferioridade ou superação.

O paradesporto representa um campo ainda pouco explorado nas práticas escolares, apesar de sua relevância histórica, cultural e social. Como manifestação esportiva praticada por pessoas com deficiência, o paradesporto reúne valores como o enfrentamento das barreiras sociais que limitam a participação dessas pessoas na vida pública, o reconhecimento da diversidade e a promoção da equidade. Sua inserção nas aulas de Educação Física contribui não apenas para ampliar o repertório esportivo dos estudantes, mas também para transformar percepções sobre a deficiência e fortalecer a inclusão nas escolas.

Romero e Carmona (2023) destacam que, embora a Educação Física Inclusiva e o paradesporto compartilhem princípios comuns, como a valorização da diversidade e o acesso ao movimento corporal, suas abordagens e objetivos possuem distinções importantes. Enquanto a Educação Física Inclusiva busca garantir o direito de participação de todos os estudantes nas atividades regulares, o paradesporto se organiza em torno da prática competitiva adaptada, com modalidades específicas, regras próprias e protagonismo de atletas com deficiência. Compreender essas diferenças é essencial para que os conteúdos sejam trabalhados de maneira crítica e respeitosa no ambiente escolar.

Nesse sentido, a utilização de jogos de tabuleiro como recurso didático pode representar uma estratégia potente para divulgar o paradesporto entre os estudantes. Ao incluir suas modalidades, regras e atletas em jogos lúdicos, cria-se um espaço pedagógico que estimula o conhecimento e a valorização dessas práticas. Segundo Silva e Dias (2024), a presença do esporte adaptado nas aulas de Educação Física tem o potencial de desenvolver empatia, ampliar o conhecimento dos estudantes sobre o universo esportivo e desconstruir estereótipos relacionados à deficiência. Os autores reforçam a importância de tratar o paradesporto não como um conteúdo especial ou apartado, mas como parte integrante do currículo.

A divulgação do paradesporto por meio de jogos de tabuleiro também favorece a naturalização da presença da deficiência no contexto escolar. Como aponta Romero e Carmona (2024), a abordagem integrada do paradesporto contribui para transformar atitudes e promover o reconhecimento da capacidade e do protagonismo das pessoas com deficiência. Dessa forma, ao utilizar jogos que apresentem regras, dinâmicas e representações do paradesporto, os professores não apenas ampliam o repertório dos alunos, mas também constroem um espaço de aprendizagem mais inclusivo, crítico e conectado com as realidades sociais. Assim, jogos de tabuleiro que abordem o paradesporto cumprem uma dupla função: de um lado, atuam como instrumento de ensino esportivo; de outro, tornam-se aliados na formação de valores inclusivos, promovendo o respeito às diferenças e a valorização de todos os corpos no ambiente escolar.

### 2.3 JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

A trajetória dos jogos de tabuleiro acompanha a história da humanidade, refletindo aspectos culturais, religiosos e sociais de diferentes civilizações. Registros de jogos como o Senet, no Egito Antigo, e o Ur, na Mesopotâmia, evidenciam sua importância desde os primórdios (La Carretta, 2024).

Durante a Idade Média e Moderna, os jogos passaram de atividades restritas às elites para práticas mais populares, acompanhando o desenvolvimento da imprensa, da educação e da cultura de massa. No século XX, títulos clássicos como Banco Imobiliário e Monopoly consolidaram a presença dos jogos de tabuleiro na

cultura ocidental, como produtos de entretenimento com apelo educativo (La Carretta, 2024).

A partir dos anos 2000, a “era dos jogos modernos” trouxe inovações importantes em termos de mecânica, design e proposta pedagógica. Jogos baseados na cooperação, na tomada de decisões estratégicas e na resolução de conflitos substituíram a lógica puramente competitiva dos jogos tradicionais. Essa mudança contribuiu para que os jogos de tabuleiro fossem redescobertos como ferramentas pedagógicas com enorme potencial formativo (La Carretta, 2024).

A análise histórica mostra que os jogos de tabuleiro são muito mais do que lazer. Eles são manifestações culturais e simbólicas que oferecem possibilidades amplas de comunicação, aprendizagem e desenvolvimento humano, o que justifica seu crescente uso em contextos educacionais.

Os jogos de tabuleiro, tradicionalmente associados ao entretenimento, vêm ganhando espaço no cenário educacional como ferramentas pedagógicas que possibilitam o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Com o avanço das metodologias ativas de ensino, o ato de jogar tem se consolidado como uma prática capaz de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. (Gomes; Ulbricht, 2024)

Conforme destacado por Gomes e Ulbricht (2024), os jogos de tabuleiro têm se popularizado na área da educação devido à sua capacidade de motivar os alunos, auxiliar na compreensão de conteúdos e fomentar o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas, cooperação e tomada de decisão. Essa perspectiva é reforçada por Prado (2018), que ressalta o potencial dos jogos modernos, como o Pandemic, na mediação do ensino de Ciências, por meio de estratégias que envolvem narrativa, objetivos coletivos e desafios constantes, promovendo o engajamento dos estudantes de forma ativa.

Casarotto *et al.* (2018) também contribuem com essa discussão ao apresentarem o jogo Logirunner, criado para o ensino de lógica de programação e algoritmos. A proposta se baseia na utilização de cartas, tabuleiro e peças físicas como recursos didáticos que ajudam a contextualizar e aplicar, de forma lúdica, os conteúdos teóricos. A experiência demonstrou que, ao integrar os conceitos acadêmicos à mecânica do jogo, é possível criar uma vivência prazerosa e eficiente de aprendizagem, diminuindo a evasão e a reprovação em disciplinas

tradicionalmente desafiadoras.

Essa abordagem é reforçada por Wangenheim *et al.* (2019), ao desenvolverem o jogo *SplashCode*, com o objetivo de ensinar algoritmos a alunos da educação básica. Os autores defendem que os jogos não digitais oferecem uma alternativa eficaz, especialmente em contextos escolares com limitações tecnológicas. Além disso, ao seguirem um processo de design instrucional sistematizado, puderam avaliar de maneira estruturada o impacto da ferramenta sobre a aprendizagem, destacando ganhos no engajamento, na interação social e na assimilação dos conceitos.

Os jogos, nesse sentido, vão além de instrumentos motivacionais e se constituem como recursos metodológicos estratégicos, pois criam um ambiente de experimentação, desafio e autonomia. De acordo com Gomes e Ulbricht (2024), os jogos de tabuleiro, quando inseridos no contexto escolar, proporcionam vivências que favorecem o pensamento crítico, a cooperação e a capacidade de tomada de decisão, elementos essenciais para uma aprendizagem mais significativa. Ainda segundo as autoras, o jogo cria uma situação de aprendizagem em que o aluno está engajado emocional e cognitivamente, participando ativamente da construção do conhecimento.

A literatura aponta que o equilíbrio entre os elementos lúdicos e os objetivos educacionais é fundamental para o sucesso dessa metodologia. Cavalcanti e Soares (2010) defendem que o jogo apresenta duas funções fundamentais: a lúdica, que oferece prazer e entretenimento; e a educativa, que permite o aprendizado. Segundo as autoras, é a integração equilibrada dessas dimensões que dá ao jogo seu potencial pedagógico, tornando-o capaz de promover tanto o conhecimento quanto atitudes e valores essenciais para a formação integral do sujeito.

Embora os jogos de tabuleiro ainda sejam pouco explorados nas aulas de Educação Física, seu uso pedagógico oferece um campo fértil para a inovação didática, especialmente no que se refere à promoção de valores como inclusão, empatia, cooperação e respeito à diversidade. Conforme apontam Gomes e Ulbricht (2024), os jogos proporcionam ambientes de aprendizagem que integram o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes, favorecendo sua autonomia e reflexão crítica. Tradicionalmente associada à prática corporal, a Educação Física

pode se beneficiar enormemente de recursos simbólicos e narrativos, ao propor reflexões e simulações que ampliam a compreensão dos alunos sobre o corpo, o movimento e, sobretudo, as múltiplas formas de participação nos contextos esportivos e sociais.

De acordo com Prado (2018), o potencial pedagógico dos jogos de tabuleiro reside na capacidade de engajar os estudantes cognitivamente por meio de narrativas, estratégias e decisões coletivas. A autora evidencia, por meio da análise do jogo *Pandemic* no ensino de Ciências, como a dinâmica cooperativa, a construção conjunta de soluções e o caráter desafiador dos jogos modernos favorecem a aprendizagem ativa. Esses elementos, embora apresentados no contexto das Ciências, podem também ser aplicados a outras áreas do conhecimento, como a Educação Física, especialmente na abordagem de temáticas complexas como a deficiência e o paradesporto.

### **3 MÉTODOS**

#### **3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA**

Este trabalho configura-se como uma pesquisa aplicada, de natureza qualitativa e com objetivo exploratório. Busca-se desenvolver um produto pedagógico um jogo de tabuleiro que promova a inclusão e a valorização do paradesporto no ambiente escolar, atendendo a uma demanda identificada no contexto da Educação Física.

Segundo Gil (2002), a pesquisa aplicada visa gerar conhecimentos voltados à resolução de problemas concretos. Já a abordagem qualitativa, conforme Minayo (2010), permite compreender os significados atribuídos às experiências humanas. Quanto à sua finalidade, trata-se de uma pesquisa exploratória, pois busca familiarizar-se com o fenômeno, formular hipóteses e aprimorar ideias (Gil, 2002).

A pesquisa é classificada como teórica e tecnológica, voltada ao desenvolvimento de um recurso educacional. Embora o jogo não seja aplicado no decorrer da investigação, a proposta é fundamentada em bases teóricas consistentes e orientada para futura implementação prática. O produto final será apresentado em forma de protocolo sistematizado, acompanhado de diretrizes

metodológicas e pedagógicas, com potencial de aplicação em contextos escolares diversos.

Para atingir os objetivos, a pesquisa será desenvolvida em três etapas:

1. Sistematização do processo em documento técnico: Todo o processo será documentado por meio de um *Game Design Document* (GDD), que servirá como instrumento organizador e descritivo da concepção do jogo;
2. Elaboração do manual do jogo e o manual educativo, de forma que o jogo possibilite atingir o objetivo educacional a qual se propõe;
3. Elaboração do protótipo: físico e online.

### 3.2 PROCEDIMENTOS

Para a construção do jogo foi seguido o Modelo MDA (*Mechanics, Dynamics, and Aesthetics*) proposto por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004). O modelo MDA entende que os jogos são divididos em três partes distintas: Regras, Sistema e Diversão. Portanto, estabelece que o desenvolvimento de jogos é feito a partir de três componentes principais: Mecânicas, Dinâmicas e Estética. Esse conteúdo foi detalhado no *Game Design Document* (GDD) e fez parte fundamental no desenvolvimento do jogo. Neste trabalho, o *Game Design Document* (GDD) funciona como o documento-guia do projeto. Nele, registramos a visão do jogo, os objetivos educacionais (deficiência e paradesporto), as mecânicas e regras, os componentes, as decisões de acessibilidade e o plano de prototipagem (física e digital). O GDD facilita a revisão e mantém o desenvolvimento alinhado ao propósito inclusivo da Educação Física. Como referência, adotamos o Modelo MDA de forma simples: as mecânicas propostas devem gerar dinâmicas colaborativas e inclusivas, resultando numa experiência de respeito e participação de todos (Hunicke; LeBlanc; Zubek, 2004; Fullerton, 2019).

## 4 RESULTADOS

### 4.1 GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

O *Game Design Document* (GDD) é fundamental para o desenvolvimento de jogos de tabuleiro e é amplamente utilizado na indústria. Por meio desse

documento, o processo de criação é registrado e toda a estrutura do jogo é definida.

Para o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro educativo que aborde a deficiência e o paradesporto, o GDD será composto dos seguintes tópicos durante o planejamento:

- Título do jogo: Trilha para a inclusão - O desafio. O título foi definido pela autora em diálogo com professores. Ele expressa a ideia de trilha como caminho de aprendizagem e desafio como convite para cooperar, adaptar regras e materiais e garantir a participação de todos nas práticas de Educação Física.
- Visão geral  
Trilha para a inclusão - O desafio é um jogo de tabuleiro em equipes (até 4 equipes) com tabuleiro, dado, peões e cartas. Na vez, a equipe lança o dado, anda as casas e segue o que a casa pede: cartas de evento positivas (azul) ou negativas (vermelho), ou a carta “Atleta em ação” (mímica para adivinhar a modalidade do paradesporto). Cada carta de evento tem uma pergunta numerada: se a equipe decidir responder, pode avançar. O tabuleiro também tem casas especiais que fazem avançar ou voltar. Ganha quem chega primeiro ao final e recebe a Carta Ouro. O tema central é valorizar o paradesporto e desconstruir o preconceito em cima da deficiência, trazendo os esportes adaptados para o cotidiano da escola e para o currículo, por meio de decisões em equipe, mímica e perguntas.
- Público-alvo: O jogo é destinado a estudantes do Ensino Fundamental, com uso preferencial nos Anos Finais (6º ao 9º ano), pela leitura e autonomia que a dinâmica de perguntas, mímica e decisões em equipe exige. A BNCC para Educação Física organiza o trabalho pedagógico em torno das práticas corporais como fenômenos culturais e orienta a proposição de experiências que desenvolvem conhecimentos, atitudes e convivência na escola o que sustenta o uso deste jogo como recurso didático nessa etapa. Assim, o recorte para os Anos Finais se justifica por alinhar o nível de complexidade do jogo às habilidades e objetos de conhecimento previstos para o Ensino Fundamental na BNCC, favorecendo participação, colaboração e discussões curtas em aula (Brasil, 2018).

- Mecânicas

As mecânicas do jogo são categorizadas e descritas com base no livro *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms* e alinhadas ao MDA para garantir clareza e objetivo educacional (Engelstein & Shalev, 2022; Hunicke & Leblanc & Zubek, 2004). No nosso caso, ficam assim:

- Percorrer trilha com dado: a equipe lança o dado e avança no tabuleiro, definindo o ritmo da partida.
- Comprar/Resolver cartas de evento: ao cair na casa indicada, a equipe compra carta positiva (azul) ou negativa (vermelha), lê a pergunta numerada e decide se responde; os efeitos podem avançar ou voltar casas.
- Casa “Atleta em ação” (mímica): um integrante faz mímica da modalidade do paradesporto para a equipe adivinhar.
- Casas especiais de movimento: algumas casas fazem avançar ou retroceder diretamente.
- Jogo em equipes: as decisões são coletivas no turno da equipe (sem eliminação de jogador).
- Objetivo de corrida: vence a equipe que chega primeiro ao final da trilha e recebe a Carta Ouro.

Essas mecânicas geram dinâmicas de cooperação, decisão em grupo e discussões curtas; a experiência desejada é valorizar o paradesporto e desconstruir o preconceito em cima da deficiência dentro do contexto escolar (Hunicke & Leblanc & Zubek, 2004).

- História do jogo

Será apresentada no manual educativo, acompanhada de uma breve descrição que explique o propósito e a importância do jogo.

- Estética

Foi definida com foco em leitura fácil e clareza visual, e respeitou a temática central do jogo. Para isso, priorizou fonte grande, utilizou bom contraste,

manteve padrão de ícone + texto e cores por função, destacou a numeração nas cartas e preservou um tabuleiro limpo, com peças coerentes com o paradesporto.

- Tecnologia e plataforma

O jogo foi desenvolvido em formato analógico, com um protótipo físico, e também com uma versão digital para apresentação e testes na plataforma Tabletopia.

## 4.2 MANUAL DO JOGO

Reúne as regras passo a passo, a ordem de turno e os componentes: tabuleiro, dado, peões temáticos (modalidades do paradesporto), 64 cartas de evento (positivas/azuis e negativas/vermelhas), cartas de pergunta numeradas que correspondem às cartas de evento, 12 cartas “Atleta em ação” (mímicas) e Carta Ouro. O jogo é disputado em equipes; no turno, a equipe lança o dado, avança e resolve a casa: evento positivo/negativo (com pergunta reflexiva opcional que rende avanço de 1 casa ao participar) ou mímica com tempo. Há casas especiais de avançar/voltar, não há eliminação, e o término considera a igualdade de rodadas entre equipes; vence quem chega ao fim e conquista a Carta Ouro (há variação cooperativa possível).

## 4.3 MANUAL EDUCATIVO

Apresenta a finalidade pedagógica do jogo na escola (valorizar o paradesporto, romper estigmas sobre deficiência e promover respeito), a mediação do(a) professor(a) (preparação da aula, condução durante a partida e fechamento com conversa rápida), e o alinhamento à BNCC nas dimensões conceitual (o que é paradesporto e suas modalidades), procedimental (mímicas, tarefas) e atitudinal (empatia, cooperação). Traz perguntas-gatilho para o pós-jogo, temas para aprofundar em aula e materiais complementares (obra de referência e site do CPB). Inclui ainda recurso de leitura em voz alta via QR Code nas cartas, favorecendo a participação de todos. O Manual do jogo e o manual educativa são apresentados no Anexo 1.

#### 4.4 PROTÓTIPO

Figura 1 - Caixa do jogo



Fonte: Elaborado pela autora

O protótipo é uma versão inicial do jogo, criada para representar suas principais ideias e funcionalidades. Ele permite visualizar como o jogo funcionará, facilitando ajustes e melhorias antes da versão final. Segundo *Stabile et al. (2023)*, o desenvolvimento de um protótipo ajuda a identificar se os elementos do jogo estão alinhados com os objetivos educacionais propostos.

No contexto deste trabalho, o protótipo foi desenvolvido como um produto mínimo viável (PMV), ou seja, uma versão inicial que reúne os elementos fundamentais do jogo como regras, componentes, estética e objetivos pedagógicos. Essa versão não será aplicada, mas permitirá visualizar concretamente a proposta construída, facilitando sua análise e validação teórica. Além disso, poderá servir como base para adaptações futuras, caso o jogo venha a ser utilizado em contextos escolares, respeitando as necessidades pedagógicas e de acessibilidade do público-alvo.

A construção do protótipo analógico do jogo “Trilha para Inclusão — O Desafio” foi realizada a partir da união entre experiências pessoais e fundamentos pedagógicos. Inspirada pela vivência na disciplina de Esportes Adaptados e por

uma relação afetiva com os jogos de tabuleiro, a proposta foi desenvolvida com o objetivo de promover o debate sobre deficiência e paradesporto de forma acessível, lúdica e educativa.

O jogo foi criado com base em uma estrutura simples e funcional: tabuleiro ilustrado, peões, cartas de evento (positivas e negativas), cartas de ação/mímica e regras específicas. A dinâmica do jogo envolverá sorte, estratégia, cooperação e desafios reflexivos, representando simbolicamente os obstáculos enfrentados pelas pessoas com deficiência no cotidiano e no acesso ao esporte. Cada etapa do jogo busca ampliar a visibilidade do paradesporto e estimular a reflexão sobre a diversidade corporal, promovendo o respeito às diferenças e contribuindo para a desconstrução de estereótipos ainda presentes na sociedade e na escola. Cada elemento é pensado para dialogar com os princípios da inclusão, respeitando a diversidade de habilidades e favorecendo a participação de diferentes perfis de estudantes.

Embora não seja testado com o público-alvo, o protótipo foi estruturado como um produto mínimo viável, reunindo os componentes essenciais para representar a proposta pedagógica.

Para ampliar o acesso e possibilitar apresentações remotas, o jogo também é disponibilizado em formato digital na plataforma Tabletopia. Essa plataforma online permite criar, jogar e compartilhar jogos de tabuleiro em um ambiente virtual interativo, sem a necessidade de instalação. A escolha do Tabletopia foi dada por sua interface acessível, ampla compatibilidade e pela possibilidade de simular a experiência do jogo de forma colaborativa, mantendo as dinâmicas propostas no protótipo físico.

#### 4.5 GAME DESIGN DOCUMENT

Esta etapa do processo incluiu a produção do GDD (guia do projeto), o Manual do Jogo, o Manual Educativo, o protótipo físico e a versão digital no Tabletopia. O foco do jogo é valorizar o paradesporto e desconstruir o preconceito em cima da deficiência no contexto da Educação Física escolar (Brasil, 2018).

Na sequência, há uma descrição de como o jogo ficou (componentes, decisões de design e funcionamento consolidado) e o registro dos materiais

entregues e as figuras do protótipo. Não houve aplicação com turma nesta etapa; o resultado consistiu na apresentação do protótipo físico e digital pronto para demonstração e uso futuro pelo(a) professor(a).

#### 4.5.1 Tabuleiro Ilustrado

O tabuleiro tem uma trilha contínua com casas de avançar/voltar marcadas por setas. Em alguns pontos há mais elementos na mesma casa e as legendas são curtas.

Para que serve: indicar o caminho das equipes e marcar as variações de movimento (avançar ou voltar), dando o ritmo básico da partida.

Figura 2 - Tabuleiro



Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.5.2 Dado

Dado comum, de seis faces. Para que serve: definir o avanço na trilha, combinando sorte e decisão em equipe na resolução da casa.

### 4.5.3 Peões temáticos (modalidades do paradesporto)

Foram estabelecidos quatro peões com ilustrações que remetem as práticas paradesportivas (ex.: Basquete em cadeira de rodas e Atletismo), traço limpo e fácil leitura.

Para que serve: representar cada equipe no tabuleiro e aproximar o tema do paradesporto.

Figura 3 – Peão Basquete em cadeiras de rodas



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 4 – Peão Atletismo



Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.5.4 Carta de evento

Azuis = positivas;

Vermelhas = negativas.

Texto curto, efeito direto e indicação de qual carta-pergunta numerada corresponde.

Para que serve: trazer situações do cotidiano escolar ligadas a paradesporto e deficiência, provocando conversa, reflexões e pequenos ajustes de avanço/retrocesso.

Figura 5 – Cartas de evento



Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.5.5 Cartas de Perguntas

Cada carta de evento tem uma pergunta com a mesma numeração (pareamento 1:1). Essa numeração igual facilita achar a pergunta correspondente durante a partida. Para que serve: provocar reflexão e fala do grupo sobre o tema (deficiência e paradesporto). Ao participar da resposta, a equipe avança +1 casa.

Figura 6 – Cartas de perguntas

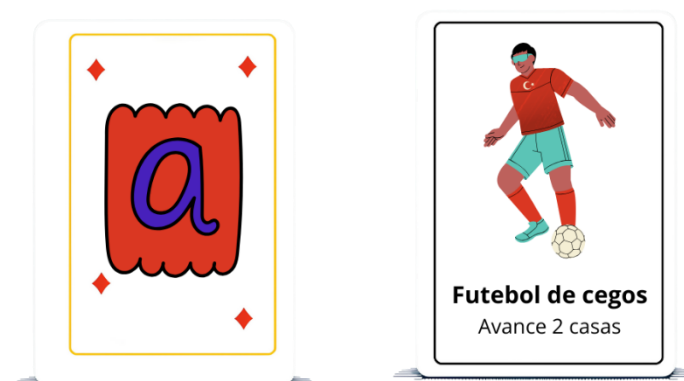


Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.5.6 Carta “Atleta em ação”

Um integrante faz mímica de uma modalidade do paradesporto com tempo marcado (ampulheta/cronômetro). A equipe tenta adivinhar apenas por gestos. Em jogos com várias equipes, vale quem acerta primeiro. Para que serve: dar ritmo à partida, estimular trabalho em equipe e reconhecer rapidamente modalidades do paradesporto. Acertando no tempo, a equipe avança conforme indicado.

Figura 7 – Carta de Ação



Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.5.7 Cartas com QR CODE

As cartas receberam QR Code com a finalidade de acessibilidade. O código

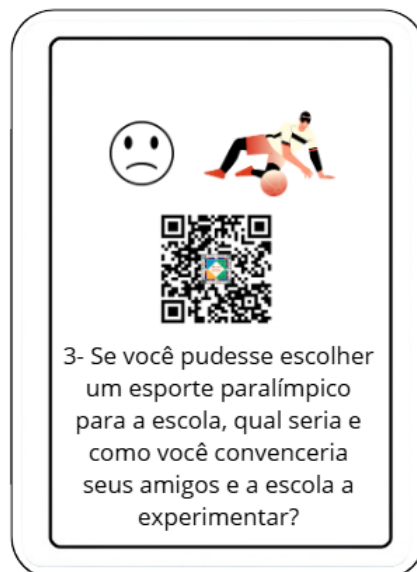
leva a um recurso de apoio da própria carta (principalmente áudio de leitura em voz alta), para que todos consigam acompanhar a rodada mesmo com dificuldade de leitura.

Como funciona: Durante a partida, quando necessário, o grupo ou o(a) professor(a) escaneia o QR Code e acessa o áudio. É um apoio rápido, sem mudar a lógica do jogo, pensado para não interromper o ritmo da aula.

Por que usar:

- Garantir participação de todos: a BNCC (2018) orienta que a Educação Física integre conhecimentos, atitudes e convivência e assegure acesso e participação nas práticas corporais; oferecer leitura em voz alta é um meio simples de não excluir quem tem barreira de leitura (Brasil, 2018).

Figura 8 – Carta Negativa - Pergunta



Fonte: Elaborado pela autora

#### 4.5.8 Versão digital no Tabletopia

Com o objetivo de ampliar o acesso ao jogo “Trilha para a inclusão” e possibilitar sua demonstração em ambientes virtuais, foi desenvolvida uma versão digital do protótipo na plataforma Tabletopia. Trata-se de um ambiente online gratuito que permite jogar e testar jogos de tabuleiro de forma interativa, sem a necessidade de instalação ou download. A escolha pela Tabletopia deve-se à sua interface

intuitiva, compatibilidade com diferentes sistemas operacionais e à possibilidade de simular com fidelidade os componentes do jogo físico, como tabuleiro, peões, cartas e dado. Assim, o jogo pode ser apresentado a professores(as), estudantes e demais interessados mesmo à distância, facilitando a divulgação da proposta.

Para jogar, acesse: <https://tabletopia.com/games/trilha-para-a-inclus-o-o-desafio-aazxeh/680x34>

## 5 DISCUSSÃO

O presente estudo teve como objetivo apresentar um protótipo de um jogo de tabuleiro educativo que aborda a deficiência e o paradesporto na perspectiva inclusiva na Educação Física. Para isso, foram desenvolvidos o Game Design Document (GDD), o Manual do Jogo, o Manual Educativo, o protótipo físico e a versão digital para apresentação no Tabletopia. O conjunto produzido manteve coerência com a proposta do trabalho e com a literatura que discute jogos na educação e inclusão no contexto escolar, destacando potencial de motivação, cooperação e tomada de decisão em atividades mediadas por jogos (Prado, 2018; Gomes & Ulbricht, 2024), além de dialogar com a BNCC (2018) no tratamento das práticas corporais como fenômenos culturais e na integração entre conhecimentos, atitudes e convivência.

A utilização de jogos de tabuleiro na Educação Física integra-se à rotina pedagógica como recurso didático para o trabalho de conteúdos, atitudes e convivência, para além de situações emergenciais. A literatura indica que, quando mediados pelo(a) professor(a), tais jogos potencializam motivação, apoio à compreensão de conteúdos e desenvolvimento de cooperação e tomada de decisão (Prado 2018; Gomes & Ulbricht, 2024). Nessa direção, o uso do jogo dialoga com as dimensões do conhecimento da BNCC na Educação Física. Compreensão: envolve explicar e situar as práticas corporais no seu contexto sociocultural de onde vêm, como circulam e que sentido têm hoje para que os(as) estudantes entendam o lugar do paradesporto no mundo e no cotidiano da escola (BRASIL, 2018, p. 221). Experimentação e Uso e Apropriação: dizem respeito ao viver o conteúdo jogando e ao conjunto de saberes práticos que tornam possível participar de forma efetiva, organizar turnos, respeitar regras, decidir em equipe durante a aula e também fora dela (BRASIL, 2018, p. 220). Construção de valores: refere-se aos conhecimentos que

nascem das discussões e vivências durante a tematização das práticas corporais; são momentos de fala e escuta, em que a turma aprende valores e normas ligadas ao respeito, à empatia, ao diálogo e à participação, necessários ao exercício da cidadania em uma sociedade democrática (BRASIL, 2018, p. 221).

Em relação ao uso pedagógico, o jogo de tabuleiro não se limita ao espaço da quadra nem ao uso exclusivo de bola; em aulas regulares, pode mobilizar, de modo intencional, conteúdos sobre paradesporto e deficiência, promovendo participação com rodadas curtas, decisões coletivas e conversas breves, mantendo o caráter formativo do jogo, e não avaliativo. Isso está alinhado à BNCC, que organiza o trabalho da Educação Física em torno das práticas corporais como fenômenos culturais e integra conhecimentos, atitudes e convivência; e também ao que a literatura aponta sobre jogos de tabuleiro na escola, com ganhos de motivação, compreensão de conteúdos e cooperação/decisão em grupo quando há mediação docente (BRASIL, 2018; Prado, 2018; Gomes & Ulbricht, 2024).

O trabalho trata o paradesporto como conteúdo da Educação Física, historicamente pouco explorado no cotidiano das aulas, e não como algo “extra”. Na BNCC não existe hierarquia de “conteúdos primários” e “secundários”; o documento orienta que a Educação Física trabalhe práticas corporais como fenômenos culturais, articulando dimensões conceitual, procedimental e atitudinal. Nesse quadro, o paradesporto se relaciona diretamente com o que se costuma ensinar: envolve as mesmas ideias de regras, táticas, papéis em equipe, ética do jogo e organização da aula, além de aprofundar adaptações e participação de todos. A literatura aponta o paradesporto como facilitador de experiências inclusivas e recomenda sua inserção efetiva no componente curricular ou seja, junto aos demais conteúdos da Educação Física, e não à parte (Seron; Greguol, 2020). No jogo desenvolvido, isso aparece nas situações do cotidiano escolar, nas perguntas curtas e nas mímicas de modalidades, que convidam a turma a reconhecer o paradesporto e a conversar sobre a deficiência de modo direto e didático (Romero & Carmona, 2024).

Para situar o uso do jogo no currículo, apresento a seguir como ele se alinha à BNCC no componente de Educação Física. A BNCC orienta que as práticas corporais sejam tratadas como fenômenos culturais e que as aulas integrem conhecimentos, atitudes e convivência. O jogo “Trilha para a inclusão – O desafio” foi pensado exatamente nessa lógica: equipes, rodadas curtas, decisões em grupo e conversas breves que ajudam a trabalhar conteúdos sobre paradesporto e deficiência. Com base

nisso, indico abaixo as dimensões do conhecimento envolvidas e algumas habilidades do Ensino Fundamental que podem ser mobilizadas no plano de aula.

Quanto às habilidades do Ensino Fundamental que podem ser trabalhadas com o jogo segundo a BNCC, destacam-se:

- EF35EF02 (3<sup>o</sup>–5<sup>o</sup> anos) – Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos em brincadeiras e jogos.
- EF35EF12 (3<sup>o</sup>–5<sup>o</sup> anos) – Identificar situações de injustiça e preconceito nas práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.
- EF67EF05 (6<sup>o</sup>–7<sup>o</sup> anos) – Planejar e utilizar estratégias para solucionar desafios técnico-táticos em jogos, valorizando a cooperação.
- EF67EF09 (6<sup>o</sup>–7<sup>o</sup> anos) – Construir coletivamente procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos.
- EF89EF01 (8<sup>o</sup>–9<sup>o</sup> anos) – Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro, técnico), valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

A presente pesquisa adotou o Modelo *MDA* como lógica de design pois esse explica, de forma simples, como Mecânicas bem definidas geram Dinâmicas na mesa e, a partir disso, produzem a Experiência que se pretende oferecer (Hunicke; Leblanc; Zubek, 2004). Neste caso, as mecânicas escolhidas de rolar e mover pelo tabuleiro, eventos positivos/negativos por cartas, a carta de ação “Atleta em ação” (mímica) e casas especiais de avançar/voltar foram pensadas para gerar dinâmicas de cooperação e conversas curtas entre os jogadores, orientadas à experiência desejada: valorizar o paradesporto e desconstruir preconceitos em cima da deficiência. Para selecionar, nomear e comunicar essas mecânicas de modo claro, recorri à taxonomia de mecanismos de jogos de mesa proposta por Engelstein e Shalev (2022), que ajudou a categorizar ações como rolar e mover, eventos por cartas e mímicas, deixando evidente o papel de cada uma no fluxo da partida.

No campo da inclusão, adotamos a Teoria do Contato com foco em contato planejado e mediado. Além do encontro face a face, a literatura reconhece formatos indiretos de contato que, quando bem enquadrados pedagogicamente, também podem reduzir preconceitos e favorecer atitudes mais inclusivas (Fitzgerald et al., 2020). Neste trabalho, isso foi operacionalizado como “contato simbólico”: por meio de representações ligadas à deficiência e ao paradesporto (situações da escola,

personagens, contextos, mímicas), o jogo promove identificação, fala e escuta e reflexão sobre estereótipos, mantendo a coerência com o que a se apresenta sobre contatos mediado/indireto e seus efeitos (Fitzgerald et al., 2020).

O contato simbólico é fomentado por meio de cartas de evento que trazem situações do cotidiano escolar (resistência à inclusão, políticas de acesso, experiências com modalidades), acompanhadas de perguntas breves que convidam à fala e à escuta em tempo de aula. A carta “Atleta em ação” propõe mímicas de modalidades do paradesporto, pedindo reconhecimento e discussão rápida com a turma. Esses elementos operam o contato simbólico na prática indireto, porém significativo e são mediados pelo(a) professor(a), conforme orienta o Manual Educativo (perguntas-gatilho, leitura em voz alta quando necessário e fechamento em roda). Com isso, o jogo aproxima temas ainda pouco explorados na escola e valoriza o paradesporto, de acordo com a literatura que aponta o paradesporto como favorecedor de experiências inclusivas no contexto escolar (Seron & Greguol, 2020).

Como limitações, a pesquisa limitou-se a um protótipo, de modo que não houve aplicação com estudantes. Assim, os pontos acima não são evidências de eficácia, mas características projetadas do produto, fundamentadas no referencial teórico e na organização pedagógica adotada (Gil, 2002; Minayo, 2010), o que impede medir diretamente aprendizagem e mudança de atitude. O estudo se enquadra como desenvolvimento de recurso educacional com apresentação do produto educacional (Gil, 2002; Minayo, 2010).

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho apresentou a criação e a entrega de um protótipo de jogo de tabuleiro educativo denominado “Trilha para a inclusão – O desafio”, pensado para tratar deficiência e paradesporto na Educação Física escolar. O jogo foi desenvolvido em torno do GDD, do Manual do Jogo, do Manual Educativo, do protótipo físico e de uma versão digital para demonstração no Tabletopia. O foco foi construir um produto educacional simples de usar, com linguagem clara, tempo de aula real e mediação possível pelo(a) professor(a).

A proposta final combinou jogo em equipes, rodadas curtas e decisão coletiva, com cartas de evento, perguntas numeradas e mímicas de modalidades do paradesporto. Os componentes foram padronizados com fonte maior, alto contraste e

ícone + texto, para facilitar leitura e andamento da aula. Esse arranjo permitiu que o jogo servisse como gatilho de conversa: abre espaço para falar, escutar e reconhecer o paradesporto de forma direta, sem transformar a partida em prova.

O aspecto mais valioso no resultado é o encaixe didático: o jogo cabe em aula típica (não é só para dia de chuva!), pode acontecer em sala, pátio ou estações, e mantém a turma participando. O Manual Educativo deixou um passo a passo simples (antes–durante–após), com perguntas-gatilho e formas de fechamento, o que ajuda quem for aplicar.

Também são reconhecidos os limites claros desta etapa: não houve aplicação com estudantes, então não posso afirmar impacto em aprendizagem ou mudança de atitude. Visualmente, ainda vejo pontos do tabuleiro que pedem limpeza e legendas mais econômicas. Em turmas muito grandes, será importante organizar duas mesas ou rodízio para manter o ritmo.

Como autora, reforço dois aprendizados: Primeiro, falar de paradesporto e deficiência na escola fica mais possível quando há um objeto concreto (o jogo) que puxa a conversa com leveza e respeito. Segundo, o simples funciona: regras curtas, turnos objetivos e mediação clara fizeram diferença na concepção. Entendo esta entrega como ponto de partida. Os próximos passos que planejo são: playtest formativo com turmas dos Anos Finais, ajustes de layout/legibilidade, criação de um roteiro de aula pronto (1–2 encontros) e um mapeamento mais detalhado das habilidades para apoiar o planejamento docente.

Por fim, o trabalho abre espaço para que o paradesporto apareça no cotidiano da Educação Física de forma lúdica, acessível e respeitosa. Entrego um material pronto para demonstrar, que pode ser aplicado, testado e melhorado, mantendo o objetivo central: valorizar o paradesporto e combater preconceitos no ambiente escolar.

## REFERÊNCIAS

Alves, Maria Luíza Tanure; Fiorini, Denise Carreira. Como promover a inclusão nas aulas de Educação Física? A adaptação como caminho. **Revista da Sobama**, v. 19, n. 1, p. 3-16, jan./jun. 2018.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Básica. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

Brasil, Samara Oliveira; Couto, Yara Aparecida. Corporejar: o corpo reflexivo e brincante na Educação de Jovens e Adultos. **Corpoconsciência**, Cuiabá-MT, v. 28, e17970, p. 1-17, 2024.

Casarotto, Romeu Isaac *et al.* Logirunner: um jogo de tabuleiro como ferramenta para o auxílio do ensino e aprendizagem de algoritmos e lógica de programação. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 16, n. 1, jul. 2018.

Cavalcanti, Lúcia Helena; Soares, Eulina. O ludismo e avaliação da aprendizagem: possibilidades para o ensino de química. **Revista de Ensino de Química**, v. 1, n. 2, p. 34–47, 2010.

Costa, Antenor Marinho; Sousa, Sérgio Bittencourt. Educação física e esporte adaptado: história, avanços e retrocessos em relação aos princípios da integração/inclusão e perspectivas para o século XXI. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 25, n. 3, p. 27-42, 2004.

Engelstein, Geoffrey; Shalev, Isaac. **Building blocks of tabletop game design: an encyclopedia of mechanisms**. Boca Raton: CRC Press, 2022.

Fernandes, Cristiane da Silva; Silva, José Cláudio. Concepção de um jogo de tabuleiro como uma estratégia de educação na formação acadêmica. **Revista Brasileira de Educação e Ensino**, v. 19, n. 3, p. 86-95, 2023.

Fitzgerald, Hayley *et al.* The Value of Contact: Unpacking Allport's Contact Theory to Support Inclusive Education. **Frontiers in Education**, v. 5, 2020.

Gentile, Ambra *et al.* Inclusive physical activity games at school: The role of teachers' attitude toward inclusion. **Frontiers in Psychology**, v. 14, 2023.

Gil, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

Gomes, Danielle; Ulbricht, Valéria. Os jogos de tabuleiro e seu uso na educação: uma revisão integrativa de literatura. **Revista Educação e Ludicidade**, v. 6, n. 2, 2024.

Gress von Wangenheim, Christiane *et al.* SplashCode: jogo de tabuleiro não digital para ensino de lógica e algoritmos no ensino básico. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 27, n. 3, 2019.

Hunicke, Robin; Leblanc, Marc; Zubek, Robert. **MDA**: a formal approach to game design and game research. 2004.

La carretta, Marcelo. Uma breve história dos jogos de tabuleiro. **Revista Científica de Artes/FAP**, v. 31, n. 2, p. 208–227, 2024.

Manzini, Eduardo José *et al.* Jogos de tabuleiro e de mesa nas aulas de Educação Física: construção de adaptações para inclusão escolar do aluno com deficiência. **Revista da Associação Brasileira de Atividade Motora Adaptada**, Marília, v. 21, n. 1, p. 105-118, jan./jun. 2020.

Mattje, Alexandre; Santos, Sandra Regina Ferreira dos. Deficiência: da conceituação aos posicionamentos de universitários. **Revista Contribuciones**, v. 10, n. 320, p. 125–140, 2024.

Minayo, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

Paton, Jordan. Should disability sport be a unit within a middle or high school general physical education class? **Journal of Physical Education, Recreation & Dance**, v. 90, n. 5, p. 57–60, 2019.

Prado, Laíse Lima do. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: Pandemic e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 2, n. 2, p. 26–38, jul./dez. 2018.

Romero, Cláudia da Rosa; Carmona, Eduardo Klein. Educação física inclusiva e paradesporto: semelhanças e diferenças. **Revista Thema**, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 29-42, 2017.

Romero, Carolina Rodrigues; Carmona, Ednardo Kinjo. O paradesporto como conteúdo da Educação Física escolar: uma revisão sistemática. **Revista Brasileira de Atividade Motora Adaptada**, v. 25, n. 1, p. 21-36, 2024.

Seron, Bruna Barboza; Greguol, Márcia. Esporte paralímpico na Educação Física: um facilitador no processo de inclusão. In: SERON, Bruna Barboza; BRANDOLIN, Fábio (org.). **Experiências no esporte paralímpico: um passo a favor da inclusão**. Rio de Janeiro: Instituto Benjamin Constant, 2020. p. 36–53.

Seron, Cristiane; santos, Raphael; triches, Rosane. O esporte para pessoas com deficiência e a luta anticapacitista — dos estereótipos sobre a deficiência ao desenvolvimento de uma identidade positiva. **Revista Brasileira de Educação Física Escolar**, v. 7, n. 2, p. 123–138, 2021.

Silva, Jéssica Pereira Vieira da; Dias, Camila Costa. goo. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 30, e30111, 2024.

Souza, Marcela Tavares de; Silva, Michelly Dias da; Carvalho, Rachel de. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102–106, jan./mar. 2010.

Stabile, Caroline Junqueira de Pádua; Seabra Junior, Manoel Osmar; Araujo, Gisele


Silva; Uchelli, Janiele de Souza Santos. Protótipo de um jogo digital para o treinamento de funções executivas em estudantes com paralisia cerebral. **Revista Ibero-americana de Educação**, v. 94, n. 1, p. 37–53, 2024.

**Anexo 1 – Manual do Jogo e Manual Educativo**


# TRILHA PARA INCLUSÃO O DESAFIO

Manual





# RESUMO DO JOGO



BEM-VINDO(A) AO “TRILHA PARA INCLUSÃO – O DESAFIO!”. ESTE É UM JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO, DESENVOLVIDO COM BASE EM FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS E TEÓRICOS, COM O OBJETIVO DE ABORDAR A DEFICIÊNCIA E O PARADESPORTO NA PERSPECTIVA INCLUSIVA, ALINHADO À PROPOSTA DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). O JOGO VISA CONTRIBUIR COM A FORMAÇÃO DE UMA CULTURA ESCOLAR MAIS EMPÁTICA, CRÍTICA E RESPEITOSA ÀS DIVERSIDADES, ESPECIALMENTE NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO FÍSICA.

O JOGO TEM COMO FUNÇÃO PEDAGÓGICA VALORIZAR O PARADESPORTO COMO CONTEÚDO PEDAGÓGICO E ROMPER ESTIGMAS ASSOCIADOS À DEFICIÊNCIA, PROMOVENDO EMPATIA, RESPEITO E PENSAMENTO CRÍTICO ENTRE OS JOGADORES.



# COMPONENTES DO JOGO



1 TABULEIRO ILUSTRADO

1 DADO

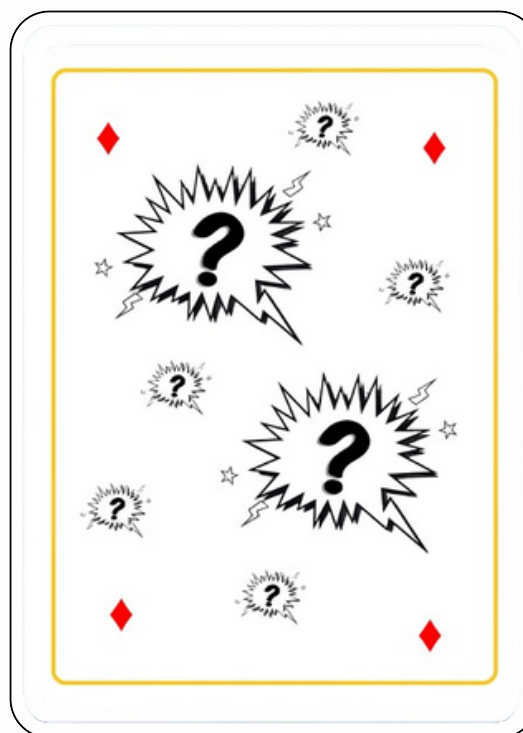
4 PEÕES TEMÁTICOS (REPRESENTANDO MODALIDADES DO PARADESPORTO)


64 CARTAS DE EVENTO (POSITIVAS E NEGATIVAS)

CARTA OURO


CARTAS DE PERGUNTA (RELACIONADAS ÀS CARTAS DE EVENTO)

12 CARTAS "ATLETA EM AÇÃO" (MÍMICAS)





# OBJETIVO DO JOGO

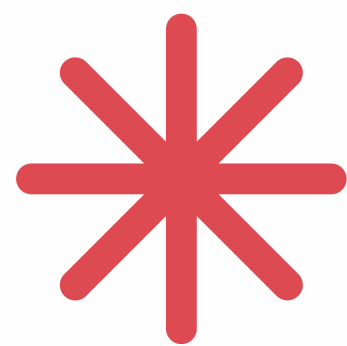


TRILHA PARA INCLUSÃO – O DESAFIO É UM JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO QUE CONVIDA OS PARTICIPANTES A REFLETIREM, DE FORMA LÚDICA E CRÍTICA, DE VALORIZAR O PARADESPORTO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. DURANTE O PERCURSO, AS EQUIPES ENFRENTAM SITUAÇÕES SIMBÓLICAS POR MEIO DE CARTAS DE EVENTO, RESPONDEM A PERGUNTAS REFLEXIVAS E REALIZAM MÍMICAS DE MODALIDADES PARALÍMPICAS.

CADA ACERTO E REFLEXÃO PERMITE AVANÇAR CASAS NO TABULEIRO, SUPERANDO OBSTÁCULOS ATÉ CHEGAR AO FINAL.


A EQUIPE VENCEDORA SERÁ AQUELA QUE CONSEGUIR COMPLETAR TODO O PERCURSO DO TABULEIRO E ALCANÇAR A CASA FINAL. ESSA EQUIPE CONQUISTA A CARTA OURO, QUE SIMBOLIZA O SUCESSO NA MISSÃO DO JOGO: VALORIZAR O PARADESPORTO, ROMPER ESTIGMAS SOBRE A DEFICIÊNCIA E PROMOVER UMA ESCOLA MAIS INCLUSIVA, ACESSÍVEL E COMPROMETIDA COM A DIVERSIDADE.

IMPORTANTE: MESMO QUE UMA EQUIPE CHEGUE AO FINAL DO TABULEIRO, O JOGO SÓ TERMINA APÓS A CONCLUSÃO DA RODADA EM ANDAMENTO, GARANTINDO QUE TODAS AS EQUIPES TENHAM A MESMA QUANTIDADE DE JOGADAS. ISSO PERMITE QUE MAIS DE UMA EQUIPE POSSA ALCANÇAR A CASA FINAL E RECEBER A CARTA OURO, REFORÇANDO O ESPÍRITO INCLUSIVO E COLABORATIVO DA PROPOSTA DO JOGO.



# PREPARAÇÃO

- 1- POSICIONE O TABULEIRO EM UMA SUPERFÍCIE PLANA.
- 2- CADA EQUIPE ESCOLHE UM PEÃO E O POSICIONA NA CASA INICIAL.
- 3- SEPARE AS CARTAS DE EVENTO EM DOIS MONTES: POSITIVAS (AZUL) E NEGATIVAS (VERMELHA) E COLOQUE AS VIRADAS PARA BAIXO.
- 4- POSICIONE AS CARTAS “ATLETA EM AÇÃO” SEPARADAMENTE (VIRADAS PARA BAIXO)
- 5- TENHA À MÃO UMA AMPULHETA OU CRONÔMETRO (OPCIONAL PARA AS MÍMICAS).



# COMO JOGAR

O JOGO É DISPUTADO POR 2 A 4 EQUIPES, COM NO MÍNIMO 2 PARTICIPANTES POR EQUIPE. NÃO HÁ NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES POR EQUIPE, DESDE QUE TODOS PARTICIPEM ATIVAMENTE DAS AÇÕES DO JOGO.

A EQUIPE QUE TIRAR O NÚMERO MAIS ALTO NO DADO COMEÇA A PARTIDA. A PRÓXIMA EQUIPE A JOGAR É AQUELA SENTADA À ESQUERDA.

NA VEZ DA EQUIPE, UM INTEGRANTE LANÇA O DADO E AVANÇA O NÚMERO CORRESPONDENTE DE CASAS. DÊ ACORDO COM A CASA QUE PARAR



# COMO JOGAR

CASA AZUL: CARTA DE EVENTO POSITIVA - QUANDO A EQUIPE CAIR EM UMA CASA AZUL, ELA DEVE PUXAR UMA CARTA DE EVENTO POSITIVA (AZUL).

ESSAS CARTAS APRESENTAM SITUAÇÕES QUE VALORIZAM ATITUDES INCLUSIVAS OU MOSTRAM BONS EXEMPLOS DE EXPERIÊNCIAS COM O PARADESPORTO NA ESCOLA. APÓS LER A CARTA, A EQUIPE PODE OPTAR POR RESPONDER À PERGUNTA REFLEXIVA CORRESPONDENTE (QUE TEM O MESMO NÚMERO DA CARTA).

SE DECIDIR RESPONDER, ELA AVANÇA UMA CASA COMO FORMA DE INCENTIVO À PARTICIPAÇÃO.

# COMO JOGAR

CASA VERMELHA: CARTA DE EVENTO NEGATIVA - AO CAIR EM UMA CASA VERMELHA, A EQUIPE DEVE PUXAR UMA CARTA DE EVENTO NEGATIVA (VERMELHA).

ESSAS CARTAS TRAZEM SITUAÇÕES DESAFIADORAS, QUE REPRESENTAM BARREIRAS, PRECONCEITOS OU EXCLUSÕES ENFRENTADAS POR PESSOAS COM DEFICIÊNCIA E ATLETAS DO PARADESPORTO.

A EQUIPE PODE ESCOLHER RESPONDER À PERGUNTA REFLEXIVA CORRESPONDENTE. SE ACEITAR O DESAFIO E PARTICIPAR DA REFLEXÃO, TAMBÉM AVANÇA UMA CASA, MESMO QUE O CONTEÚDO DA CARTA ENVOLVA PERDER UMA RODADA OU VOLTAR CASAS.



# COMO JOGAR

CASA SEM COR: CARTA "ATLETA EM AÇÃO" (MÍMICA) - QUANDO CAIR EM UMA CASA SEM COR DEFINIDA, A EQUIPE DEVE PUXAR UMA CARTA "ATLETA EM AÇÃO", QUE PROPÕE UMA MÍMICA DE UMA MODALIDADE PARALÍMPICA. UM INTEGRANTE DA EQUIPE DEVERÁ REPRESENTAR, SEM FALAR EM FORMA DE MÍMICA, O ESPORTE INDICADO NA CARTA ENQUANTO OS COLEGAS TENTAM ADIVINHAR.

\*\*SE A EQUIPE ACERTAR NO TEMPO DA AMPULHETA, AVANÇA O NÚMERO DE CASAS INDICADO NA CARTA.

\*\*SE NÃO ACERTAR, A PRÓXIMA EQUIPE TEM DIREITO DE TENTAR UMA ÚNICA VEZ. QUEM ACERTAR PRIMEIRO AVANÇA.

# COMO JOGAR

FIM DO TABULEIRO:

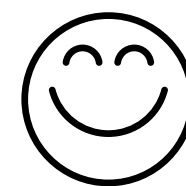


ESSA IMAGEM REPRESENTA O COMEÇO E O FIM DO TABULEIRO.

# REGRAS ESPECIFICAS

## CARTAS DE EVENTO

AS CARTAS DE EVENTO APRESENTAM SITUAÇÕES REAIS SIMBÓLICAS, SEGUIDAS DE PERGUNTAS REFLEXIVAS. POR SE TRATAR DE UM JOGO SEMI-COOPERATIVO, NÃO HÁ UMA RESPOSTA CERTA OU ERRADA. O AVANÇO DA EQUIPE OCORRE QUANDO ELA SE ENGAJA NA REFLEXÃO, ARGUMENTA E PARTICIPA DA DISCUSSÃO DE FORMA RESPEITOSA E CRÍTICA. O PROFESSOR OU MEDIADOR PODE AUXILIAR, CASO NECESSÁRIO, PARA GARANTIR A PARTICIPAÇÃO EQUITATIVA DE TODOS.



12- É ano de Olimpíada! Um atleta que foi na sua escola falar sobre a modalidade de vôlei sentado aparece na TV para anunciar o começo das Paralimpíadas. Você fica super animado e já chama seus amigos para uma tarde cheia de comidinhas gostosas e muito esporte paralímpico! Avance uma casa, e jogue o dado novamente.



3- João está tomando café da manhã para ir à escola e pensa: "Seria ótimo jogar goalball na aula de educação física. Parece tão divertido! Só que, sem o material e o apoio da escola, fica difícil trazer esse esporte para a gente." Volte três casas.

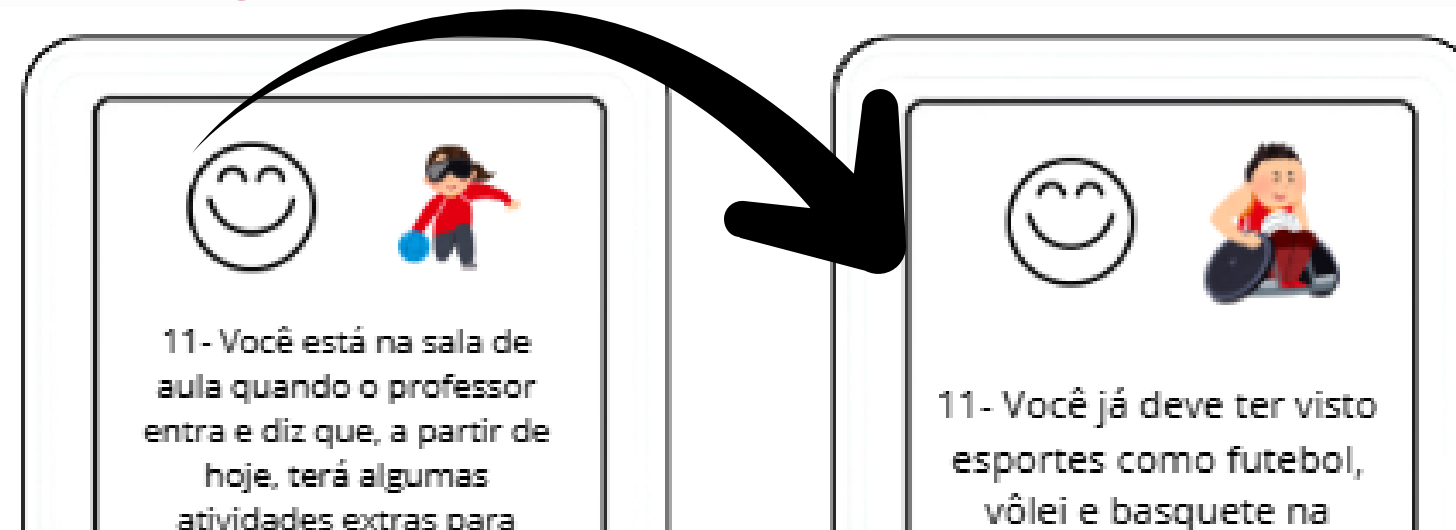
# REGRAS ESPECÍFICAS

## PERGUNTAS NUMERADAS

CADA CARTA DE EVENTO TRAZ UMA SITUAÇÃO ESPECÍFICA E ESTÁ VINCULADA A UMA CARTA DE PERGUNTA CORRESPONDENTE, IDENTIFICADA PELO MESMO NÚMERO. ESSA NUMERAÇÃO GARANTE QUE A REFLEXÃO PROPOSTA ESTEJA DIRETAMENTE RELACIONADA AO CONTEÚDO DA CARTA.

A PERGUNTA É REVELADA APENAS APÓS A EQUIPE DECIDIR QUE DESEJA RESPONDÊ-LA. AO FAZER ESSA ESCOLHA E SE ENGAJAR NA RESPOSTA, A EQUIPE AVANÇA AUTOMATICAMENTE UMA CASA, COMO FORMA DE VALORIZAR A PARTICIPAÇÃO ATIVA, O PENSAMENTO CRÍTICO E O DEBATE COLETIVO.

COMO O JOGO É SEMI-COOPERATIVO, NÃO HÁ RESPOSTAS CERTAS OU ERRADAS. O AVANÇO É CONCEDIDO COM BASE NO ENVOLVIMENTO E NA ARGUMENTAÇÃO DA EQUIPE, PODENDO CONTAR COM A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR, SE



# REGRAS ESPECIFICAS

## CARTA "ATLETA EM AÇÃO"

AO CAIR EM CASA SEM COR, A EQUIPE DEVE REPRESENTAR UMA MODALIDADE DO PARADESPORTO POR MEIO DE MÍMICA. A EQUIPE TEM TEMPO LIMITADO (AMPULHETA). SE ADIVINHAR CORRETAMENTE, AVANÇA CONFORME INDICADO NA CARTA.



## CASAS ESPECIAIS

SETA PARA DIREITA: AVANCE 2 CASAS

SETA PARA ESQUERDA: VOLTE 2 CASAS

SETA MENOR ESQUERDA: AVANCE 1 CASA



# REGRAS ESPECIFICAS

## CARTA OURO

CONCEDIDA À EQUIPE QUE ALCANÇAR A CASA FINAL.  
REPRESENTA O ÊXITO SIMBÓLICO NA TRILHA PELA INCLUSÃO  
E VALORIZAÇÃO DO PARADESPORTO.



## FINAL DO JOGO

A EQUIPE QUE CONQUISTAR A CARTA OURO VENCE.  
ALTERNATIVAMENTE, O JOGO PODE SER COOPERATIVO, COM  
TODAS AS EQUIPES COLABORANDO PARA ALCANÇAR JUNTAS  
O FIM DA TRILHA.

# MISSÃO DO JOGO

A MISSÃO DO JOGO É AMPLIAR A VISIBILIDADE DO PARADESPORTO E ESTIMULAR, DE FORMA SIMBÓLICA E ACESSÍVEL, A REFLEXÃO CRÍTICA SOBRE DEFICIÊNCIA, INCLUSÃO E DIVERSIDADE CORPORAL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. O JOGO PROPÕE UM “CONTATO SIMBÓLICO” COM REALIDADES DIVERSAS, PROMOVENDO EMPATIA, DESCONSTRUÇÃO DE ESTEREÓTIPOS E VALORIZAÇÃO DO ESPORTE COMO PRÁTICA HUMANA UNIVERSAL.

# ACESSIBILIDADE

TRILHA PARA INCLUSÃO – O DESAFIO FOI PENSADO PARA SER ACESSÍVEL A TODOS OS PARTICIPANTES.

CADA CARTA DO JOGO CONTA COM UM QR CODE QUE, AO SER ESCANEADO, DIRECIONA PARA A LEITURA EM VOZ ALTA DO CONTEÚDO DA CARTA. ESSE RECURSO É ESPECIALMENTE ÚTIL PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL OU COM DIFICULDADES DE LEITURA, GARANTINDO QUE TODOS POSSAM PARTICIPAR ATIVAMENTE DA EXPERIÊNCIA DO JOGO.

**MANUAL  
EDUCACIONAL  
PARA  
PROFESSORES**

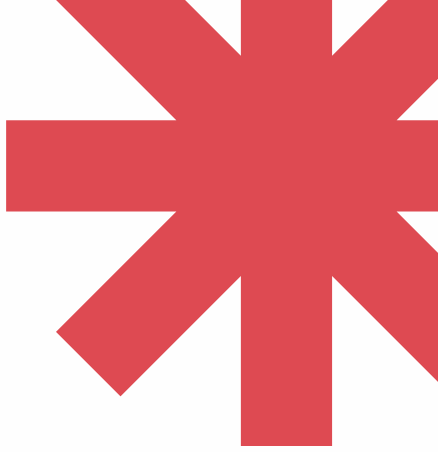
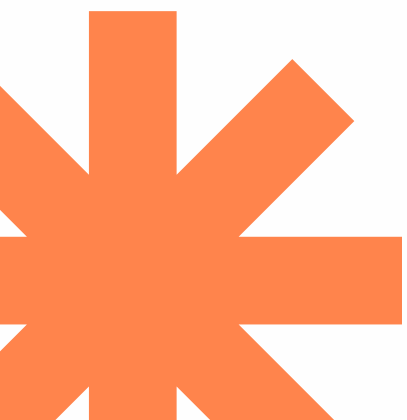
**COMO CONDUZIR O JOGO “TRILHA PARA INCLUSÃO – O  
DESAFIO” NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**



# **FINALIDADE PEDAGÓGICA DO JOGO**

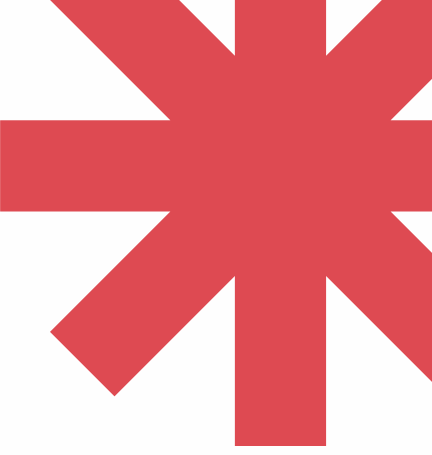
**Este jogo foi desenvolvido como um recurso didático para abordar temas fundamentais da Educação Física escolar, como diversidade corporal, valorização do paradesporto, respeito às diferenças e formação de atitudes inclusivas e empáticas.**

**Durante a dinâmica do jogo, os alunos são estimulados a refletir, argumentar, cooperar e se colocar no lugar do outro, o que favorece o desenvolvimento de aprendizagens alinhadas às dimensões do conhecimento propostas pela BNCC para a Educação Física:**





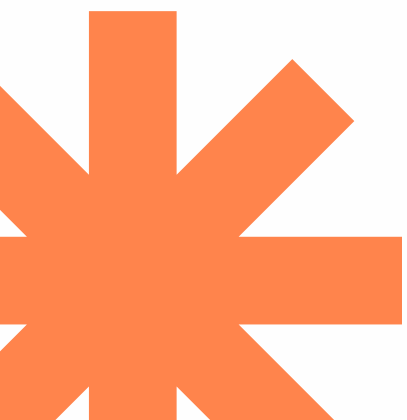
# **FINALIDADE PEDAGÓGICA DO JOGO**



**Dimensão conceitual: ao compreender o que é o paradesporto, suas modalidades e sua relevância histórica e social;**

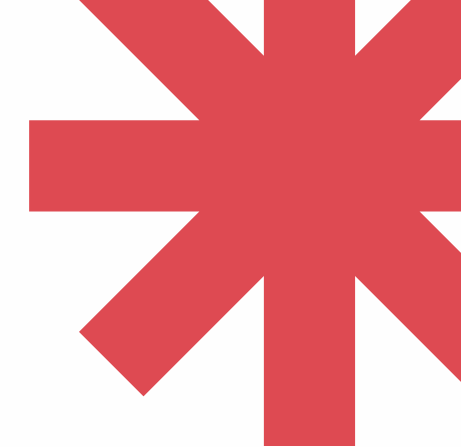
**Dimensão procedimental: ao executar mímicas, desafios e tarefas relacionadas ao movimento corporal;**

**Dimensão atitudinal: ao desenvolver empatia, solidariedade e respeito pelas diferenças.**





# **FINALIDADE PEDAGÓGICA DO JOGO**



**O jogo também promove competências gerais previstas na BNCC, como:**  
**Valorizar conhecimentos históricos e sociais sobre o corpo e o movimento;**

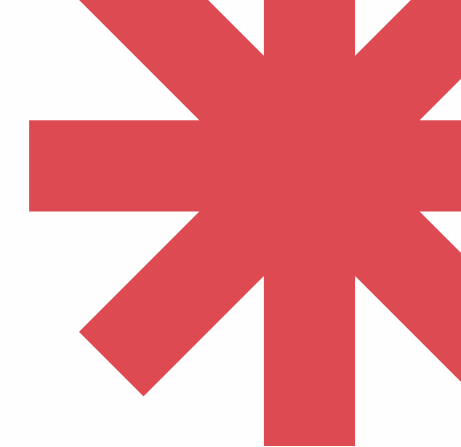
**Exercitar a empatia, o diálogo, a cooperação e o respeito aos direitos humanos;**

**Agir de forma coletiva, solidária e responsável na construção de uma escola mais inclusiva.**

**Além disso, relaciona-se diretamente com as unidades temáticas de jogos, brincadeiras e esportes do componente curricular de Educação Física no Ensino Fundamental, contribuindo para uma prática pedagógica comprometida com a inclusão e a diversidade.**



# **PAPEL DO PROFESSOR NO JOGO**



**O professor não atua apenas como alguém que aplica as regras, mas como um mediador pedagógico. Seu papel é:**

**Estimular a participação de todos os alunos;**

**Mediar as reflexões geradas pelas perguntas das cartas;**

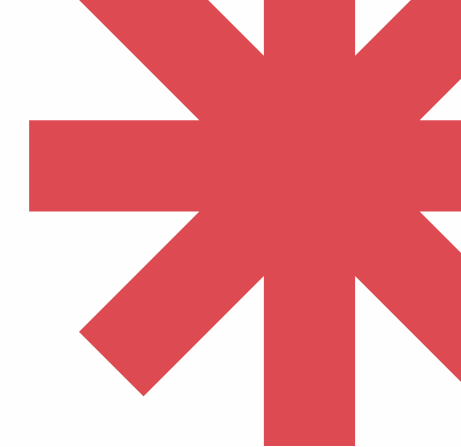
**Adaptar a linguagem ou regras conforme o perfil da turma;**

**Incentivar o respeito, a escuta ativa e a empatia entre os participantes;**

**Garantir que todos compreendam as situações propostas e se sintam à vontade para opinar.**



# **ANTES DO JOGO: PREPARAÇÃO DA AULA**



**Leia previamente o manual e todas as cartas do jogo.**

**Organize os alunos em equipes de no mínimo 2 participantes, garantindo diversidade nos grupos.**

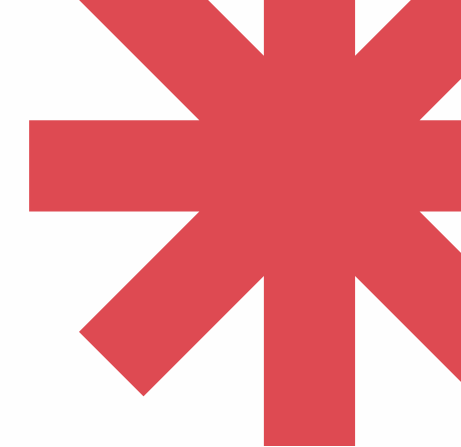
**Explique o propósito do jogo: valorizar o paradesporto e refletir sobre o respeito às diferenças no ambiente escolar.**

**Apresente os componentes: tabuleiro, cartas, peões e como usar o QR Code, se necessário.**

**Estabeleça combinados com a turma sobre respeito e escuta.**



# **DURANTE O JOGO: MEDIAÇÃO ATIVA**



**Acompanhe o jogo de perto e, se necessário, leia as cartas em voz alta para o grupo.**

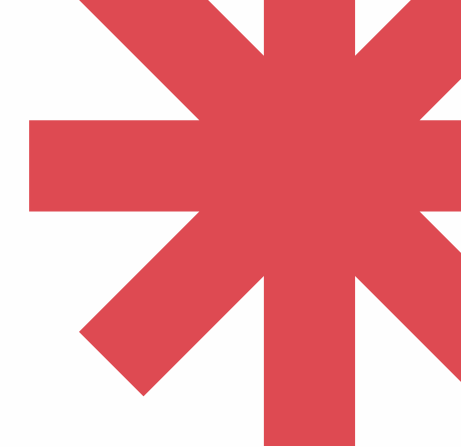
**Estimule as equipes a refletirem nas respostas das cartas, sem julgar como certo ou errado.**

**Lembre aos alunos que o avanço no jogo depende da participação e do diálogo, não da resposta "correta".**

**Auxilie a manter a ordem, mas também a espontaneidade e o engajamento.**



# APÓS O JOGO: FECHAMENTO PEDAGÓGICO



**Promova uma roda de conversa com perguntas como:**

**O que aprendemos com o jogo?**

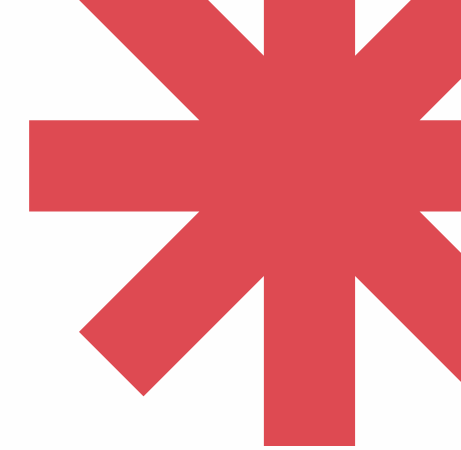
**Alguma carta ou situação chamou sua atenção?**

**O que isso tem a ver com a nossa escola ou com as aulas de Educação Física?**

**Incentive os alunos a propor ações concretas que valorizem o paradesporto na escola.**



# **SUGESTÕES DE TEMAS PARA TRABALHAR NO POS-JOGO**



**O que é o paradesporto? Por que ele é importante?**

**Como tornar a escola mais acessível e aberta à diversidade?**

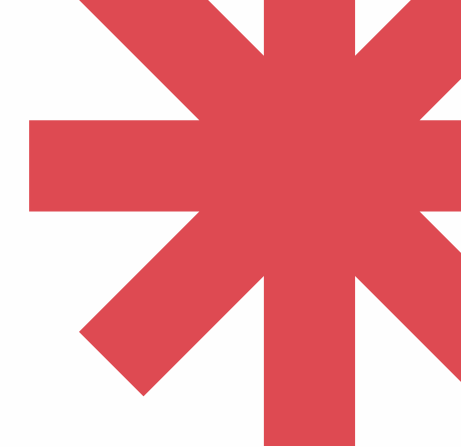
**Capacitismo: o que é e como combatê-lo?**

**Como incluir o paradesporto nas aulas de Educação Física?**

**Projetos escolares voltados à inclusão e ao esporte para todos.**



# SUGESTÕES DE MATERIAIS COMPLEMENTARES



**Se o(a) professor(a) quiser ampliar o trabalho pedagógico com os temas do jogo, seguem duas sugestões:**

**Livro: Experiências no Esporte Paralímpico: um passo a favor da inclusão**  
→ **Uma obra organizada por Bruna Seron e Fábio Brandolin que traz reflexões e práticas sobre o paradesporto e a inclusão.**

**Site: [www.cpb.org.br](http://www.cpb.org.br) – Comitê Paralímpico Brasileiro**  
→ **Site oficial com informações sobre esportes paralímpicos, atletas e materiais educativos.**