

## EXERCÍCIO SINGULAR DE EMPATIA: ENSINO DE WEBGAMES COM O CORPO NUMA PERSPECTIVA INCLUSIVA

Dandara Queiroga de Oliveira Sousa <sup>1</sup>  
Maria Aparecida Dias <sup>2</sup>

### RESUMO

O escrito tem como objetivo, analisar uma sequência didático-pedagógica de ensino de *webgames* com o corpo numa perspectiva inclusiva. Tal sequência didática foi desenvolvida com estudantes do quarto período do curso de licenciatura em Educação Física da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN. A aplicação dessa intervenção se deu no componente curricular “Metodologia dos jogos” e teve como lócus, o *Campus* Avançado de Pau dos Ferros – CAPF. Por ocasião da experimentação, vivenciamos o jogo da serpente, antigo jogo presente nos celulares analógicos e até hoje nos *smartphones*, que trazido para a prática corporal, não mediada por telas, remete a uma brincadeira de tica-corrente. Durante a experiência, dialogamos sobre as experiências de sensibilização para deficiências: auditiva, visual e física, que foram possíveis sensibilizar durante o jogo. A esse exercício, de experimentação do jogo simulando os aspectos anatômicos das deficiências citadas, denominamos de “exercício singular de empatia”, cujo intento foi de, ao nos colocarmos minimamente em condição similar da pessoa com deficiência – PCD, diante das diferentes barreiras que a sociedade impõe, nos sensibilizarmos e propormos estratégias inclusivas. Assim sendo, as principais estratégias resultantes dessa experiência foram: par tutor (para todas as deficiências abordadas), audiodescrição (para as pessoas que estavam com a visão privada) comunicação alternativa (para pessoas que estavam com a audição privada). Ao final, realizamos uma roda de conversa cujo objetivo foi reunir quais aprendizagens a turma destaca. As aprendizagens foram analisadas em 3 categorias: 1) *webgames*; 2) estratégias de inclusão da PCD; 3) Outras aprendizagens. Diante dos resultados e análises, infere-se a relevância da construção de aulas que possam problematizar e sensibilizar os e as docentes em formação, de modo que possam construir estratégias inclusivas em todos os componentes curriculares e não apenas naqueles específicos para o debate da Educação especial numa perspectiva inclusiva.

**Palavras-chave:** Educação Física, Educação especial, jogos digitais, inclusão, formação docente.

---

<sup>1</sup> Licenciada e mestra em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, em Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN e docente da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, [dandaraqueiroga@gmail.com](mailto:dandaraqueiroga@gmail.com);

<sup>2</sup> Docente do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, [cidaufm@gmail.com](mailto:cidaufm@gmail.com);