
EDUCAÇÃO ANTICAPACITISTA: um relato do Projeto de Tutoria do curso de Ciências Sociais da UFF-Campos no ano de 2024

Karina Ribeiro Soares Reis¹, Rafael Mothé Rossetto², Geovana Tabachi Silva³, Raquel Brum Fernandes da Silveira⁴

Resumo:

O presente trabalho é um relato da aplicação de um jogo anticapacitista elaborado pelo Laboratório de Pesquisa em Ensino de Ciências Sociais (LAPECS) e o Programa de Tutoria do curso de Ciências Sociais da UFF/Campos. O jogo foi aplicado aos estudantes do pré-vestibular social Jorge da Paz, com o objetivo de contribuir na formação de profissionais com empatia e capacidade de tornar a educação mais inclusiva. O jogo resultou em um debate saudável e no compartilhamento de experiências entre os presentes, além do incentivo para um olhar mais consciente sobre a pluralidade social. Práticas anticapacitistas devem ser propagadas a todos os níveis de educação, sobretudo, na formação de licenciandos, para que sejam preparados e capazes de lidar com o diferente, sem excluir.

Palavras-chave: Produto educacional, Prática Pedagógica, Pessoa com Deficiência, Educação Inclusiva



Recebido em: 30/04/2025

Aceito em: 17/03/2026

Publicado em: 15/06/2026

¹ Tutora de Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense-Campos.E-mail:k_reis@id.uff.br

² Tutor de Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense-Campos.E-mail:afaelmothe@id.uff.br

³ Professora Adjunta do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense-Campos.E-mail:geovanatabachi@id.uff.br

⁴ Professora Adjunta do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense.E-mail:raquelbrum@id.uff.br,

Introdução

A pessoa com deficiência sofre exclusão na sociedade desde as comunidades primitivas em diferentes povos e contextos sociais. Somente a partir do final do Século XX, começou a se pensar na inclusão do grupo, que passou a ser visto como sujeito de direito. Em 1988, no Brasil, foi estabelecida a Constituição Federal apelidada de “cidadã”, que preconiza direitos básicos universais para todos sem distinção (Brasil, 1988). Um avanço social que abriu portas para se pensar nos direitos e necessidades e formulação de políticas públicas para alguns grupos antes marginalizados pela sociedade e pelo Estado.

Nesse período, as pessoas com deficiência ainda eram tratadas com segregação, inclusive, na educação formal existiam instituições de ensino separadas para os grupos com deficiência e poucos eram aqueles que tinham acesso a essas (Kassar, 2011). Todavia, esses ambientes de ensino não os preparavam para o convívio cotidiano na sociedade, nem para o mercado de trabalho qualificado.

Existia um estigma social sobre a pessoa com deficiência, que o marginalizava e o julgava muitas das como incapaz de aprender e conviver com os ditos normais (Kassar, 2011). Sem embargo, esse é o conceito de capacitismo que perdura até os dias de hoje, foco deste trabalho, que possui por objetivo a conscientização da importância do anticapacitismo na educação.

A educação ainda não entendia no século passado que a sua função era a de evoluir o indivíduo e não domesticar. Atualmente, preconiza-se a inclusão escolar, segundo a Lei de Diretrizes e Bases - LDB, versa que a educação deve ser oferecida a todos sem distinção em escolas regulares (Brasil, 1996). O que garante o direito à pessoa com deficiência de estar incluída na sociedade e no ensino regular.

Por esse motivo, o projeto anticapacitismo foi desenvolvido em turmas que cursam disciplinas de prática educativa na Licenciatura de Ciências Sociais da Universidade Federal Fluminense em Campos dos Goytacazes/RJ, no ano de 2024. O objetivo da pesquisa é relatar a experiência do referido projeto. Como também, enfatizar a importância da inclusão não só escolar mas, social, focando em pessoas com deficiência (PCDs), e aplicar o produto educacional criado a partir da temática estabelecida.

Essa medida garante ganhos não só para a pessoa com deficiência, mas para todos que aprendem a conviver e respeitar o outro a partir de suas especificidades. O que corrobora para a diminuição dos estigmas e do preconceito. As leis e políticas públicas específicas para os diferentes grupos de pessoas com deficiência são necessárias e garantidoras de inclusão. todavia, o profissional da educação deve estar sempre atualizado e ciente das legislações, para gerar em seu cotidiano profissional técnicas para inclusão

Materiais e métodos

Os materiais utilizados foram o jogo anticapacitista criado pelos discentes do curso de Licenciatura de Ciências Sociais com auxílio das professoras e dos tutores. Todavia, aplicado aos estudantes do pré-vestibular social Jorge da Paz, por meio de um evento que contou com uma palestra mediada pelos tutores, que trouxe como convidada uma professora de Geografia deficiente visual.

A pesquisa de base qualitativa possui como método a pesquisa-intervenção e técnica de grupos focais, conforme tratado em literatura (Gabre-Univalle, 2012), nas suas diferentes etapas trabalha-se com grupos específicos. Todavia, na oficina prática do projeto anticapacitismo, desenvolveu-se um jogo de cartas construído de forma colaborativa na plataforma Canva®.

O jogo contou com trinta e uma cartas ilustradas, com perguntas abertas de conteúdo direto e indireto sobre a temática da inclusão, a exemplo, leis, curiosidades, fatos históricos, etc. Todavia, dados levantados através de pesquisas realizadas pelos graduandos e revisadas pelos tutores e professoras, para se levantar discussões sobre questões importantes e de relevância social, estimulando o diálogo no grupo.

A atividade a contar desde o planejamento, encontros com os discentes da graduação, tutores e professoras para elaboração do jogo, reuniões e de fato aplicação, durou três meses com encontros presenciais quinzenais. No dia da prática, que durou cerca de três horas, participaram além das professoras coordenadoras, tutores e convidada palestrante, quatorze discentes do curso de licenciatura que cursaram os componentes curriculares envolvidos no projeto e vinte e sete cursistas do pré-vestibular Jorge da Paz.

O jogo possui o objetivo de abordar de forma participativa temas sobre inclusão social, capacitismo, terminologias e expressões que devem ou não serem utilizadas e a formulação de ideias e projetos para a construção de uma sociedade mais igualitária e integrativa. Os objetivos estão relacionados com a contribuição na formação de licenciandos que tenham a capacidade de analisar e aplicar formas de educação efetivamente mais inclusivas.

Em conjunto com as professoras, tutores e alunos do curso de Ciências Sociais, foi elaborada uma lista de perguntas e discutidas as prováveis respostas, que após minuciosa análise, foram transformadas em cartas. Sem embargo, a aplicação do jogo consiste na metodologia ativa chamada de Gamificação, onde o aluno tem a possibilidade de interagir e contribuir com suas habilidades e experiências, não exercendo apenas a função de receptor de informações, mas sobretudo, um papel ativo na elaboração das discussões (Silva, 2019).

A metodologia do jogo consiste em cada aluno retirar aleatoriamente uma carta e a lê em voz alta, compartilhando com os colegas a questão, as respostas são livres e

objetivam a exposição de suas experiências pessoais sobre o assunto. As professoras e tutores apenas desenvolvem o papel de mediadores, incitando os próprios alunos a responder e dialogar criticamente sobre as questões, quando necessário os mediadores podem ajudar a construir uma explicação plausível sobre o tema.

Resultados e Discussão

A oficina ocorreu no dia 08 de agosto, na sala Multiuso, Bloco C da UFF/Campos. Iniciou-se com a palestra da professora convidada Lívia Siqueira Silva, deficiente visual com cegueira total, com o intuito de trazer mais propriedade de fala sobre o tema, apresentando aos alunos uma perspectiva mais intimista sobre o cotidiano de uma pessoa com deficiência. No entanto, uma conversa descontraída, contando a todo momento, com a participação ativa dos presentes.

A oficina ocorreu no dia 08 de agosto, na sala Multiuso, Bloco C da UFF/Campos. Iniciou-se com a palestra da professora convidada Lívia Siqueira Silva, deficiente visual com cegueira total, com o intuito de trazer mais propriedade de fala sobre o tema, apresentando aos alunos uma perspectiva mais intimista sobre o cotidiano de uma pessoa com deficiência. No entanto, uma conversa descontraída, contando a todo momento, com a participação ativa dos presentes.



Figura 1 - Imagem dos discentes, professores e tutores participantes do projeto anticapacitista.

Após a palestra, cada participante escolheu uma carta, com exceção dos licenciandos que ajudaram na elaboração do jogo. Aleatoriamente foi escolhido um aluno para ler e dialogar sobre a sua carta do produto educacional anticapacitista (figura 2). No início, e a todo momento durante o jogo, os tutores deixaram claro que era um espaço de reflexão e conscientização sobre o assunto, o que permitiu aos participantes que pudessem se expressar melhor.



Figura 2 - Imagem do produto educacional elaborada na oficina prática.

O resultado do jogo surtiu efeitos melhores que o esperado, contou com a presença de mais de quarenta participantes, de variada faixa etária e participação ativa da grande maioria, além da efetiva colaboração dos licenciandos na complementação das respostas e incentivo dos demais presentes na formulação de pensamento crítico (Souza, 1989), sobre os temas abordados.

O mais importante não era seguir de forma litúrgica uma sequência, mas explorar ao máximo o conhecimento dos alunos e sua capacidade de absorver e entender a sociedade como um conjunto de múltiplas formas e aparências. Todavia, o jogo possibilitou um rico momento de criticidade (Souza, 1989), com debates saudáveis entre os presentes e comentários pontuais sobre temas específicos. Segue abaixo a imagem de um dos momentos da aplicação do jogo anticapacitista.



Figura 3 - Imagem dos participantes na aplicação do projeto anticapacitista.

Observou-se que os discentes do curso de Licenciatura em Ciências Sociais adquiriram habilidades para replicar o projeto futuramente em seu cotidiano profissional, os alunos do pré-vestibular social Jorge da Paz desenvolveram o pensamento crítico (Souza, 1989), sobre a temática capacitista para replicar o conceito de inclusão na sociedade, assim como os tutores do projeto.

Conclusões

A integração entre a pós-graduação, a graduação e a comunidade no projeto de extensão exposto, para por meio da educação difundir o anticapacitismo é de muita valia para a sociedade. Por um longo período a pessoa com deficiência sofreu preconceito, marginalização e estigma, mas atualmente, devido a geração de políticas públicas e legislação específica, preconiza-se a inclusão.

A inclusão efetiva da pessoa com deficiência ocorre através da conscientização da sociedade, que se dá através da educação. Por esse motivo, projetos anticapacitistas devem ser formulados, incentivados e praticados em diferentes níveis de ensino.

Referências

- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996.
- GABRE-UNIVILLE, Solange. Contribuições da pesquisa-intervenção na construção de um projeto educativo no museu de arte: pensando a mediação cultural para a pequena infância. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL (ANPED SUL), 2012, Caxias do Sul. Anais [...]. Caxias do Sul: ANPED Sul, 2012.
- KASSAR, Mônica de Carvalho Magalhães. Educação especial na perspectiva da educação inclusiva: desafios da implantação de uma política nacional. *Educar em Revista*, Curitiba, n. especial, p. 61-79, 2011.
- SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino da Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 41, n. 4, e20180309, 2019. Disponível em: <http://www.scielo.br/rbef>. Acesso em: 01 maio 2026. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>.
- SOUZA, Ari Herculano de. *A ideologia*. São Paulo: Editora do Brasil, 1989.