

# GUIA INSTRUCIONAL

Volume I  
Núcleo Comum

Educação Física, Inclusão e Deficiência  
Física no Ensino Médio Integrado



WILLIAN CAMPOS AMORIM

**Ficha catalográfica elaborada com os dados fornecidos pelo autor**

A524g      Amorim, Willian Campos  
Guia instrucional – Educação física, inclusão e deficiência física no ensino médio integrado: volume I – Núcleo comum / Willian Campos Amorim – Sertãozinho - SP, 2024.  
127 p.; il. : color.  
Orientadora: Profa. Dra. Riama Coelho Gouveia  
  
ISBN: 978-65-984372-1-3  
  
Produto educacional (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT)) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Campus Sertãozinho, 2024.  
1. Educação física 2. Inclusão. 3. Deficiência física. 4. Ensino médio integrado. I. Gouveia, Riama Coelho. II. Título.

CDD 373.246

Catálogo na publicação: Gisele Machado da Silva – CRB 8/8554

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo  
IFSP - Câmpus Sertãozinho  
Programa de Mestrado Profissional e Educação Profissional e  
Tecnológica - ProfEPT

**Elaboração**

Prof. Me. Willian Campos Amorim

**Supervisão Geral**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Riama Coelho Gouveia

**Ilustrações**

Prof. Me. Willian Campos Amorim

## SUMÁRIO

<b>SOBRE O AUTOR .....</b>	<b>4</b>
<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>1. CONCEPÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO E SEUS OBJETIVOS .....</b>	<b>6</b>
<b>2. PLANEJAMENTO INCLUSIVO .....</b>	<b>7</b>
<b>3. CONTEÚDOS ESPECÍFICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA.....</b>	<b>10</b>
<b>3.1. ENSINO DE ESPORTES ADAPTADOS.....</b>	<b>12</b>
3.1.1 Esportes Adaptados e Ensino Médio Integrado.....	13
3.1.2 Conteúdos Específicos dos Esportes Adaptados.....	15
3.1.3 Esportes Adaptados: Saberes e Competências.....	47
<b>3.2 ENSINO DE JOGOS INCLUSIVOS.....</b>	<b>51</b>
3.2.1 Ensino de Jogos Inclusivos: Saberes e Competências.....	91
<b>3.3 ENSINO DE LUTAS ADAPTADAS.....</b>	<b>93</b>
3.3.1 Ensino de Lutas Adaptadas: Saberes e Competências.....	104
<b>3.4 ENSINO DE GINÁSTICA ADAPTADA.....</b>	<b>106</b>
<b>3.5 ENSINO DE DANÇAS INCLUSIVAS.....</b>	<b>118</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>122</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>123</b>

## **SOBRE O AUTOR**

Olá, sou o Willian Campos Amorim! Me formei em Educação Física (licenciatura plena) no ano de 2008 e atuei entre os anos de 2004 e 2021 como professor desse componente curricular no ensino básico (educação infantil, anos iniciais e finais do ensino fundamental e ensino médio) em várias redes de ensino municipais e estaduais de Minas Gerais e São Paulo, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Em novembro de 2021 assumi o cargo de professor de Ensino Superior - PES, na cadeira de Mediação Tecnológica, no curso de Pedagogia – Licenciatura da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – Unidade Poços de Caldas e, desde então, atuo como docente nas seguintes disciplinas: Desenvolvimento, Tecnologia e Sociedade, Mediação Tecnológica, Mídias na Educação e Metodologias Ativas. Essas orientações curriculares são o produto final da pesquisa “Projetos Pedagógicos para o Ensino Médio Integrado: (Re)Pensando a Inclusão de Estudantes com Deficiência Física na Educação Física”, realizada durante o curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Câmpus Sertãozinho, sob a orientação da Profa. Dra. Riama Coelho Gouveia. Tal temática de estudo emergiu após identificações da inexistência de um material instrucional para o planejamento e desenvolvimento das aulas de Educação Física que contemplem a inclusão de alunos com deficiência física no âmbito do Ensino Médio Integrado do IFSP, além da constatação de que grande parte dos docentes e profissionais envolvidos no processo de inclusão podem não desenvolver ações amplamente voltadas para a inclusão dos alunos com deficiência física, tendo em vista os objetivos fundados nos documentos norteadores elaborados pelas Comissões de Elaboração e Implementação de Currículos (CEICS) DO IFSP – Câmpus Sertãozinho, e as práticas pedagógicas dos professores de Educação Física. Almejamos, dessa forma, compreender as percepções dos estudantes egressos que possuem algum tipo de deficiência física e, também dos docentes atuantes, bem como o exposto nos currículos do IFSP, resultando nesse material instrucional.

## APRESENTAÇÃO

Esse material apresenta instruções curriculares construídas a partir da análise das percepções de estudantes com deficiência física egressos do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – IFSP Câmpus Sertãozinho.

O contexto educacional atual diante dos objetivos fundados no ensino médio integrado do IFSP demonstra grandes diferenças de concepções de Educação Física e de seus objetivos. No contexto da Inclusão escolar entendemos que algumas mudanças de paradigmas necessitam ser trabalhadas, no intuito de minimizar os efeitos específicos que o fato exclusivo pode causar direta ou indiretamente nos aspectos pedagógicos, didáticos e metodológicos no ensino da Educação Física no Ensino Médio Integrado. Essas especificidades da inclusão, muitas vezes, influenciam na participação ou não dos estudantes com algum tipo de deficiência nas atividades específicas propostas no componente curricular Educação Física.

O guia instrucional – Volumes I e II – aqui apresentados, foi elaborado na dissertação de mestrado intitulada “Projetos Pedagógicos para o Ensino Médio Integrado: (Re)Pensando a Inclusão de Estudantes com Deficiência Física na Educação Física”, da autoria de Willian Campos Amorim. Resulta-se de um trabalho que buscou nortear as ações dos professores do Ensino Médio Integrado do IFSP no componente curricular Educação Física, sinalizando o (re)pensar sobre os estudantes com deficiência física, em suas manifestações e fenômenos corporais, assim como, o desenvolvimento da autonomia, criticidade, cientificidade e integralidade, considerando as dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais, com foco em sua formação integral.

Não é nosso objetivo tornar desse guia instrucional um ‘manual prático’, e sim, traçar orientações que primam pela adaptação, flexibilização e inclusão educacional, reconhecendo as múltiplas realidades dos alunos, com e sem deficiência, possibilitando novas concepções acerca dos envolvidos no processo de elaboração e implementação dos currículos integrados à Educação Física.

# 1. CONCEPÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO E SEUS OBJETIVOS

Existe uma grande preocupação no que diz respeito ao desenvolvimento da disciplina de Educação Física no Ensino Médio Integrado, no receio de que esta esteja direcionada exclusivamente ao atendimento do mercado de trabalho, e deixando de lado os aspectos sociais, políticos, culturais e econômicos que nela se imbricam, dificultando em algumas situações a consolidação da formação humana e cidadã (LIMA et al, 2020).

Nessa perspectiva, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018), o preparo básico para o trabalho e para a cidadania não significa especializar os jovens prematura ou precariamente para o atendimento às necessidades prementes do mercado de trabalho, mas requer o desenvolvimento de habilidades que permitam envolver-se de forma ativa, crítica, criativa e responsável na vida e criar oportunidades para manter-se seu plano de vida viável e adaptável, flexível a novas condições de emprego e melhorias posteriores.

É fato, que a Educação Física integra o currículo escolar, e, esta é responsável pelos conhecimentos advindos da cultura corporal objetivando a consolidar a formação cidadã dos sujeitos.

Correia (2006) acredita que a Educação Física escolar constitui-se num espaço que contribui para a construção de um caminho de mudanças, que perpassam o exercício da reflexão ao encontro da formação do ser humano.

Um ponto a se destacar nessa nova ressignificação é que a área da Educação Física transmite a ideia de se voltar apenas para o gesto motor correto, mas, sabe-se que é muito mais do que isso. Cabe ao professor de Educação Física “[...] problematizar, interpretar, relacionar, analisar com seus alunos as amplas manifestações da cultura corporal, de tal forma que estes compreendam os seus sentidos e significados impregnados nas práticas corporais” (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2015, p. 14). Ou seja, o que vivemos hoje no âmbito na Educação Física passa, necessariamente, pela flexibilidade de seu processo de constituição enquanto componente curricular na história da escola moderna (SOUSA et al, 2012).

## 2. PLANEJAMENTO INCLUSIVO

É importante perceber, num planejamento inclusivo, que quando enxergamos com maior clareza os limites e as possibilidades das pessoas com deficiência, e a necessidade de trabalhar com as potencialidades dos alunos. Como cita Reid (2000), a preparação e o planejamento profissional em Educação Física Inclusiva continuará a ser influenciada pela cultura local, pelas leis e práticas.

Esse planejamento precisa existir numa perspectiva de aproximação da realidade escolar vigente com vistas ao desenvolvimento de conhecimentos inerentes e significativos à prática da inclusão.

Tomando-se por base esses princípios, um programa da disciplina de Educação Física Inclusiva na proposta do Ensino Médio Integrado precisa contemplar alguns aspectos:

**1- Objetivos:** Aquisição de conhecimentos referentes à EF adaptada para pessoas com deficiências; desenvolvimento de habilidades de elaborar programas adequados às necessidades e interesses de alunos com necessidades especiais; desenvolvimento de atitudes éticas, reflexivas, críticas, inovadoras e democráticas relacionadas à inclusão efetiva de pessoas com deficiências na sociedade.

**2- Habilidades:** Auxílio no diagnóstico das necessidades específicas das pessoas com deficiências ou distúrbios de saúde; elaboração de procedimentos e programas adequados às necessidades dos alunos especiais; intervenção no processo educacional, promovendo a participação, integração e o desenvolvimento nos diferentes aspectos: cognitivo, afetivo e psicomotor; síntese e aplicação de conhecimentos nas situações cotidianas; ler, interpretar, discutir, vivenciar trabalhos especiais, bem como redigir sobre assuntos da educação física adaptada; relação de pressupostos da didática da educação física no processo ensino-aprendizagem das pessoas com deficiências.

**3- Atitudes:** Dar atendimento compreensivo e respeitoso às pessoas independentemente das diferenças físicas, mentais, intelectuais, raciais, religiosas, culturais e socioeconômicas; oportunizar a participação das pessoas com deficiências em diferentes atividades programadas e espontâneas; valorizar



e oferecer intervenções mediante o processo de ensino-aprendizagem em consideração às limitações e potencialidades das pessoas com deficiências; postura ética, política e profissional na atuação educacional, considerando a realidade e valores da população portadora de necessidades especiais (MOISÉS, 2005).

Nesse sentido, a autora enfatiza que a intenção da docência, neste caso, é almejar que os alunos adquiram a noção de educação inclusiva desde as primeiras aulas, para então dar continuidade aos temas mais específicos do programa.

Cabe lembrar que a vivência de questões no dia a dia oportuniza a abertura de um leque de experiências, servindo evidentemente de estímulo à sua reflexão enquanto profissional que pode criar estratégias, adaptar, analisar, corrigir, enfim, chamar para si a parte que lhe cabe nesse processo de inclusão que não é só escolar, mas social; e para que isso ocorra o professor de Educação Física precisa ser “ousado” aplicando pedagogicamente o que acredita ser possível na inclusão dos alunos que possuem deficiência. Mas tais atitudes só serão possíveis caso o professor desenvolva um olhar investigativo e entender que “a Educação Física não pode separar pessoas por possuírem habilidades e sim, propiciar habilidades a todos”, assim, é importante que se saiba que a inclusão só será possível se o professor trabalhar em suas aulas as atividades motoras adaptadas (AMA) (SOLER, 2009, p. 131).

Concordamos com Soler (2009) quando afirma que o maior objetivo da Educação Física no ensino atual visa o desenvolvimento de atitudes, conceitos e ações como: participação solidariedade, cooperação, autonomia, criticidade, fraternidade, resolução de conflitos, resolução de problemas, e, a utilização consciente do corpo por meio do movimento.

Nos currículos da Educação Física escolar vemos que é necessário diversificar as vivências motoras de nossos alunos sempre com foco nos valores humanos positivos. Sobre isso, Freire (2009) analisa que os conhecimentos necessários a uma Educação Física eficaz seriam conhecimento do próprio corpo – concebendo-se por atividades aplicáveis para o conhecimento das partes do corpo, ou para o corpo como um todo;

como mediador entre o interno e o externo e, cultura específica da Educação Física – relativo à cultura corporal.

Mediante o pensamento do autor, percebemos que a EF escolar é uma área muito mais abrangente e complexa, do que víamos antes, dentro da cultura de movimentos estereotipados, esportivistas e biologizantes.

Portanto, vemos que o ensino da EF constitui-se, consoante Betti (2013), como um fenômeno escolar, levando-se em consideração a cultura física, enquanto elemento educativo, operacionalizando a pedagogia das atividades físicas como um meio sociocultural, valorizando o corpo humano e seu desenvolvimento.

Fica-nos claro que a influência social e cultural são fatores incisivos no desenvolvimento dos alunos nas aulas de EF, fatores estes que são premissas para a consolidação de uma inclusão escolar concreta e plena

Para facilitar a compreensão da elaboração do planejamento inclusivo, elencamos abaixo algumas etapas que podem orientar essa realização:

1. Apresentação das concepções de Educação Física e das manifestações mais abrangentes da cultura corporal de movimento (jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas) no movimento inclusivo;

2. Escolha de possíveis jogos, esportes, danças, lutas, ginásticas e/ou práticas corporais de aventura para serem aprendidas com vistas à inclusão de alunos com deficiência física. Pesquisas e/ou o material aqui produzido (orientações) podem auxiliar na busca por práticas corporais possíveis e suas respectivas vinculações aos conteúdos curriculares comuns e específicos do Ensino Médio Integrado. Tais escolhas devem ser balizadas por argumentações e debates, prevalecendo os posicionamentos mais adequados ao contexto e decididos pela maioria;

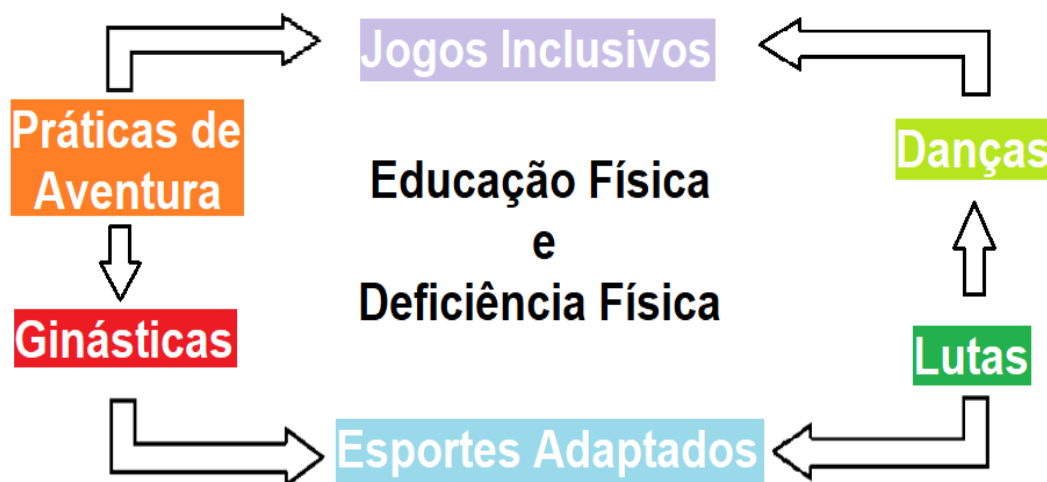
3. Organização e distribuição das práticas inclusivas e questões sociais nos bimestres;

4. Elaboração de um documento contendo a decisão de todos, datado e assinado.

5. Estudo e pesquisa sobre os tipos de deficiência física existentes, suas características, possibilidades e potencialidades.

### 3. CONTEÚDOS ESPECÍFICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA INCLUSIVA E ADAPTADA

**Figura 1** – Conteúdos Específicos da Educação Física Inclusiva e Adaptada



**Fonte:** Elaborada pelo Autor, 2023.

Os conteúdos que aqui apresentamos, destacam-se a partir da concepção de diversos autores (COLETIVO DE AUTORES, 1992): esportes, lutas, danças, ginásticas, jogos e práticas corporais de aventura, mas aglutinando-as a partir das especificidades dos alunos com deficiência física, a partir de teorias inclusivistas da educação física (RODRIGUES, 2006; RODRIGUES-LIMA RODRIGUES, 2006).

Os objetivos destes conteúdos, em razão de suas respectivas adequações, somente serão atingidos pelo professor quando este utilizar da adaptação das atividades/tarefas a serem trabalhadas com os alunos. Lopes (2012) ainda defende que a Educação Física escolar preocupada com a inclusão diversa de seus alunos, precisa utilizar/adaptar também seus métodos de ensino, possibilitando a integração, a cooperação e, conseqüentemente, a inclusão de conteúdos mais adequados à realidade dos alunos.

Percebemos assim que para um ensino realmente inclusivo da Educação Física escolar, abordado inicialmente por Mosston e Ashworth (1990), são necessárias adaptações curriculares, que hoje, em Educação Física, convergem-se em Educação Física Adaptada, ou, o que é muito difundido na literatura, a Atividade Motora Adaptada (AMA); considerados também um estilo de ensino inclusivo.

Conhecimentos técnicos referem-se à contextualização das características das diferentes práticas corporais: regras, objetivos da prática, intenções táticas, papéis e subpapéis dos praticantes, diferentes tipos de modalidades dentro de uma mesma prática, entre outras coisas. Os conhecimentos críticos constituem-se por contextualizações e problematizações que podem gerar reflexões e análise crítica da realidade, buscando soluções de melhorias, além de reivindicá-las (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012). Nesse ponto a intenção é relacionar os conteúdos da cultura corporal de movimento a diferentes questões sociais que podem ser problematizadas e levadas a uma reflexão crítica, resultando em discussões e mudança de posicionamento (ou não) acerca da realidade em que se vive.

Os saberes atitudinais se relacionam ao desenvolvimento dos diversos valores sociais: respeito, tolerância, solidariedade, cooperação, autoconfiança, autoconhecimento, resiliência, entre outros (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

Por fim, os saberes corporais são as vivências práticas e, com base no tempo destinado ao seu ensino, pode se constituir numa prática que gera um saber para conhecer (experimentação) ou um saber para praticar (maior aprofundamento), com vivências que visam o empoderamento motor do aluno.

Essa área de estudo, epistemológica, ao focar na análise da ação motora, tem como objetivo compreender as características internas específicas de cada atividade física. Por exemplo, quando estamos envolvidos em uma partida de pega-pega, as ações de correr, mudar de direção, esconder-se ou evitar ser pego representam movimentos típicos e intrínsecos a esse jogo. Essas ações revelam a lógica subjacente ao jogo, fornecendo informações essenciais para a compreensão e eventual intervenção pedagógica (FERREIRA; RAMOS, 2017). É importante notar que os três tipos de conhecimento (conceitual, corporal e atitudinal) se complementam e são desenvolvidos de maneira interligada. No entanto, a ênfase dada a cada dimensão pode variar dependendo dos objetivos a serem alcançados.

### 3.1 ENSINO DE ESPORTES ADAPTADOS

O esporte tem como principais características as regras rígidas e a competitividade. Diante do grande universo de práticas corporais relacionadas ao mundo esportivo, tentamos aqui classificá-las de modo a facilitar possíveis escolhas pelos estudantes e professores. Por conta disso, podemos dividi-lo, com vistas à inclusão da pessoa com deficiência física, em três grandes categorias: **I. Esportes coletivos** (tradicionais, nacionais e populares em outros países/culturas); **II. Esportes individuais** (tradicionais, nacionais e populares em outros países/culturas), e **III. Esportes específicos à deficiência física**.

É importante compreender as diferenças entre os esportes coletivos, com formação de equipes e os individuais, sem a possibilidade de contar com parceiros, para facilitar a abordagem de tal conteúdo. As características dos esportes coletivos são de relação de cooperação entre os colegas de time e oposição aos adversários, com interação. Já os esportes individuais apresentam somente a oposição aos adversários, sem interação (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012). Essa dinâmica nos diz muito quando pensamos nas situações de aprendizagem. Contudo, dentro dos esportes ditos individuais, quando pensamos nas competições em dupla, ou no revezamento (atletismo e natação), tais situações, mesmo não permitindo uma “troca de passes”, apresentam relações de colaboração, pois dispõem de pelo menos um companheiro para auxiliar as ações no decorrer do jogo (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

Também se faz importante destacar nosso entendimento dos conceitos aqui utilizados. Estamos chamando de esportes tradicionais aqueles que já possuem tradição na Educação Física escolar nacional, como por exemplo o futebol, em contrapartida, os esportes populares em outros países/culturas são aqueles não convencionais ou pouco difundidos, como o rúgbi. Em nossa proposta de divisão compreendemos também ser significativa a valorização dos esportes criados no Brasil, além da cultura esportiva de outros países, e no mesmo grau de importância aparecem as práticas inclusivas destinadas às pessoas com deficiência. Por fim, salientamos que outras possibilidades podem ser pesquisadas e/ou construídas pelos alunos para comporem os conteúdos de ensino e aprendizagem na escola.

### 3.1.1 Esportes Adaptados e Ensino Médio Integrado

As pesquisas que envolvem o contexto da Educação Física no Ensino Médio Integrado precisam se ampliadas, posto que nesse cenário educacional, a partir de dados do censo escolar de 2019, as matrículas vem crescendo a cada ano, apresentando um aumento significativo de 28,3% se comparados ao censo de 2015 (BRASIL, 2020).

O objetivo maior do Ensino Médio Integrado é o de formar integralmente os estudantes visando a minimização da dicotomia ainda existente em suas mais variadas vertentes, tanto na oferta universal quanto nas adversidades entre a cultura geral e a técnica, formação acadêmica e instrumentalizada (LIMA et. al, 2020).

Dessa forma, no tocante a organização curricular e disciplinar do Ensino Médio Integrado o precisam caminhar paralelamente em uma mesma direção, não se contrapondo entre si, traçando diálogos integrados dos conhecimentos acadêmicos sem se desvincular dos processos intrínsecos ao estudante.

Nesse cenário, a Educação Física no Ensino Médio Integrado precisa se desenvolver sem que uma preocupação específica de atendimento ao mercado de trabalho se sobressaia aos diversos aspectos a ela vinculados: social, econômico, político, entre outros; o que resulta por vezes em possíveis problemáticas à formação humana e da cidadania (SILVA et. al., 2016).

A Educação Física como componente curricular obrigatório (LDB, 1996) do ensino básico, e, portanto, também obrigatório no EMI, ancora-se em duas teses: a primeira, sustentada pelo **Homo Ludens** de Johan Huizinga (1999, p. 5) onde:

[...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

O jogo, aqui retratado por Huizinga (1999), no remete ao pensamento físico dos atos corporais e seus desenvolvimentos; ou seja, é muito mais importante

os significados e significantes que permeiam seus princípios e regras do que sua própria essência biológica. Ainda, há de ressaltar as relações socioculturais que se estabelecem entre os indivíduos envolvidos no ato de jogar; a diversão; a motivação e sobretudo o fenômeno cultural que se desenvolve.

A segunda teoria, seria a do **Homo Faber**, na perspectiva técnica de Hans Jonas (2006), onde afirma que na era moderna e contemporânea, e com o advento das tecnologias o **Homo Faber** se torna o objeto sobre o qual a técnica age, ou seja, o ser humano torna-se produto daquilo que ele mesmo produz.

Assim, “a educação nesta modernização conservadora assume o papel social de uma estreita formação de futuros trabalhadores eficientes, competitivos e eficazes para uma desenfreada competição no mercado de trabalho. [...]” (BOROWSKI, 2021, p. 27).

A Educação Física, nesse contexto torna-se um componente curricular importante no processo adaptativo das relações humanas, sociais e de trabalho, numa concepção de formação integral, omnilateral e politécnica, onde o Ensino Médio Integrado surge com inúmeras possibilidades rumo a concretização de uma educação enquanto direito sócio-universal (FRIGOTTO, CIAVATTA, RAMOS, 2012).

Os esportes, nessa concepção, precisam promover uma interação e integração de conteúdos, a fim de possibilitar correlações inter, trans e multidisciplinares, ultrapassando os limites impostos socioculturalmente da Educação Física Escolar, que, ainda, a caracteriza como disciplina instrumental, por vezes vista como apenas esportivista, lançado seus olhares para os mais fortes e hábeis (concepção higienista e militarista).

Romper com esse paradigma no Ensino Médio Integrado, face a inclusão de alunos com deficiência física, é um dos objetivos maiores do esportes na Educação Física numa concepção de ensino integral atrelada às reflexões sociais, culturais e históricas focada não apenas na transmissão do conhecimento, mas sim, a potencialização dos aspectos imprescindíveis à autonomia, à cidadania, ao mundo do trabalho, à participação social e ao desenvolvimento educacional, científico e tecnológico.



### 3.1.2 Conteúdos Específicos dos Esportes Adaptados

**Figura 2** – Conteúdos de Ensino: Esportes Coletivos e Individuais Adaptados

<b>Esportes Coletivos</b>	<b>Esportes em Cadeira de Rodas:</b> futsal, handebol, basquetebol, rugby, <i>power soccer</i> (futebol em cadeiras motorizadas). <b>Em duplas:</b> bocha (em duplas), tênis de mesa, tênis de quadra, badminton. <b>Esportes sem Cadeira de Rodas:</b> voleibol sentado
<b>Esportes Individuais</b>	bocha, tênis de mesa, arco e flecha, alterofilismo, ciclismo, artes marciais, atletismo (arremessos, lançamentos, pista), esgrima, tiro esportivo, parabadminton.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino do conteúdo esporte, seguem alguns exemplos, que certamente podem ser ampliados com base nas perspectivas dos docentes que utilizarão o material aqui produzido.

**- BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS** – Esse esporte começou a ser praticado logo após segunda guerra mundial como forma de estimular a pratica esportiva adaptada no processo de reabilitação das pessoas que sofreram traumas advindos dos campos de confronto (BEGOSSI et al, 2019).



[Saiba Mais sobre o  
Basquete em Cadeira de  
Rodas!!!](#)



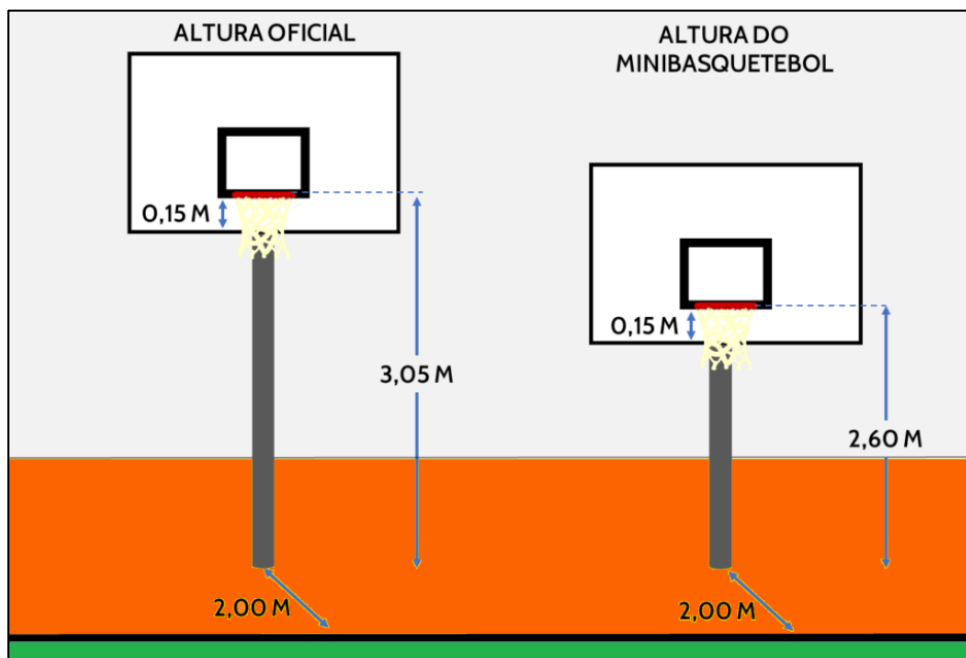
Uma das maiores queixas dos alunos com deficiência no desenvolvimento de esportes nas escolas são as possíveis adaptações a serem feitas para que possam jogar junto com os demais colegas que não possuem deficiência. O primeiro ponto a se destacar na inclusão dos alunos com deficiência física no basquetebol é que deve-se primeiramente problematizar a possibilidades e adaptações pelos próprios alunos.



- **Problematizando o Basquete em Cadeira de Rodas** – Ao se discutir com os alunos sobre o desenvolvimento do basquete em cadeira de rodas, pode-se provocar inúmeras reflexões acerca das possibilidades e adaptações pertinentes a esta modalidade dentro do contexto escolar ao qual estão inseridos, enfatizando, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que se conceba a concepção do conhecimento curricular contextualizado à realidade local, atrelado aos princípios da inclusão, valorizando as diferenças, o atendimento à pluralidade e a diversidade (BNCC, 2017).

- **Altura da Cesta** – Apesar de a altura da cesta do basquete adaptado ser a mesma para a prática em cadeira de rodas (3,05 m), é altamente recomendável que se adapte a altura convencional das quadras poliesportivas das escolas no intuito de iniciar as ações educativas para a prática deste modalidade. Recomenda-se o rebaixamento para uma altura de 2,60 m, utilizada no minibasquetebol, e, após os alunos se familiarizarem com as regras, fundamentos e domínio de força e técnica, pode-se ir aumentando gradualmente a altura até se chegar à medida oficial.

**Figura 3** – Comparação da Altura da Cesta Oficial e da Altura Adaptada



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

- **Possíveis Adaptações** – As adaptações necessárias para o desenvolvimento do basquetebol em cadeira de rodas deve levar em conta algumas situações:

- Quantos alunos com deficiência física existem na/nas turma(s) que irá desenvolver as atividades?;
- Quais os tipos de deficiências apresentadas e se existem possíveis patologias vinculadas?;
- Quais os tipos de cadeira de rodas os alunos com deficiência utilizam?

Após esse levantamento parte-se para o desenvolvimento incluindo e integrando os alunos em cadeira de rodas com os alunos que não possuem deficiência, ou como afirmamos em Amorim (2017) realizando uma inclusão às avessas. Para isso, pode-se utilizar cadeiras existentes na escola, como por exemplo, cadeiras de escritório com rodinhas ou cadeiras plásticas que escorregam no chão da quadra ou espaço disponível.

**Figura 4** – Adaptação do Basquetebol em Cadeiras Plásticas



**Fonte:** <https://www.essj.com.br/basquete-em-cadeira-de-rodas-ensino-fundamental-i/>

Na Figura 4, acima, podemos ver uma adaptação do basquetebol em cadeiras plásticas, onde os alunos podem se deslocar arrastando as cadeiras e/ou segurando-as e deslocando-se.

Outro exemplo de adaptação do basquetebol, como citado anteriormente, seria utilizando cadeiras de escritório com rodinhas, onde os deslocamentos dos participantes devem se dar apenas se locomovendo com as pernas no chão. Em ambos os casos podemos perceber que as bolas também foram adaptadas, para tamanhos e pesos menores.

**- FUTEBOL/FUTSAL EM CADEIRA DE RODAS** – O futebol/Futsal em cadeira de rodas ou também conhecido como *Power Soccer* ou *Powerchair Football* foi criado durante os anos 70, em dois países: Canadá e França. Nestes países buscavam uma modalidade esportiva que pudesse ser praticada por pessoas com deficiências mais severas (REIS; MEZZADRI, 2017).

O Futebol em cadeira de rodas é praticado numa quadra com as dimensões da quadra de Basquetebol, as equipes são formadas por 4 jogadores, sendo um goleiro e três na linha. A partida é dividida em dois tempos de 20 minutos com 10 minutos de intervalo. A bola tem um diâmetro de 32,5cm, quase o dobro de uma bola de futebol convencional. Os atletas jogam em suas cadeiras motorizadas com o Footguard, espécie de grade que protege e serve para conduzir, dar passes e arremessar a bola ao gol, as cadeiras chegam a no máximo 10km/h (REIS; MEZZADRI, 2017, p. 366).

**Figura 5** - Adaptação do Basquetebol em Cadeiras de Escritório



Fonte: Adaptado de Souza, 2012.



**Saiba Mais sobre o Power  
Soccer ou Futebol em  
Cadeira de Rodas!!!  
corrigir**



- **Desenvolvimento na escola** – Assim como no Basquetebol em cadeira de rodas, o Power Soccer pode ser desenvolvido com cadeiras de escritório que possuam rodinhas, no entanto deve-se estabelecer limites no que se refere ao deslocamento dos participantes, pois, sabemos que os participantes não estarão em cadeiras motorizadas. A solução para isso é simples, os alunos deverão ser divididos em: alunos que ficarão sentados nas cadeiras e alunos que serão os andantes. Os alunos andantes terão a função de empurrar os alunos sentados; estes por sua vez deverão orientar por comandos de voz para onde querem ser deslocados. Cabe ressaltar, que caso os alunos em cadeira de rodas consigam se deslocar sozinhos, não será preciso os alunos andantes empurrarem as cadeiras, podendo deslocarem-se utilizando as pernas sentados nas cadeiras com rodinhas, conforme Figura 5.

#### - **FUTEBOL/FUTSAL PARA**

**AMPUTADOS** - Dentro do Futebol/Futsal para pessoas com deficiência física, para além da utilização de cadeira de rodas, temos também o desenvolvimento adaptado para as pessoas amputadas. Nesses casos, os jogadores utilizam apenas uma das pernas auxiliados por muletas (Figura 6).

#### **Figura 6 - Futsal para Amputados**



Fonte – Adaptado de Adabro; Campos, 2022.



**Saiba Mais sobre o Futebol/  
Futsal para Amputados!!!**



Em linhas gerais, para o desenvolvimento do Futsal/Futebol para amputados seguem-se, conforme Matos et al (2020, p. 306) algumas regras básicas:

As equipes são compostas por sete jogadores cada, na qual os jogadores de linha têm amputação ou má formação de membro inferior e os goleiros amputação ou má formação de membro superior; Os jogadores de linha mantêm-se em pé devido a utilização de muletas do tipo canadense [...], cabendo frisar que o uso das mesmas é obrigatório; A muleta não pode tocar a bola de forma intencional e os goleiros não podem sair da sua área, em relação ao tiro de meta, este não pode ultrapassar o meio de campo; O tiro lateral é cobrado com o pé [...].

- **Adaptando na Escola** – Seguindo a premissa de que A Educação Física adaptada quando tratada como uma pedagogia de Inclusão da Educação Física escolar, esta, promove uma flexibilização das atividades físicas e esportivas em sua totalidade participativa, e, deixa claro que enquanto estratégia de ensino é imprescindível para um trabalho eficaz do professor. Assim, para desenvolver o Futsal/Futebol para alunos com deficiência física em situação de amputação podemos adaptar da seguinte forma:

Para que os alunos que não possuem deficiência não fiquem em situação vantajosa durante o desenvolvimento das atividades pode-se, segundo a inclusão reversa, utilizar de materiais que minimizem as diferenças do controle motor durante o desenvolvimento do esporte, como por exemplo: 1- solicitar aos alunos que utilizem apenas uma das pernas; 2- estipular que os alunos apenas chutem com a perna que não possuem dominância lateral; ou, 3- que os alunos utilizem uma perna sustentando o corpo como bastões.

Cabe ressaltar que essas adaptações “às avessas” (AMORIM, 2017) não devem ser consideradas como atitudes que desconstróem o universo esportivo que os alunos conhecem, e, sim, “[...] desmistificar que a construção, por exemplo, das regras esportivas já foi mudada várias vezes e que essa mudança existe para atender a determinadas condições atuais que beneficiam não necessariamente os praticantes” (CUNHA, 2013, p. 56).

- **HANDEBOL EM CADEIRA DE RODAS** – Em 1993, no Brasil, mais especificamente em um projeto de extensão universitária desenvolvido na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), foi dado o primeiro passo pelo



início de se desenvolver o Handebol como esporte em cadeira de rodas.

Essa primeira iniciativa objetivava a participação e experimentação com foco no lazer e também de viés formativo dos alunos daquela instituição (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL - CBHB, 2022).

Já num segundo momento, no ano de 2005, ainda no ambiente universitário mas agora da Universidade Paranaense (UNIPAR), por intermédio do professor Dr. Décio Roberto Calegari (*in memorian*) – importante nome do handebol adaptado; que se debruçou na criação de regras para a prática do handebol em cadeira de rodas (CBHB, 2022).



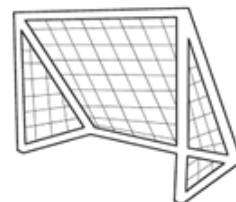
[Clique aqui ou acesse o QR Code ao lado para acessar as Regras de Handebol em Cadeira de Rodas.](#)



O Handebol em Cadeira de Rodas trata-se de uma modalidade esportiva adaptada praticada por pessoas com deficiências físicas. A modalidade se diferencia do handebol indoor, por ser jogado na cadeira de rodas esportiva, a qual é feita sob medida, tendo em vista que cada atleta possui características distintas, diferentes corpos e tipos de lesões e deficiências. Além disso, a trave apresenta um tamanho reduzido (1,70m x 3,00m), considerando que o goleiro também se utiliza da cadeira de rodas como dispositivo de locomoção na prática da modalidade (CBHB, 2022, p. 1).



[Saiba Mais sobre o Handebol em Cadeira de Rodas!!!](#)



- **Desenvolvimento na Escola** – Assim como nas modalidades que já vimos anteriormente (Basquetebol e Futebol) em cadeira de rodas, o Handebol poderá ser adaptado na escola de forma a considerar as limitações dos alunos com DF. Aos alunos com limitações motoras, e mais especificamente dos membros inferiores (MMII).

Sugere-se utilizar dois cones e garrafa pet com areia dentro (para as bases das traves laterais), cabos de vassoura - que vão dentro das garrafas pet – (para serem as traves laterais, e corda ou elastico (para ser a trave superior); ou até mesmo colocar uma faixa de tecido ou outro material que delimite em menos 0,40 cm de altura na trave esportiva oficial. Figura 7, abaixo:

Technical drawing of a rectangular frame. The drawing shows a large rectangle with a smaller rectangle inside it. The inner rectangle is filled with a grid pattern. The dimensions are as follows:

- Top horizontal dimension: 28 (left), 13 x 20 (center), 28 (right).
- Right vertical dimension: 8 (top), 9 x 20 (center), 802 (bottom).
- Bottom horizontal dimension: 8 (left), 300 (center), 916 (right).
- Left vertical dimension: 802 (top), 8 (bottom).
- Text on the left: "Redução 0,40 cm".

Já no que se refere aos jogadores, pode-se como no basquetebol e futebol, utilizar também cadeiras que deslizem na quadra (plásticas ou de escritório com rodinhas).

22

O Rugby em cadeira de rodas, mesmo que adaptado, ainda caracteriza-se pelo amplo contato físico entre os praticantes, e, também não se subdivide entre gênero, pois tanto pessoas do sexo masculino, como do sexo feminino praticam essa modalidade esportiva de forma mista (BRASIL, 2016).

Apesar de o Brasil não possuir tradição nessa modalidade esportiva adaptada (e até mesmo a tradicional), é importante considerar todas as possibilidades de prática esportiva, quando se trabalha no âmbito da inclusão educacional.



[Saiba Mais sobre o Rugby em cadeira de rodas!!!](#)



- **Adaptando na Escola** – Assim como em modalidades esportivas apresentadas anteriormente (basquetebol e handebol em cadeira de rodas), o Rugby em cadeira de rodas segue os mesmos aspectos de prática e inclusão escolar. A única questão que deve ser observada é o fato de o contato corporal ser mais intenso, pois as regras seguem as regras tradicionais, o que demanda um olhar cuidadoso em torno da integridade física dos praticantes.

- **Voleibol Sentado** – Criado na década de 50, na Holanda, o Voleibol adaptado é uma combinação de voleibol e do *sitzball* (modalidade alemã praticada em todo leste da Europa).

A dinâmica do *sitzball* é muito similar à do vôlei sentado, porém é notável que existem diferenças específicas: 1- a bola pode quicar no chão apenas uma vez; 2- a quadra possui medidas diferentes, 10 m x 8 m, enquanto no vôlei sentado a quadra tem 10 m x 6 m; 3- não existe rede para dividir a quadra e sim uma fita de duas cores, com 5 cm de largura que atravessa a quadra de um lado ao outro numa altura de 1 metro do chão (ÖSTERREICHISCHEN BEHINDERTENSPORTVERBAND - ÖBSV), 2023).



Figura 8 - Sitzball



[Saiba Mais sobre o Sitzball](#)



Fonte: Adaptado de Grote, 2014.

O Voleibol sentado foi inserido nos jogos paralímpicos em 1976, e sua prática abrange pessoas com deficiência, tanto do sexo feminino como do masculino. As regras mantem-se da mesma forma do Voleibol Tradicional, com exceção de que o saque pode ser bloqueado.

Figura 9 – Regras e Classificações do Voleibol Sentado

# VÔLEI SENTADO

## REGRAS

Modalidade pode ser praticada por jogadores amputados, paralisados cerebrais, lesionados na coluna vertebral ou com outros tipos de deficiência locomotora;

Não é permitido bater na bola sem estar sentado;



10m

A quadra mede **10m x 6m**

A rede é posicionada a 1,15m do chão para os homens e a 1,05m para as mulheres.

É permitido o bloqueio de saque.

Os sets têm **25 pontos** corridos e **15** no tie-break.

### CLASSIFICAÇÃO

O sistema de classificação funcional do voleibol é dividido entre amputados e les outros. Para amputados, são nove classes básicas baseadas nos seguintes códigos:

Em les outros são enquadradas pessoas com alguma deficiência locomotora. Atletas pertencentes a categorias de amputados, paralisados cerebrais ou afetados na medula espinhal (paratetra-pédis) podem participar de alguns eventos pela classificação les outros.

AK: Acima ou através da articulação do joelho.

BK: Abaixo do joelho, mas através ou acima da articulação talus-calcâneo (localizada na região do tornozelo).

AE: Acima ou através da articulação do cotovelo.

BE: Abaixo do cotovelo, mas através ou acima da articulação do pulso.

Classe A1 – Duplo AK

Classe A1 – Duplo AK

Classe A3 – Duplo BK

Classe A5 – Duplo AE

Classe A7 – Duplo BE

Classe A9 – Amputações combinadas de membros inferiores e superiores.

Classe A2 – AK Simples

Classe A4 – BK Simples

Classe A6 – AE Simples

Classe A8 – BE Simples

Fonte: Adaptado de Ministério do Esporte, 2024.



[Saiba Mais sobre o Voleibol Sentado](#)



- **Adaptando na Escola** – Para se adaptar o voleibol para pessoas com deficiência física, primeiramente é necessário verificar os níveis de

comprometimento corporal de cada aluno para que se chegue à normas e regras que o grupo possa utilizar de comum acordo e de modo que todos os participantes desempenhem as ações de jogo de maneira justa e equilibrada.

Alguns aspectos devem ser observados antes de se iniciar as atividades práticas, propriamente ditas:

**Quadro 1 – Adaptações Básicas do Voleibol Sentado**

OBSERVAÇÕES	SUGESTÃO DE ADAPTAÇÕES
<b>Espaço Físico</b>	- Deve ser livre de obstáculos, principalmente em relação ao solo que não pode ter buracos ou devido os jogadores precisarem se locomover utilizando de ambas as mãos e glúteos.
<b>Quadra de Jogo</b>	- As demarcações para adaptar/reduzir o tamanho da quadra de volei podem ser feitos com giz, fitas adesivas/zebradas ou elásticos.
<b>Rede</b>	- pode ser colocada nos postes do volei tradicional, deixando-a cerca de 1 metro do chão; pode também ser utilizado um elástico grosso ou até mesmo uma corda.
<b>Bola</b>	- A bola para o voleibol sentado pode ser a do esporte convencional, mas é aconselhável que se utilize uma bola mais leve, podendo ser bolas de recreação, EVA ou até mesmo bexigas, principalmente nas primeiras aulas que os alunos forem experimentar o esporte.
<b>Regras</b>	- O importante é que os alunos percebam que a regra básica é a de manter os glúteos no chão, e se familiarizar com os deslocamentos utilizando as pernas apenas como apoio de equilíbrio e os braços para direcionamentos.
<b>Segurança e Conforto</b>	- Se na instituição escolar existirem tatames que cubram a área de jogo, pode-se utilizar também para maior desenvoltura dos alunos durante as partidas e pré-desportivos, além de diminuir consideravelmente os riscos de os alunos se machucarem, etc. O voleibol sentado também pode ser desenvolvido na área e em campo gramado.

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

**Figura 10 – Adaptação do Voleibol Sentado Utilizando Corda**



Fonte: Adaptado de Cardoso, 2019.

- **BADMINTON ADAPTADO OU PARABADMINTON** – Esse esporte adaptado foi reconhecido no ano de 1996 pela Associação Internacional de Badminton para Deficientes (termo utilizado à época), onde o Badminton foi adaptado para pessoas com deficiência física que utilizam cadeira de rodas – categoria **Wheelchair**; e para pessoas com comprometimento das duas pernas ou em uma só, comprometimento em apenas um dos membros superiores, com amputação ou má formação em uma das pernas (que utilizam ou não prótese) e praticam o esporte utilizando ou não muleta e pessoas acometidas por hemiplegia – categoria **Standing**.

As adaptações necessárias referem-se:

1- **Wheelchair** – à diminuição do tamanho da quadra oficial de badminton, altura da rede mais baixa (1,40 m), considera-se a cadeira de rodas como parte do jogador, ou seja, se a peteca encosta na cadeira é considerada falta; a cadeira pode utilizar o apoio de mais uma roda traseira;

2- **Standing** – As regras são muito semelhantes às regras do Badminton convencional, como por exemplo, a altura da rede (1,55 m) e a altura da raquete na hora do saque (STRAPASSON *et. al.*, 2014; SHIMOSAKAI, 2012).



[Saiba Mais sobre o Parabadminton](#)



**Figura 11** – Parabadminton com Jogadores de Baixa Estatura/Nanismo (SH6)



Fonte: Tosin, 2019.

O Parabadminton para além das deficiências que utilizam cadeiras de rodas ou muletas, ou até mesmo para amputados e hemiplégicos, possui também uma categoria (SH6) para a prática de pessoas com baixa estatura, tais como nanismo e outras deficiências que interferiram no crescimento da pessoa (CBBD, 2023).

- **Adaptando na Escola** – As adaptações devem seguir as normas e padrões estipulados pela CBBd, levando-se em consideração os tipos de deficiência apresentados pelos alunos, ou seja, adequar materiais e métodos, e inclusive regras para aqueles alunos que não possuem deficiência, ressignificando a prática desportiva do Badminton para Parabadminton. Sugere-se o acesso e leitura do Regulamento Técnico do Parabadminton e Badminton Adaptado:



[Clique aqui ou acesse o QR Code ao lado para acessar o Regulamento Técnico: Parabadminton e Badminton Adaptado.](#)



- **BOCHA PARALÍMPICA** – Há fortes evidências de que os esportes foram originalmente praticados como forma de entretenimento na Grécia e no Egito antigos e mais tarde se tornaram um esporte durante a era imperial da Itália.

Na Itália, a "bocha" consistia em um jogo muito parecido com o boliche, mas praticado no gramado, e popularizou-se principalmente no início do século XVI, principalmente em Portugal, França, Inglaterra e Espanha.

Suas origens em solo brasileiro foram fortemente influenciadas pelos italianos que chegaram ao Rio Grande do Sul no início do século XX. A prática logo começou a ganhar força em praças, clubes, centros comunitários, empresas, paróquias e muito mais. Em 1943, a Confederação Brasileira de Desportos (CBD) reconheceu a modalidade como esporte (FRAZÃO, 2022).

A modalidade, Bocha, teve um antecessor nos Jogos Paralímpicos: o *Lawn Bowls*, uma espécie de bocha jogada na grama, onde o Brasil garantiu sua primeira medalha em Jogos (COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO – CPB, 2023).



Figura 12 – Lawn Bowls



Fonte: Comitê Paralímpico Internacional, 2020.



[Saiba Mais sobre a Bocha Paralímpica](#)



Praticada por atletas com elevado grau de paralisia cerebral ou deficiências severas, a bocha paralímpica só apareceu no Brasil na década de 1970. A competição consiste em lançar as bolas coloridas o mais perto possível de uma branca (jack ou bolim). Os atletas ficam sentados em cadeiras de rodas e limitados a um espaço demarcado para fazer os arremessos. É permitido usar as mãos, os pés e instrumentos de auxílio, e contar com ajudantes (calheiros), no caso dos atletas com maior comprometimento dos membros (CPB, 2023, n.p.).

Dessa forma, **TODOS** jogadores, sem exceção competem utilizando cadeira de rodas. Ainda, existem uma classificação funcional que subdivide a Bocha Paralímpica em quatro classes, mediante o nível de deficiência e da necessidade ou não de auxílio para a prática do esporte (CPB, 2023).

Veja a seguir as classes na Bocha Paralímpica – Figura 13:

**Figura 13 – Classes da Bocha Paralímpica**

Classes na <b>BOCHA</b>	
<b>BC1</b>	Opção de auxílio de ajudantes (podem estabilizar ou ajustar a cadeira do jogador e entregar a bola, quando pedido).
<b>BC2</b>	Não podem receber assistência.
<b>BC3</b>	Deficiências muito severas. Usam instrumento auxiliar, podendo ser ajudados por outra pessoa.
<b>BC4</b>	Outras deficiências severas, mas que não recebem assistência.

**Fonte:** Adaptado de CPB, 2023.

Em casos onde atletas que possuem alto grau de comprometimento motor, permite-se a utilização de uma calha para promover maior propulsão ao jogar a bola. Pessoas com tetraplegia, por exemplo, que tem comprometimento tanto nos membros superiores (MMSS) como nos membros inferiores (MMII), fazem o uso de uma faixa ou capacete na cabeça com uma agulha na ponta, dessa forma a pessoa que ajuda com a calha (calheiro) faz o posicionamento da canaleta à frente do jogador, para que assim possa empurrar a bola pelo implemento com a cabeça. Na maioria dos casos, a pessoa que exerce a função de calheiro é algum familiar, geralmente o pai ou a mãe do jogador (CPB, 2023).

**Figura 14 – Atleta Utilizando Capacete, Calha e Auxílio do Calheiro**

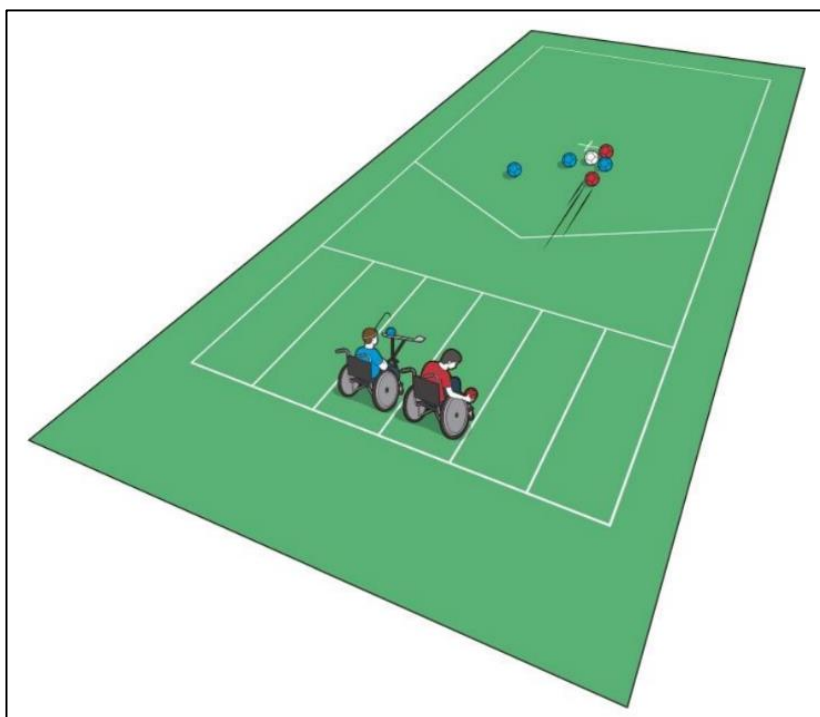


**Fonte:** Adaptado de Oliveira, 2016.

A quadra de bocha é chamada de cancha. Ela mede cerca de 26,5m de comprimento, com 4m de largura. Um detalhe interessante é que a cancha pode ser aberta ou fechada. A cancha pode ser feita de materiais diversos: terra batida, areia, grama, carpete, madeira ou material sintético.

A cancha da bocha paralímpica é um pouco diferente. Ela mede 12,5m de comprimento por 6m de largura. A quadra deve ser completamente lisa, construída com piso sintético ou de madeira.

**Figura 15 – Cancha da Bocha Paralímpica**



**Fonte:** Impulsiona, 2020.

**- Adaptando na Escola –** A Bocha, enquanto esporte pode ser trabalhado na escola focalizando em estratégias e precisão dos jogadores, além de criar um ambiente cooperativo e colaborativo. A Bocha pode ser adaptada nas aulas de Educação Física nos mais variados ambientes disponíveis, como por exemplo: quadra poliesportiva, pátio, gramado e até mesmo em espaço coberto como sala de aula (ótima opção para dias de chuva ou frio), ou algum corredor.

A bola (bochas) para utilização no jogo pode ser confeccionada pelos próprios alunos com o auxílio do professor. Aconselha-se a confecção das bolas com duas possibilidades:

**1- Bolinhas de Frescobol** – pelo menos oito bolas mais ou menos, divididas em dois grupos com quatro bolas de cores diferentes (caso não tenha bolas com cores diferentes pode-se pintar).

Abra as bolas de frescobol e preencha-as com areia, depois cole a abertura com uma cola de alta abrasão.

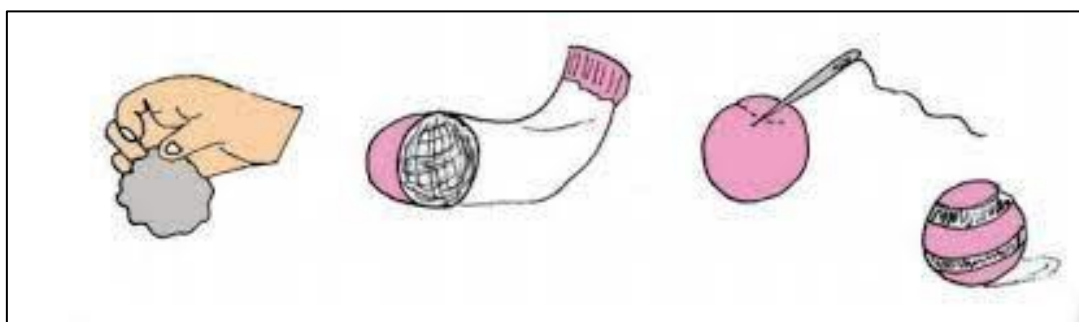
**Figura 16** – Confeção de Bochas com Bolas de Frescobol



Fonte: Impulsiona, 2020.

**2- Bolas de Meia** – Pode-se também utilizar meias velhas para a confecção das bochas, onde pode-se preencher com várias outras meias ou até mesmo colocar areia, e, sempre lembrar de manter pelo menos duas cores diferentes de bochas.

**Figura 17** – Confeção de Bochas com Meias



Fonte: Primeira Infância Melhor (PIM), 2021.



Já a cancha, pode ser qualquer espaço livre de obstáculos e imperfeições no solo.

**Figura 18 – Exemplo de Adaptação da Bocha na Escola**



Fonte: Henemann, 2017.

**- TÊNIS DE MESA ADAPTADO** – Este esporte, conforme o Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB, 2023), possui 11 classes, onde as classes de 1 a 5 são para pessoas com deficiência que utilizam da cadeira de rodas.

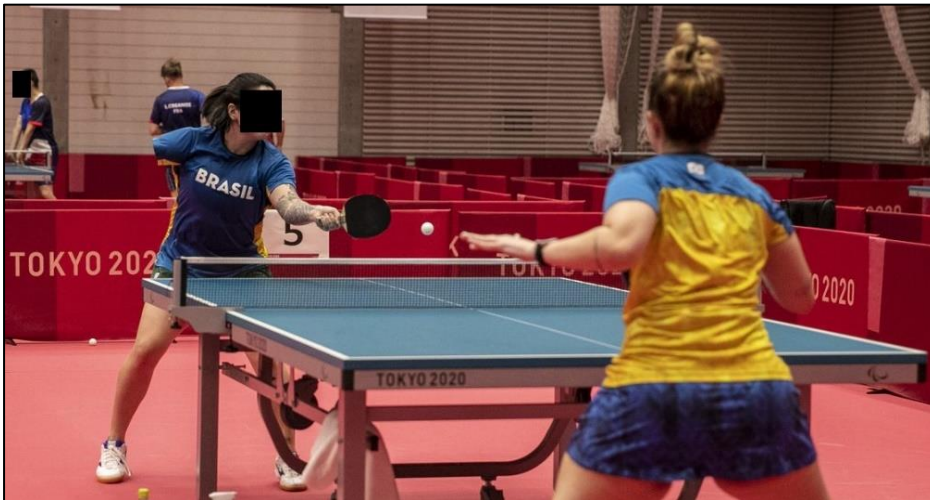
**Figura 19 – Tennis de Mesa em Cadeira de Rodas**



Fonte: Adaptado de Cabral, 2021a.

As classes de 6 a 10 são para pessoas com deficiência física andantes.

**Figura 20** – Tênis de Mesa Pessoas com Deficiência Física Andantes



**Fonte:** Adaptado de Cabral, 2021b.

E, a classe 11, que é destinada à pessoas andantes com deficiência intelectual.

Em relação aos praticantes com deficiência física, quanto maior for o número da classe, menor é seu comprometimento físicomotor. Para definir a classe pertencente de cada pessoa/atleta, leva-se em consideração alguns quesitos, a saber:

- 1- Alcance dos movimentos;
- 2- Força muscular;
- 3- Restrições locomotoras;
- 4- Equilíbrio na cadeira de rodas; e,
- 5- Habilidade de segurar na raquete (CPB, 2023).

Desde os Jogos Olímpicos de 1960, em Roma, o Tênis de Mesa Paralímpico (Adaptado) vem sendo praticado no evento; porém somente em 1976, em Toronto é que houve a participação de pessoas com deficiência andantes.

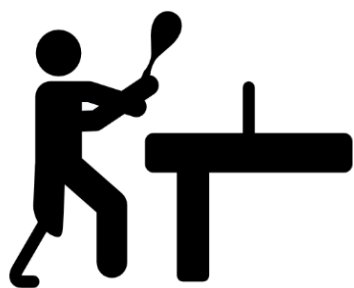
Importante sinalizar que o atleta Ibrahim Hamadtou, egípcio, impressionou a todos na Paralimpiada do Rio, ao disputar partidas utilizando a boca na pegada da raquete e um dos pés descalços para lançar a bola para o saque.

**Figura 21 – Atleta Ibrahim Hamadtou**



**Fonte:** Hupeness, 2016.

A técnica é fácil de ser explicada: ele coloca a raquete na boca e, para sacar, usa um dos pés a fim de jogar a bola ao alto e coloca-la em jogo com a raquete. Para isso, Ibrahim joga com um dos pés descalços. Realizar a técnica, porém, parece incrivelmente mais difícil do que explicá-la. Ibrahim perdeu seus dois braços em um acidente de trem quando tinha 10 anos (HYPENESS, 2016, s/p.).



**[Entenda Mais sobre o Tênis de Mesa Paralímpico!](#)**



- **Adaptando na Escola** – As adaptações do Tênis de Mesa Paralímpico na escola podem ser realizados de acordo com os tipos de deficiências apresentados pelos alunos. Caso os alunos utilizem da cadeira de rodas, proponha aos demais alunos que não possuem deficiência utilizar uma cadeira de escritório; caso o estudante com deficiência não tenha algum membro (braço ou perna) proponha aos alunos isolar um dos braços, quando for membro superior, ou adaptar um peso de perna caso seja membro inferior.

Dessa forma, a equivalência de mobilidade fica mais próxima possível, sem deixar, é claro, de trabalhar aspectos relevantes sobre as adaptações da regras específicas deste esporte na modalidade paralímpica e suas possibilidades no coletivo.

**Figura 22 – Exemplo de Adaptação do Tênis de Mesa Paralímpico**



**Fonte:** Adaptado de Prefeitura de Santos, 2019.

**- TIRO COM ARCO PARALÍMPICO–** O Tiro com Arco, numa concepção de esportes adaptados e inclusivo, pode ser desenvolvido com pessoas nas mais variadas condições de deficiências, tais como: paraplégicos, tetraplégicos, amputados, paralisados cerebral, aometidos por doenças disfuncionais progressivas (atrofia muscular e escleroses), disfunções articulares, problemas na coluna e múltiplas deficiências (CPB, 2023).

Enquanto esporte paralímpico, o Tiro com Arco possui provas individuais ou por equipes (composta por três arqueiros em cada time); e as regras sendo as mesmas do esporte olímpico.



**Figura 23 – Regras e Classificações do Tiro com Arco Paralímpico**



**Fonte:** Adaptado de Rede do Esporte, 2016.

Em regras gerais, o Tiro com Arco é dividido em duas classes, a saber:

- W1 (arco composto), que é destinada aos atletas com graves deficiências, entre três ou quatro membros acometidos, e, que necessitam do uso da cadeira de rodas.

**Figura 24 – Atleta de Tiro com Arco Paralímpico – Categoria W1**



**Fonte:** Shimosakai, 2016.

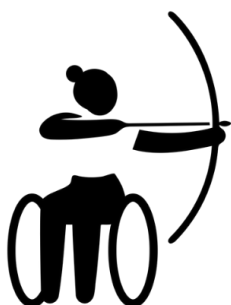
- Open (arco recurvo ou composto) que é destinada a atletas com deficiência em apenas um membro (superior ou inferior), ou dois membros (ambos inferiores ou unilaterais).

**Figura 22 – Atleta de Tiro com Arco Paralímpico – Categoria Open**



**Fonte:** Adaptado de Pires, 2020.

O objetivo maior deste esporte é acertar as flechas no alvo o mais próximo possível de seu centro (mosca), posicionado à uma distância de 70 metros do arqueiro. A pontuação máxima ao acertar o centro do alvo é 10 pontos, e, a cada círculo concêntrico mais distante da mosca é retirado um ponto, ou seja no último círculo mas distante da mosca equivale a apenas um ponto (RODRIGUES, 2021).

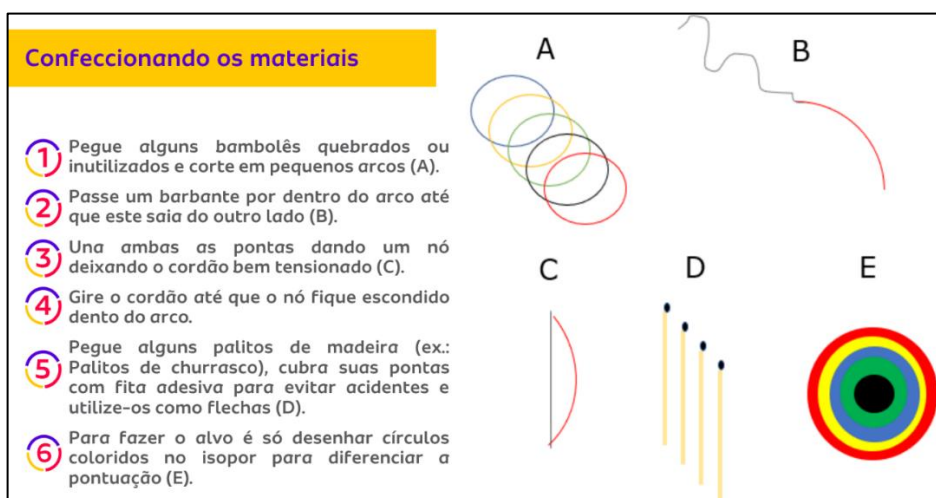


[Aprenda Mais sobre o Tiro com Arco Paralímpico!](#)



**- Adaptando na Escola –** Para desenvolver Tiro com Arco Adaptado na Escola, é preciso ter em mente primeiramente que os materiais para a prática deste esporte são um tanto quanto caros. Assim, existem opções alternativas para arcos e flechas que são viáveis, como canos de PVC.

**Figura 23 – Confeccionando Materiais para Tiro com Arco**



**Fonte:** Adaptado de Impulsiona, 2024.

Para a prática no ambiente escolar, ao invés de se usar uma ponta rosqueável nas flechas, é recomendado que se use pontas de borracha para se atingir algo, que também não necessariamente precisa ser um alvo nos padrões convencionais, que pode ser confeccionado também com material alternativo, inclusive, pelos próprios alunos. Pode-se usar também para as flechas, hastes de madeira flexível e pontas de EVA, e o arco utilizando bambolê ou cano de PVC; e corda ou elástico grosso (esses utilizados em vestuário).

Já em relação a prática do esporte em si, é necessário avaliar as capacidades dos alunos com deficiência física em detrimento da prática do Tiro com alvo, verificando de que forma estes realizam os fundamentos práticos, e, dessa forma propondo aos demais alunos a prática e desenvolvimento do esporte de modo que possam desfrutar das ações de maneira igualitária e seguindo princípios inclusivos do esporte, por exemplo, se os alunos com deficiência física utilizam cadeira de rodas, os alunos que não possuem deficiência irão realizar os tiros também sentado em cadeiras, etc.

**- ATLETISMO –** Essa modalidade esportiva pode ser adaptada, especificamente em se tratando dos arremessos e lançamentos, e, dependendo dos alunos com deficiência física incluídos, as corridas e saltos (alunos com comprometimento em apenas um dos membros inferiores e/ou superiores) também podem ser adaptados. Há provas tanto no masculino quanto no feminino, e, cada uma conta com uma disputa específica:

### - Provas de Pista:

- Velocidade: 100m, 200m, 400m, revezamento 4x400m e revezamento 4x100m;
- Meio Fundo – 800m e 1.500m;
- Fundo – 5.000m e 10.000m.

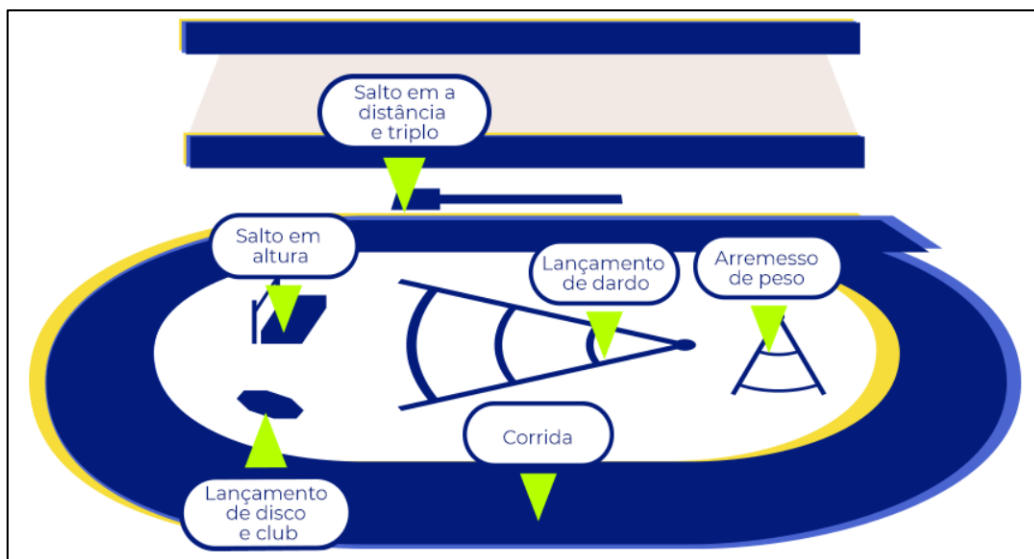
### - Provas de Rua:

- Maratona (42 Km);
- Meia-Maratona (21 Km).

### - Campo:

- Lançamento de disco e club;
- Lançamento de dardo;
- Arremesso de peso;
- Salto em Distância;
- Salto em Altura;
- Salto Triplo.

**Figura 24 – Representação das Provas de Atletismo**



**Fonte:** Adaptado de Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB), 2024.

Em se tratando das categorias específicas para pessoas com deficiência física, o CPB (2023) elenca as seguintes em relação as provas de Pista e Rua:



**Figura 25 – Categorias das Provas de Pista e Rua**

<b>T31 a T38</b>	Paralisados cerebrais (31 a 34 para cadeirantes; 35 a 38 para andantes)
<b>T40 a T41</b>	Pessoas com nanismo
<b>T42 a T44</b>	Deficiência nos membros inferiores
<b>T45 a T47</b>	Deficiência nos membros superiores
<b>T51 a T57</b>	Copetem em cadeiras de rodas
<b>T61 a T64</b>	Amputados de membros inferiores com prótese

**Fonte:** Adaptado de Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB), 2023.

Já em relação às categorias das provas de campo (arremessos, lançamentos e saltos) suas classificações são determinadas a partir da utilização da letra 'F' (*Field* = campo):

**Figura 26 – Categorias das Provas de Campo**

<b>F31 a F38</b>	Paralisados cerebrais (31 a 34 para cadeirantes; 35 a 38 para andantes)
<b>F40 a F41</b>	Pessoas com nanismo
<b>F41 a F46</b>	Amputados ou deficiência nos membros superiores ou inferiores (F42 a F44 para membros inferiores e F45 a F46 para membros superiores)
<b>F51 a F57</b>	Competem em cadeiras de rodas (sequelas de poliomielite, lesões medulares)
<b>F61 a F64</b>	Amputados de membros inferiores com prótese

**Fonte:** Adaptado de Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB), 2024.

É plausível de se salientar que para além das provas supracitadas, é possível também o atletismo em cadeiras de rodas, com a utilização de triciclos (com duas rodas atrás) e que também são *handbikes* (impulsionadas pela força cíclica dos membros superiores) – categorias 52 a 57, onde nelas estão as pessoas com sequelas de poliomielite, lesões musculares e amputações.

**Figura 27 –** Competição de Atletismo em Cadeira de Rodas



Fonte: Adaptado de Shimosakai, 2016.



[Entenda Mais sobre o Atletismo Paralímpico!](#)



- **Adaptando na Escola** – As adaptações devem seguir conforme as modalidades esportivas anteriores, ou seja, considerando as limitações dos alunos que possuem algum tipo de deficiência física, mas considerando suas potencialidades; o que conseguem e/ou o que não conseguem realizar; se precisam de algum implemento específico para a prática do esporte ou não.

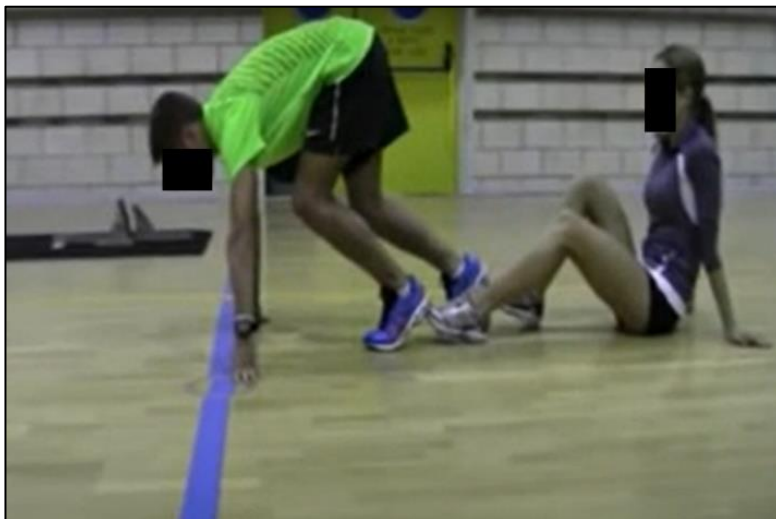
Há de se enfatizar que para a prática de algumas das modalidades do atletismo o professor precisará também adaptar materiais, posto que a maioria das escolas não possuem materiais específicos oficiais, como bolas de peso, disco, dardo, e outros.

Veja algumas possibilidades citadas por Lora et. al. (2016):

- **Corridas:**

- **Saídas de Blocos** – Pode-se utilizar como apoio o próprio colega, sentado no chão com as pernas estendidas, deixando ambas as pernas como apoio para o colega que for correr.

**Figura 28** – Exemplo de Adaptação de Saída de Bloco



**Fonte:** Adaptado de Andrade, 2015.

– **Revezamento** – Utilizar canos de PVC (diâmetro de 25mm e com 30cm de comprimento) ou cabos de vassoura cortados em 30cm, para serem utilizados como bastões de revezamento.

– **Com Barreiras** – Pode-se utilizar cones ou garrafas pet como suporte para uma ripa, cabo de vassoura, corda, cano de PVC ou até mesmo um macarrão de espuma utilizado em natação.

**Figura 29** – Exemplo de Adaptação de Barreira para Corrida



**Fonte:** Kaehler, 2018.

- **Lançamentos/Arremessos:**

– **Discos** – Os materiais para a confecção dos discos pode variar, como por exemplo: papelão, jornais, fita adesiva, pires, lápis, caneta.

– **Pesos** – Para a confecção dos pesos pode-se utilizar saco feito de pano (sem possibilidade de vazamento); camara de ar usada, areia, pedras.

**Figura 30** – Exemplo de Pesos, Discos e Martelo



Fonte: Kaehler, 2018.

– **Dardos** – O corpo do implemento pode ser feito de bambu ou cabo de vassoura; já a ponta pode ser afiada de forma que não fique muito perigosa, deixando a extremidade um pouco arredondada; e o encordoamento pode se utilizar barbante.

**Figura 31** – Dardo Confeccionado com Bambu



Fonte: Kaehler, 2018.



- **ESGRIMA ADAPTADA** – Essa modalidade esportiva, que também é considerada um tipo de luta, é destinada a pessoas com algum tipo de deficiência locomotora. Sua criação data de meados da década de 50, e destina-se aos amputados, lesionados medulares ou paralisados cerebrais, e, tem seu foco em desenvolver uma disputa utilizando estratégia, inteligência e raciocínio para vencer o oponente, determinando a melhor hora de atacar e, também se defender.



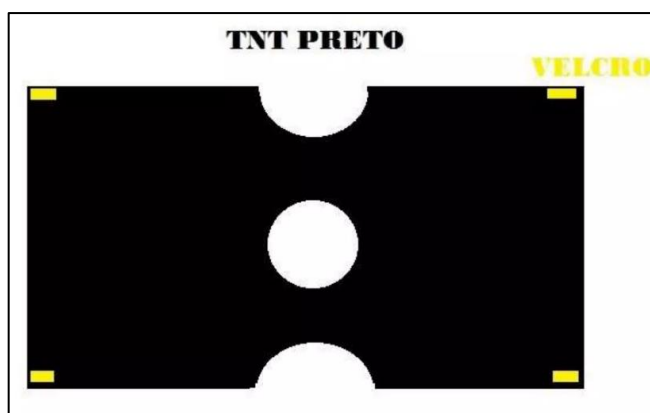
[Entenda Mais sobre a Esgrima em Cadeira de Rodas!](#)



As disputas são realizadas em três categorias: A – Pessoas com mobilidade no tronco, amputados ou com limitação de movimento; B – Pessoas com menor mobilidade no tronco e equilíbrio; e, C – Tetraplégicos, com comprometimento dos movimentos do tronco, membros superiores e inferiores (CPB, 2024).

- **Adaptando na Escola** – A Esgrima no ambiente escolar, primeiramente, pode ser adaptados os materiais de uso, para substituir o implemento (espada, florete, sabre), como por exemplo: jornal, varetas de pipa envolvidas com EVA ou outro material que seja flexível e sem ponta que simule o implemento. Já os coletes podem ser feitos de TNT com velcro para fechos (Figura 32).

**Figura 32** – Adaptação de Colete de Proteção com TNT e Velcro



Fonte: Adaptado de Brandão, 2014.

As adaptações dos materiais podem ser feitas com outros tipos de materiais recicláveis, como papelão, telas, entre outros materiais, que inclusive podem ser confeccionados e propostos pelos próprios alunos diante do estudo da modalidade e suas especificidades.

Em relação à prática esportiva da Esgrima, propriamente dita, deve-se avaliar as condições dos alunos com e deficiências, reelaborando e adaptando as regras para a prática. Como a Esgrima adaptada, enquanto modalidade paralímpica, é praticada apenas na cadeira de rodas, não existe categorias para outros tipos de deficiência física, como por exemplo para andantes e com amputações em membros superiores. Dessa forma, cabe ao professor possibilitar adaptações que promovam a interação entre os alunos com as mais variadas formas de deficiência, adaptando desde a prática em cadeiras, como também de outras formas, às quais regras podem ser criativizadas, elaboradas e reelaboradas pelos próprios alunos de forma democrática, crítica e dialogada.

**Figura 33** – Exemplo de Prática da Esgrima entre Alunos com e sem Deficiência



**Fonte:** Adaptado de Freitas, 2022.

Nas práticas pedagógicas da esgrima, pode-se propor combates de alunos com e sem deficiência, desde que se estipule regras que não favoreçam nem um e nem outro, dando possibilidades de se trabalhar de diferentes formas.

Para além dos esportes sugeridos, existem outras possibilidades que podem ser trabalhados no âmbito escolar inclusivo do Ensino Médio Integrado.



A seguir, indicamos uma bibliografia que pode vir a orientar e nortear o trabalho do professor frente às especificidades do conteúdos esporte adaptado/inclusivo:

### **- SUGESTÕES BIBLIOGRÁFICAS -**



**Sugerimos o acesso ao Livro:**  
**“Atividades Físicas e Esportes Adaptados” para ampliar a lista de possibilidades didáticas no ensino de esportes na perspectiva da inclusão!**



**Sugerimos o acesso ao Livro:**  
**“Experiências no Esporte Paralímpico: Um Passo a Favor da Inclusão!”**



### 3.1.3 Esportes Adaptados: Saberes e Competências

Os esportes adaptados para pessoas com deficiência física representam uma oportunidade essencial de inclusão, igualdade e superação de desafios. Para que essas modalidades sejam verdadeiramente eficazes e acessíveis, é fundamental possuir conhecimentos críticos que abrangem diversos aspectos.

Em primeiro lugar, é crucial entender as necessidades individuais dos atletas com deficiência física. Cada pessoa possui uma condição única, e os profissionais envolvidos devem estar cientes das limitações e potencialidades de cada atleta. Isso não se limita à compreensão das condições físicas, mas também envolve conhecer as preferências, objetivos e motivações de cada indivíduo.

Além disso, os conhecimentos críticos envolvem a adaptação das regras do esporte e dos equipamentos utilizados. O objetivo é garantir que os alunos com deficiência física possam competir em condições justas e seguras. Isso requer uma compreensão detalhada das modificações necessárias para eliminar quaisquer desvantagens e permitir uma competição equitativa.

O desenvolvimento adaptado é outro pilar fundamental dos esportes adaptados. Os professores precisam adquirir conhecimentos específicos sobre métodos de treinamento que se ajustem às necessidades dos atletas com deficiência física. Isso envolve o desenvolvimento de habilidades, estratégias de treinamento e a adaptação de técnicas para atender às condições individuais.

A compreensão das modalidades esportivas adaptadas é igualmente vital. Cada esporte adaptado tem regras, táticas e características únicas que os profissionais devem dominar. Isso envolve um conhecimento aprofundado das especificidades do esporte, como basquete em cadeira de rodas, tênis de mesa adaptado, rugby em cadeira de rodas e muitos outros.

Além dos aspectos técnicos, a inclusão social e os benefícios psicossociais da participação nos esportes adaptados são fundamentais. Os profissionais devem compreender como a prática esportiva pode contribuir para o desenvolvimento da autoestima, confiança e senso de comunidade entre os atletas com deficiência física.

A acessibilidade das instalações e recursos é outra área crítica. Os profissionais devem conhecer as barreiras de acessibilidade e trabalhar para garantir que as instalações esportivas estejam devidamente equipadas para atender às necessidades de todos os atletas.

A sensibilização sobre a importância da inclusão e o combate ao estigma associado à deficiência são componentes vitais dos conhecimentos críticos. Isso contribui para criar um ambiente de apoio e respeito para todos os envolvidos nos esportes adaptados.

Por fim, estar ciente das leis e regulamentos relacionados aos direitos das pessoas com deficiência, bem como das normas esportivas para atletas com deficiência, é fundamental para garantir a igualdade de oportunidades.

Em resumo, os conhecimentos críticos dos esportes adaptados para pessoas com deficiência física abrangem uma ampla gama de áreas, desde a compreensão das necessidades individuais até a adaptação das regras esportivas, o treinamento adequado e a promoção da inclusão social. Essa compreensão é essencial para criar oportunidades equitativas e promover o bem-estar e a participação ativa de todos os atletas, independentemente de suas capacidades físicas.

**Quadro 2 – Conteúdos Críticos dos Esportes Adaptados e Inclusivos**

CONTEÚDOS CRÍTICOS	IMPLICAÇÕES ADAPTADAS E/OU INCLUSIVAS
<b>Políticas Públicas de Inclusão, Recreação e Lazer</b>	- Espaços públicos adaptados e específicos disponíveis para a prática das diversas modalidades esportivas, sobretudo na garantia do lazer enquanto direito do cidadão (artigo 5º e 215 da Constituição Federal); esporte, lazer e/para pessoas com deficiência; problematizações acerca da falta de incentivo e a destinação de recurso para a prática esportiva adaptada/inclusiva.
<b>Influência das Mídias</b>	- Níveis de importância acerca da difusão e cobertura de eventos esportivos para pessoas com deficiência, nas esferas locais, regionais, nacionais e internacionais; a questão do marketing e seus impactos que permeiam esses setores midiáticos; a dominância e prática de certos esportes adaptados no cenário mundial e nacional.
<b>Saúde e Estética</b>	- A prática esportiva enquanto recurso para manutenção e melhoria da qualidade de vida, da saúde, família e suas possíveis relações com a estética socialmente imposta, bem como a visão de corpo das pessoas com deficiência; o uso de esteróides e anabolizantes no cenário esportivo de competição e a busca pelo corpo “perfeito”.

<b>Competitividade</b>	- Competir para vencer ou superação de barreiras (filosofia de vida); a busca pela vitória a qualquer custo (esporte x ética); a doutrinação excessiva pela competição; concepções esportivas midiáticas e tecnológicas (exergames); posturas profissionais da área técnica; tecnicismo e esportivização precoce; saber trabalhar em grupo.
<b>Esporte, Mundo do Trabalho e Profissionalização</b>	- Considerar o esporte como carreira ou não de forma a (des)centraliza-lo na vida do indivíduo, levando-se em consideração sua essência de transição e suporte dentro de uma carreira profissional. Desconstruir o “mito do talento”, onde acredita-se que o atleta possui vocação, ou habilidade inata para desenvolver-se no esporte, ao qual precisa ser explorada enquanto prática desportiva paralelamente à rotinas do cotidiano, ou seja, se enquadrar mem uma estrutura profissional tradicional e de trabalho (sociologia do esporte) (TENENBAUM; EKLUND, 2007).

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Com bases nesses conteúdos críticos, podemos também inferir saberes corporais específicos envolvendo os corpos com deficiência física, competências e os esportes adaptados.

Figura 34 – Esportes Adaptados, Saberes e Competências



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Vemos, portanto, a necessidade de se olhar crítico e pedagogicamente sobre os fundamentos básicos e especializado dos esportes adaptados; deslocamentos corporais com ou/e sem a utilização de recursos exigidos (órteses, próteses, cadeira de rodas, bengalas, ou outro tipo de suporte específicos que sejam a extensão do corpo do aluno com deficiência física); limites e possibilidades corporais do/no esporte; imprevisibilidade e segurança de execução de movimentos; leitura dinâmica e ampliada de jogo e suas situações; demarcações adaptadas que emergem das potencialidades específicas da deficiência física; propriocepção do antes, durante e após a prática esportiva; participação efetiva e ativa nas atividades propostas, mesmo que com dificuldade, reconhecendo aspectos afetivos, de solidariedade mútua e coletiva, e ética; respeitando e sendo respeitado na relação com seus pares, frente as diferenças de habilidades (corporal, gênero, religião, etnia, e tipo de deficiência), assim como nas discussões que emergem das práticas esportivas em situações reflexivas do contexto de sala de aula.

### **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



*Sugerimos o acesso ao Livro:*  
*“Saberes da Educação Física:*  
*Construção a partir de Experiências*  
*de Pesquisas, Ensino e Extensão!*



### 3.2 ENSINO DE JOGOS INCLUSIVOS

Os jogos, assim como nos esportes adaptados, são atividades que por si só podem ser ressignificados a partir de modificações em suas regras e desenvolvimento, flexibilizando e (re)construindo de forma colaborativa, cooperativa e reflexiva.

Ao desenvolver tais conteúdos na escola, o professor intervém pedagogicamente, contribuindo para a apropriação desses conhecimentos pelo aluno, que terá capacidade de adotar uma postura crítica e reflexiva perante a sociedade, dando significado ao aprendizado obtido para sua aplicação na vida (MEIRA et. al., 2019, p. 2).

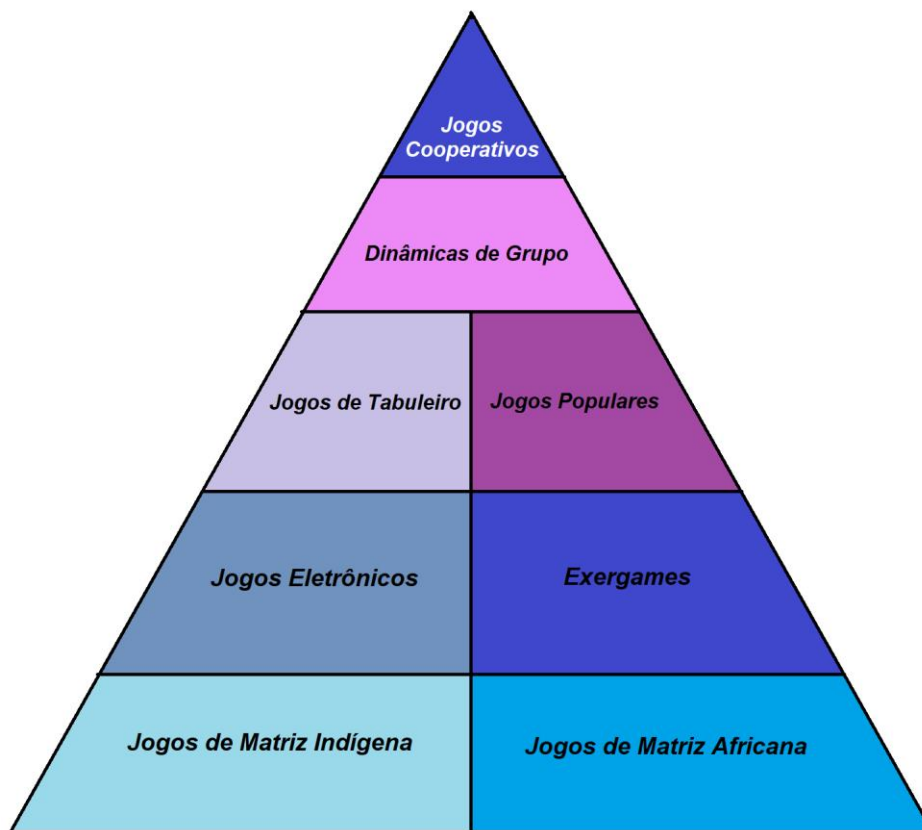
Nesse viés, em termos adaptativos, os jogos inclusivos podem proporcionar ao grupo de alunos através da ludicidade, recreação e lazer, momentos de maior envolvimento, sociabilidade e compreensão da sua própria realidade e do outro; percebendo-se as ilimitadas possibilidades em que **TODOS** podem participar de forma ativa, sem rigidez ou engessamento das atividades.

Nos jogos inclusivos deve-se levar em consideração a quantidade de participantes em detrimento das potencialidades dos alunos com deficiência física, onde o professor precisa, necessariamente, considerar as possibilidades de desenvolvimento frente às necessidades adaptativas de cada aluno, do individual para o coletivo; os materiais que serão utilizados, podendo ser implementos esportivos ou feitos de materiais alternativos/recicláveis; e, além disso os espaços disponíveis para o desenvolvimento das atividades.

As práticas corporais dentro do contexto dos jogos inclusivos, precisam estar articuladas com os aspectos sócio-históricos e culturais, além de considerar suas variações nas mais diversas partes do mundo, podendo ser debatidos, discutidos e recriados de vários modos fazendo com que se torne um conteúdo constante da cultura corporal de movimento.



**Figura 35 – Possibilidades de Jogos Inclusivos**



Fonte: Elaborada pelo Autor, 2024.

**- JOGOS DE MATRIZ INDÍGENA** – Em relação aos saberes a serem desenvolvidos no ensino do conteúdo dos jogos inclusivos, seguem alguns exemplos:

**Figura 36 – Peteca Indígena**



Fonte: Levy e Levy, 2023.

• **Peteca** – Este é o nome dado tanto a um esporte/jogo, quanto ao artefato esportivo utilizado em sua prática, sendo ambos de origem indígena. O jogo de peteca carrega algumas semelhanças ao voleibol e ao badminton, tendo em vista que sua prática acontece em um campo dividido por uma rede. O elemento principal do jogo é a peteca, que é golpeada com a mão.

A popularidade da peteca como jogo de tempo livre tem crescido constantemente em alguns países europeus, como a Alemanha, onde, para o esporte, existem três federações diferentes. O jogo consiste em dois ou mais participantes, utilizando-se as mãos, onde a peteca é arremessada ao ar de um jogador para o outro, evitando que ela toque o chão numa certa área definida. É um esporte praticado em várias regiões do Brasil, e tem como origem, o estado de Minas Gerais, proveniente dos índios que habitavam aquela região, que utilizavam tocos de madeira e palha amarrados em penas de aves, arremessando o artefato entre si como forma de diversão.



[Conheça uma forma de trabalhar a Peteca/Peteca Adaptada – Jogo Reduzido](#)



- **Cabo de Guerra** – Não existe um consenso temporal e/ou local específico da origem histórica do jogo “Cabo de Guerra”. O que se deixa em evidência é que se origina dos povos antigos, indígenas e até mesmo anterior, realizados em cultos religiosos, cerimônias e luta, provenientes dos mais variados cantos do mundo, como por exemplo: América do Sul, Bornéu, Coréia, Havaí, Índia e Japão. O antigo cabo de guerra varia em diversos estilos e práticas, inclusive foi considerado esporte olímpico nos Jogos de 1900 e 1920. É salutar enfatizar que enquanto esporte, o Cabo de Guerra é regulado pela **Federação Internacional de Cabo de Guerra** (*TWIF – Tug of War Internacional Federation*), existente desde 1960, onde coordena e torneios em âmbito mundial/internacional a cada dois anos (HOFFMANN, 2013). Enquanto jogo indígena o Cabo de Guerra é:

uma modalidade praticada para medir a força física, o cabo de guerra é muito aceito entre as etnias participantes de todas as edições dos Jogos, como atrativo emocionante, que arranca manifestação da torcida indígena e do público em geral. É uma das provas mais esperadas pelos atletas, pois muitas equipes treinam intensamente em suas aldeias, puxando grandes troncos de árvores. Isso porque, para os indígenas, a força física é de suma importância, dando o caráter de destaque e reconhecimento entre todos (SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO PARANÁ, 2010, p. 1).

**Figura 37 – Cabo de Guerra Indígena**



Fonte: Fanato Sports, 2017.



[Conheça algumas variações do jogo Cabo de Guerra.](#)



- **Arranca Mandioca** – É um(a) jogo/brincadeira ainda presente nos dias de hoje na tribo dos Guarani do Espírito Santo e São Paulo.

Os participantes sentam-se no chão, um atrás do outro. O primeiro da fila será o “dono da roça” e deve agarrar-se a uma árvore ou poste. O segundo entrelaça seus braços pela barriga do companheiro da frente, e assim sucessivamente, até que todos estejam firmemente agarrados um aos outros e prontos para começar. Um dos participantes é escolhido para arrancar, uma a uma, as “crianças mandiocas”, começando pela última da fila. Entre os Guarani, vale usar diversas estratégias para conseguir arrancar a mandioca, até mesmo fazer cócegas ou pedir ajuda para alguém que já saiu da fila (SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO MUNICIPAL DE SÃO PAULO, 2020, p. 1).

**Figura 38 – Jogo “Arranca Mandioca”**



Fonte: Adaptado de Franco, 2019.



[Conheça o jogo “Arranca Mandioca” na prática!](#)



- **Tobdaé** – Trata-se de um jogo com origem das tribos indígenas, como entre os Xavantes, do Mato Grosso. Similar a tradicional brincadeira de queimada, mas essa, se joga em duplas, e, ao invés de uma bola, usam-se petecas.

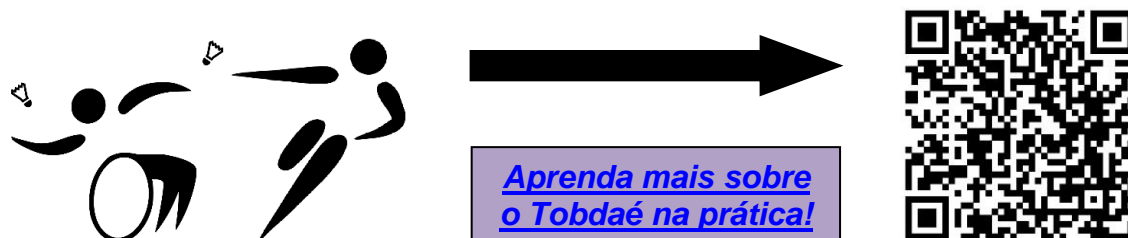
**Figura 39 – Jogo “Tobdaé”**



Fonte: Adaptado de Franco, 2019.

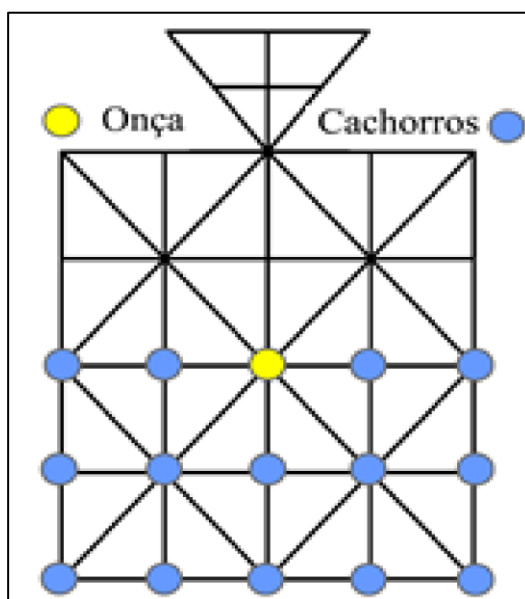


Com algumas petecas para cada participante (podem ser umas três, ou usar a mesma várias vezes), uma deve atingir a outra, ao mesmo tempo em que tenta desviar dos lances do adversário. Quem for “queimado”, é eliminado da brincadeira (FRANCO, 2019).



- **Adugo ou Jogo da Onça** – É um jogo indígena presente em várias tribos do Brasil, nas mais variadas regiões do país. Estima-se que sua criação está ligada à cultura dos povos andinos, que jogavam Taptana ou Jogo da Puma, onde os incas praticavam há mais de 1200 anos, e as marcas de tabuleiros que ainda podem ser vistas nas ruínas históricas Incas, no Peru. No Brasil, os índios jogam o Adugo ou Jogo da Onça no chão (desenhando o tabuleiro com gravetos) e utilizam pedras diferentes para representar os animais (onça e cachorros). Uma especificidade característica deste jogo é que seu tabuleiro é composto por um quadrado e um triângulo a ele conectado por um dos lados (LUDOSOFIA, 2018).

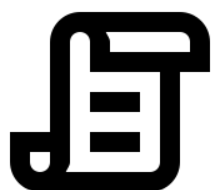
**Figura 40** – Tabuleiro do Adugo ou Jogo da Onça



Fonte: Lucas *et. al.*, 2020.

No Jogo da Onça, a forma de se capturar peças do adversário é semelhante ao do Jogo de Damas, onde a “onça” para capturar um “cachorro” precisa passar por sobre a peça saltado para uma casa vazia. No entanto, os cachorros não podem capturar a onça, somente é possível cercar seus movimentos, de forma a encurralá-la.

Um dos jogadores fica responsável por 14 peças que serão os “cachorros”; enquanto que o outro jogador fica a cargo de apenas uma “onça”. Apesar de parecer desigual e desvantajoso, no decorrer do jogo percebe-se o quão difícil é capturar a onça, daí vem o nome desse jogo (LUDOSOFIA, 2018).



[Acesse aqui um modelo de tabuleiro e das regras gerais do Adugo ou Jogo da Onça!](#)



**- Algumas considerações sobre os Jogos de Matriz Indígena –** Como observado, existem várias possibilidades se trabalhar com os Jogos de Matriz Indígena. Para além do resgate histórico cultural, as adaptações necessárias às atividades serão desenvolvidas pelo professor face ao público de alunos que este atenderá, levando-se em consideração a quantidade de alunos, os conhecimentos prévios e, é claro, as necessidades educacionais dos alunos com deficiência física presentes em suas turmas. Além disso, é importante ressaltar que o professor pode adaptar os objetivos de cada jogo atrelando-os aos conteúdos específicos do Ensino Médio Integrado, levando-se em consideração o que deve ser ensinado e o que deve ser apreendido em cada etapa e em cada curso de acordo com suas especificidades.

Cabe ressaltar, que além dos jogos que exemplificamos existem outros inúmeros de matriz Indígena que também podem ser trabalhados didaticamente nos conteúdos adaptados e inclusivos da Educação Física, atrelados ao ensino dos demais componentes curriculares específicos do Ensino Médio Integrado, conforme sugestão bibliográfica que segue:



## **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



*Sugerimos o acesso ao Livro: “Jogos e Culturas Indígenas: Possibilidades para a Educação Intercultural na Escola” para ampliar a lista de possibilidades*



**- JOGOS DE MATRIZ AFRICANA** – A inserção de jogos de matriz africana e indígena na cultura escolar, por si só já promovem a inclusão social através das vivências a partir de novas concepções e perspectivas culturais.

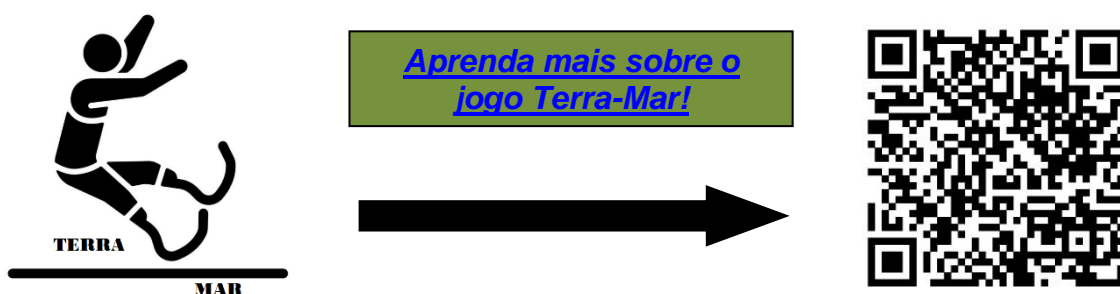
No âmbito legal, a partir da promulgação da Lei nº 10.639 de 9 de janeiro de 2003, são obrigatórios os estudos de história e cultura afro-brasileira na escola, garantindo-se assim possíveis aproximações entre Brasil com a África.

Desse modo, também no ensino médio integrado, o desenvolvimento de atividades com enfoque na cultura de matriz africana se faz necessário e, na disciplina de educação física pode-se dar ênfase nos jogos originários dos países africanos; é claro, que dando um olhar inclusivo frente às necessidades dos alunos com deficiência e dialogando com demais conteúdos curriculares específicos do currículo integral. Assim, elencamos a seguir algumas possibilidades de jogos de Matriz Africana:

**- Terra-Mar** – Essa brincadeira é um jogo originário de Moçambique, apesar de ser um jogo simples, pode ser adaptado das mais variadas formas.

Terra-Mar consiste em traçar uma linha divisória que delimita onde é a “terra” e onde será o “mar”. O jogo inicia com todos os participantes do lado da “terra”, e, quando se fala “mar” todos devem mudar de lado; os participantes que erram saem da disputa e ao final que fica por último vence. Esse jogo, no Brasil, se assemelha muito ao nosso “Vivo ou Morto”.

Aos alunos que possuem deficiência e estão em situação de cadeira de rodas pode-se adaptar utilizando uma corda ou outro implemento que possa ser arremessado ao solo de cada lado (terra ou mar).



- **Da Ga (Jogo da Jiboia)** – A expressão que dá nome ao jogo “Da Ga” significa “jiboia” em português. Esse jogo possui esse nome levando-se em consideração que a jiboia é um animal conhecido por capturar suas presas por constrição, ou seja, se enrolando nelas e as apertando. Originário de Gana, esse jogo também é encontrado na Nigéria.

O Da Ga é jogado da seguinte forma:

1- Primeiro demarca-se o espaço que será utilizado para jogar, no formato de um retângulo no chão, podendo inclusive se utiliza das demarcações da quadra de voleibol. Essa área demarcada ser denominada de “Casa da Cobra”.

2- A “Cobra” é o personagem do jogo que deverá ficar dentro de sua “casa”, não podendo ultrapassar as marcações. Essa “Cobra” (pegador) tentará pegar os outros jogadores (fugitivos).

3- Os fugitivos ficarão em volta da “Casa da Cobra” podendo ficar inclusive em cima das linhas que a demarcam, porém devem ficar atentos pois se forem tocados pelo pegador deverão ir para dentro da casa e ficar de mãos dadas com este, dando seguimento ao jogo tentando pegar os demais fugitivos.



- **Gutera Uriziga** – Esse jogo é oriundo de Ruanda, e possui a característica de arremessar bastões por entre aros, que podem ser pneus ou bambolês. Os bastões podem ser feitos de cabos de vassoura, garrafas pet ou rolos de jornal.

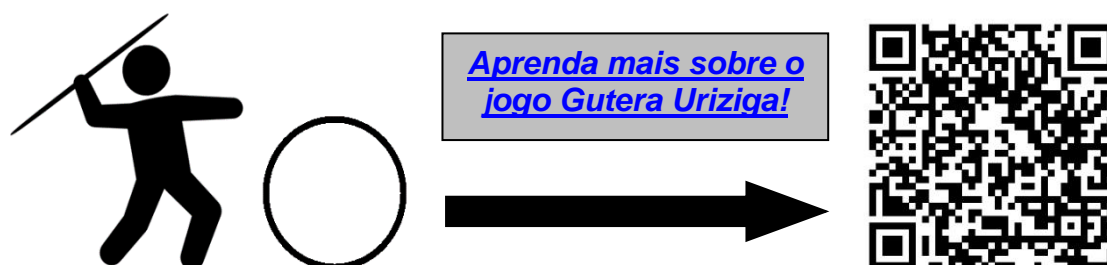
**Figura 41** – Representação do Jogo Gutera Uriziga com Batões e Pneus



**Fonte:** Adaptado de Conray, 2004.

O objetivo maior do Gutera Uriziga é o conseguir o maior número de pontos acertando por entre os aros em movimento. Esse jogo pode ser praticado por todos os alunos independentemente das limitações físicas, onde os materiais e regras podem ser adaptados, inclusive ao invés de se utilizar bastões pode-se utilizar pequenas bolas ou outros materiais combinados.

Em relação as possibilidades didáticas, pode-se levar o jogo para discussão em sala de aula e criar pontuações específicas para cada cor de implemento lançado, elaborando-se tabelas e gráficos, e utilizando dos conteúdos de Física para determinar força de lançamentos, distância percorrida pelos elementos a partir da análise de suas características como peso, formato e força empregada, bem como se foi lançado em pé ou em uma cadeira de rodas por exemplo.

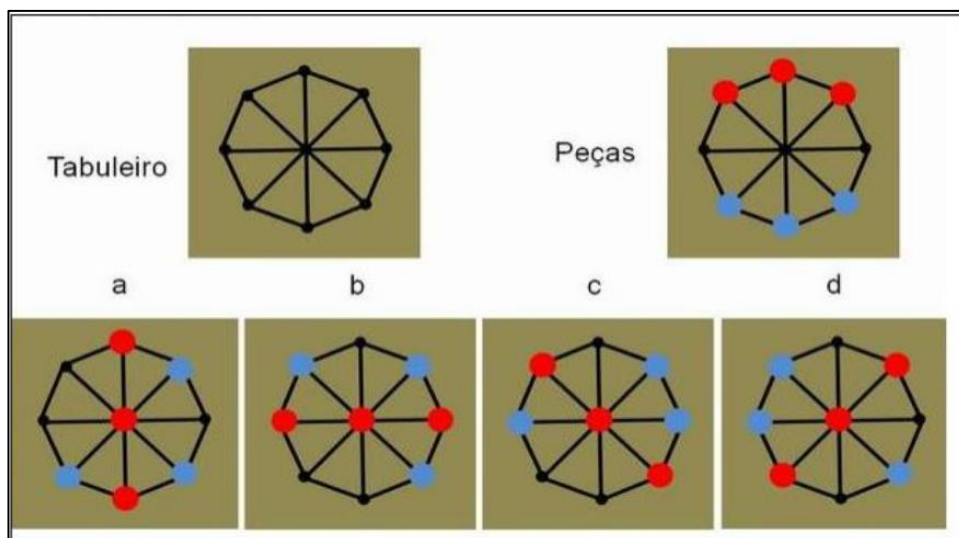


- **Shisima** – Esse é um jogo estratégico originário do Quênia, e é relacionado com o jogo da velha que conhecemos. O Shisima exige dos jogadores habilidades matemáticas, como por exemplo: estratégia, raciocínio lógico, antecipação e previsibilidade. O objetivo deste jogo é o de tentar alinhar as peças em linha reta no tabuleiro, que possui o formato octogonal.

As regras básicas do *Shisima* são as seguintes:

- 1- Cada jogador, individualmente, seleciona os locais no tabuleiro onde serão colocadas suas peças (três de cada lado);
- 2- Após a distribuição das peças, move-se uma delas em sentido linear ao ponto vazio mais próximo do tabuleiro;
- 3- Deve-se atentar aos movimentos das peças, posto que não permitido saltar por cima de nenhuma outra peça;
- 4- Vence quem alinhar as três peças primeiro no tabuleiro;
- 5- Caso ocorra sequência de movimentos repetidos por três vezes consecutivas, o jogo termina empatado (SANTOS, 2022).

**Figura 42 –** Tabuleiro, Peças e Exemplos de Jogadas do Shisima



Fonte: Santos, 2022.



[Aprenda aqui como joga o Shishima e suas regras!](#)



Por ser um jogo de tabuleiro, não são necessárias tantas modificações e adaptações curriculares para seu desenvolvimento numa perspectiva inclusiva. No entanto, sugere-se que o Shisima seja introduzido aos conteúdos curriculares da Educação Física vinculados aos da Matemática, principalmente em se tratando de cálculos, geometria, trigonometria, probabilística; além, é claro, da comparação com outros de países e culturas diferentes e suas possibilidades.

- **Kakopi** – Esse jogo é pertencente à cultura de Uganda, e para se jogar são envolvidas áreas estratégicas e musicais.

Semelhante a brincadeira “Batata-quente”, o jogo é contituído de um “Líder” (que fica em pé), e os demais participantes ficarão sentados, em círculo ou em linha reta, com as pernas estendidas (no caso de alunos em cadeiras de rodas pode-se utilizar os braos ou bastões estendidos à frente do corpo, podendo-se, dessa forma, os alunos ficarem também em pé).





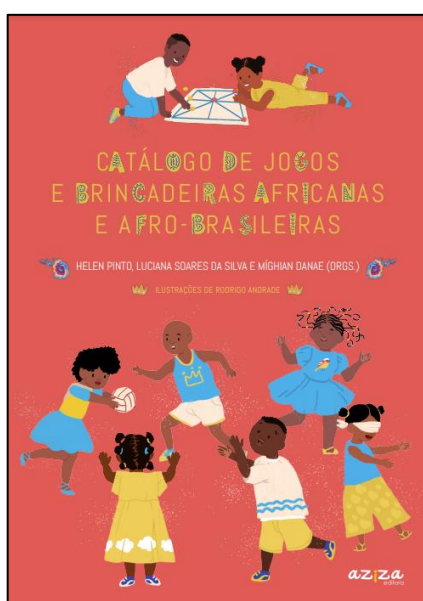
[Aprenda mais  
sobre o jogo  
Kakopi!](#)



O interessante deste jogo é a utilização musical, onde os alunos deverão escolher repertórios musicis e cantarem. As músicas podem ser relacionadas ao contexto africano ou afro-brasileiro, e/ou até mesmo a utilização de músicas do repertório cultural dos alunos, dependendo dos objetivos traçados pelo professor.

No desenvolvimento do jogo *Kakopi*, enquanto os alunos cantam uma música, o “líder” deverá apontar para cada uma das pernas ou braços dos participantes que estão em círculo ou linha reta; e, quando a música parar, o aluno que estiver com a perna apontada deve dobrar/encolher o membros. Assim, quando ambos os membros do participante forem dobrados/encolhidos este deverá sair do jogo, e/ou tornar-se mais um “líder” aumentando ainda mais o nível de dificuldade de percepção e velocidade do jogo.

### **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



[Sugerimos o acesso ao Livro:  
“Catálogo de Jogos e  
Brincadeiras Africanas e Afro-  
Brasileiras” para ampliar a lista  
de possibilidades didáticas!](#)





- **JOGOS ELETRÔNICOS** – Os jogos eletrônicos podem ser importantes ferramentas potencializadoras no processo da aprendizagem dos alunos, engajando aspectos motivacionais, de atenção, de concentração. A linguagem tecnológica e imersiva dos jogos eletrônicos promovem uma aproximação cultural dos conteúdos a serem estudados com a realidade interativa e digital que nossos alunos vivenciam em seu cotidiano.

Hoje com o advento das tecnologias digitais, os jogos se tornaram capazes de proporcionar vivências multisensoriais por meio de interações abstratas e experiências fictícias. Ao traçar aproximações do “mundo” fictício para o mundo “real”, o imaginário das pessoas podem agir de uma forma positiva sobre novas aprendizagens, devido as inúmeras possibilidades dos jogos digitais e virtuais, que não seriam possíveis dentro do contexto social cotidiano presencial.

Novak (2010) nos apresenta seis categorias que caracterizam os jogos digitais:

**1- Aplicações** – Entretenimento, Construção de Comunidades, Educação, Recrutamento e Treinamento, Marketing e Publicidade;

**2- Plataforma** – Fliperama, Console, Computador, On-line, Portáteis;

**3- Intervalo de Tempos** – Baseado em turnos, de tempo real limitado;

**4- Modo de Jogar** – Monojogador, Dois Jogadores, Multijogador Local, Multijogador em Rede Local, Multijogador On-line;

**5- Gênero** – Ação, Aventura, Ação-Aventura, Cassino, QuebraCabeça, Games de Representação de Papéis (RPG), Simulações, Estratégia, Games On-Line Multijogador Massivos;

**6- Mercado** – Geração e Classificação Etária.

Segundo Stahl (2021, p. 15),

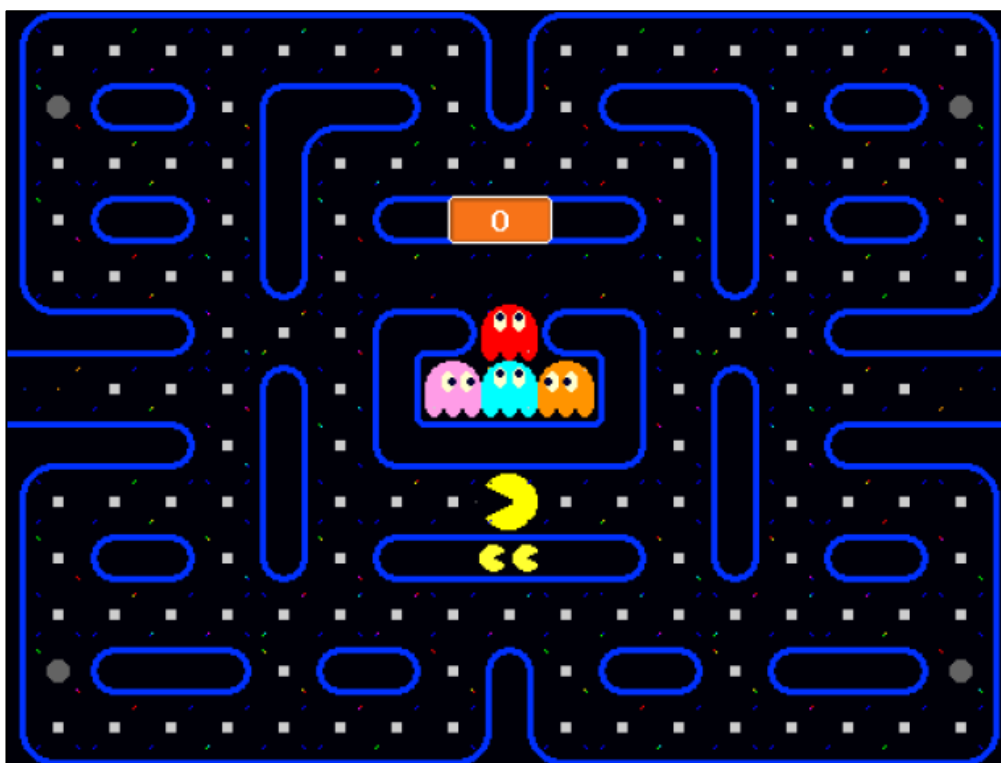
Compreendendo o escopo de possibilidades de jogos digitais, fica mais fácil a busca por assimilação com características de jogos reais, uma vez que a ideia é reproduzir elementos presentes nestes jogos em experiências corporais reais nas aulas de educação física escolar.

Dessa forma, no contexto da inclusão escolar, os jogos eletrônicos podem facilitar o processo de aplicação de vários conteúdos inerentes à Educação Física e demais componentes curriculares do Ensino Médio Integrado.

- **Pacman (1980)** – *Pacman* é um dos jogos mais conhecidos e influentes que existe na história dos videogames, apesar de seu lançamento datar seus mais de 40 anos, sendo pioneiro e inspirados em jogos de perseguição que se sucederam no mercado.

Contrapondo-se aos jogos de videogame violento da época, *Pacman* surge com um pensamento de ser unissex, com o objetivo de levar diversão à todas as pessoas. Com isso em mente, a finalidade maior era o de levar cada vez mais mulheres aos fliperamas, onde tanto o personagem principal do jogo quando os antagonistas (fantasmas) foram pensados em um design “fofo” e de aparência adorável. Além disso, as inovações em relação aos cenários (labirintos), dificuldade e velocidade eram chamativas e instigantes (MOTA, 2022).

**Figura 43 – Layout do Jogo Pacman**



Fonte: Impulsiona, 2019.

As aproximações do jogo *Pacman* com a Educação Física, podem ser direcionadas tanto na vivência do jogo no formato digital, como após discussões sobre seus objetivos e funcionalidades, levando-o para o mundo “real”.



[Acesse ao Jogo  
Pacman on line!](#)



Ao vivenciar o jogo *Pacman*, o aluno poderá vivenciar em quadra outras possibilidades de jogo, inclusive com foco na inclusão, como por exemplo a proposta de Stahl (2022), o Jogo “Pacmanos”. O autor relata que antes de trabalhar o “Pacmanos” é necessário contextualizar o jogo Pacman emparelhando as informações para os alunos entenderem que jogo digital é esse? Qual é sua forma de jogar? Vários podem ser os recursos utilizados nessa prévia do “Pacmanos”, utilizando o próprio jogo digital, textos, vídeos demonstrativos, etc.

Na lógica procedimental do *Pacman* digital, seu objetivo é caminhar por um labirinto captando pontos, onde “fantasmas” o perseguem para atrapalhar suas capturas, e, quando enconstam no *Pacman* este perde uma vida. Existem ainda pontos especiais, chamados “*Pacdown*” que ativa o poder de invencibilidade do *Pacman*, que por certo tempo fica imune aos “fantasmas”.

No “Pacmanos”, existirá um labirinto demarcado pelas linhas da quadra poliesportiva. Nesses trajetos andam “*Players*” e “Fantasmas”; a cada rodada três alunos serão os *Players*, que deverão percorrer pelas linhas demarcadas capturando as “frutas”, que serão representadas por coletes espalhados pela quadra. Ao pegar os coletes, os *Players* deverão colocá-los e continuar capturando os demais ainda espalhados. Paralelo a isso, os “Fantasmas” serão todos os demais alunos espalhados pelas mesmas linhas da quadra, que deverão perseguir os *Players* para tentar tirá-los do jogo. Os “Fantasmas” receberão quatro *powerdowns*, representados por bolinhas pequenas (podem ser de tênis, de plástico ou de meia); quem possui a *powerdown* poderá tocar os *Players* retirando-os do labirinto, mas, com a seguinte regra: só podem se deslocar no “labirinto” apenas os “Fantasmas” que estão sem os *powerdowns*, ou seja, para capturar os *Players* os “Fantasmas” deverão articular estratégias e efetuarem passes com as *powerdowns*.



[Acesse e compreenda  
melhor a explicação do  
Jogo Pacmanos!](#)



É importante salientar que as adaptações inerentes à inclusão de alunos com deficiência física na desenvolvimento do jogo eletrônico *Pacman* e no *Pacmanos*, podem ser facilmente resolvidas a partir de um olhar crítico anterior à realização das atividades, pois as reflexões acerca dos processos gamificados podem favorecer a inclusão escolar de forma natural, objetiva, e, sobretudo, carregada de novas aprednizagens.

- ***Gunbound* (2004)** – Esse é um jogo de lançamento de mísseis em turnos, ou seja, tem momentos que o jogador ataca o adversário, e este aguarda o ataque, e, tem momentos que o adversário ataca, enquanto o jogador aguarda o ataque.

**Figura 44** – *Layout do Jogo Gunbound*



Fonte: APK GK, 2019.

A cada ataque os jogadores lançam diferentes tipos de mísseis com o intuito de acertar o adversário, e ir eliminando gradativamente a sua vida no jogo.

O detalhe do *Gunbound* é que todo o lançamento de míssil é feito em parábolas. Isso leva o jogador a ter uma análise maior em sua tomada de ação, ou seja, antes de arremessar ele deve fazer o mínimo de cálculo da força do vento e distância do adversário. O jogo ainda é em 2D com um caminho pré-definido, com muito recursos visuais e sua dinâmica é que os times lancem mísseis um no outro tentando acertá-los, cada um em sua chance (STAHL, 2022).



[Acesse ao Jogo  
GunBound on line!](#)



O processo de gameficação do *Gunbound*, perpassa pelas vivências do jogo digital, em um primeiro momento, e o entendimento de sua dinâmica a partir de suas regras pré-estabelecidas. A partir do *Gunbound*, Stahl (2022) propõe o jogo “GunBall”.

Assemelhando-se ao jogo de Queimada, o Gunball é desenvolvido na quadra poliesportiva da escola, ou outro espaço aberto que possa ser dividido em duas metades. Os alunos precisam ser divididos em duas equipes, ficando cada equipe em uma metade da quadra. Em cada meia quadra devem ser feitos círculos no chão (de giz ou até mesmo a utilização de bambolês) onde os alunos ficarão posicionados, um para cada aluno. A cada turno, no comando do professor, os jogadores lançarão diferentes tipos de bola para o lado adversário em parábola, no intuito de acertar os adversários do outro lado da quadra. Nesse momento, nenhum jogador poderá se esquivar, desviar ou agarrar as bolas; apenas pode se defender/proteger. Quando uma das equipes (A) lança todas as bolas em direção à equipe adversária (B), esta tem apenas alguns segundos determinados pelo professor, para correr pegar as bolas e se preparar para o lançamento dentro de suas bases. Por mais que seja um jogo de turnos, o GunBall é muito dinâmico, as equipes precisam ficar sempre atentos.





[Acesse e compreenda  
melhor a explicação do  
Jogo GunBall!](#)



Um detalhe interessante na adaptação desse jogo, é o “caminho de evolução”, onde as equipes de acordo com o desempenho coletivo dela, podem adquirir itens e ações para ficarem mais “poderosos” dentro do jogo. Essa evolução segue o seguinte caminho:

1- A cada três turnos consecutivos com acertos de “foguete”, a equipe libera uma nova aquisição, um novo item. O primeiro deles é o item prata, que libera os movimentos laterais, antero-posteriores e verticais, na hora de se defenderem de uma ataque. Ou seja, a partir desse momento no jogo até o final dele, os jogadores poderão agora se esquivar na defesa da bola.

2- Na conquista de ouro, os jogadores poderão agarrar a bola. Com essa conquista liberada os jogadores que agarrarem a bola não contabilizam como alvo acertado.

3- Já na conquista de Diamante a equipe poderá usar uma bola especial, que quando arremessada ela pode acertar as pessoas mesmo depois de ter quicado no chão.

4- E, por fim, na conquista do Vibranium a equipe descobre quem é o capitão da equipe adversário, que é escolhido previamente e mantido em segredo durante o desenvolvimento da partida. Ao descobrirem quem é o capitão os jogadores da equipe adversária irão tentar acertar este jogador, e ao acertar vencem a partida.

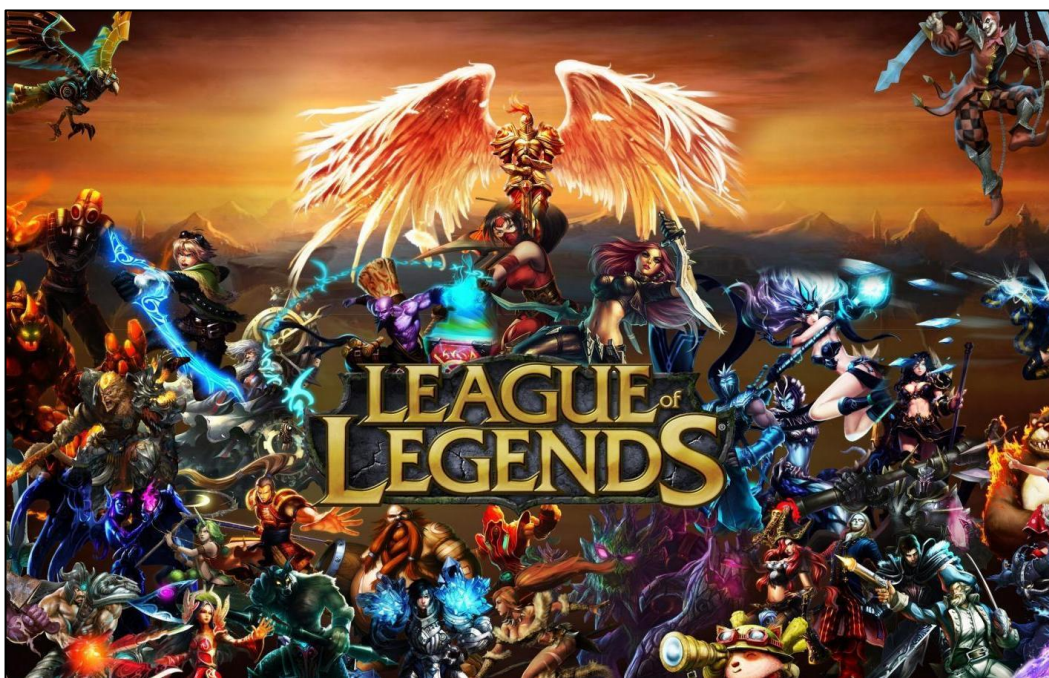
Nesse jogo, os jogadores ao serem acertados não saem do jogo, ou seja, as equipes precisam se concentrar no lançamento dos diferentes tipos de bola para que quanto melhor o desempenho, mais itens se adquira e consiga fazer mais coisas dentro do jogo, melhorando ainda mais o desempenho, ao ponto de se descobrir quem é o capitão da equipe adversária e tentar acertá-lo intencionalmente para assim vencer a partida.

No desenvolvimento deste jogo com alunos com deficiência física, vemos

inúmeras possibilidades de desenvolvimento, é claro, percebendo as adaptações necessárias anteriores à prática, para de fato trabalhar a Inclusão.

- **League of Legends (2009)** – A lógica central desse jogo é o combate entre si de duas equipes em um mapa, a ponto de tentar encontrar onde fica a base da equipe adversária, e lá encontrar o seu objeto de poder chamado de *Nexus*. O interessante desse jogo está no que acontece nas batalhas desse mapa, cheio de lacaio, de magia e de personagens com características específicas, ou seja, é um jogo com enredo muito rico com uma grande gama de variações e possibilidades. No mapa, que é em 3D não existe um caminho pré-definido, onde os jogadores podem percorrer com liberdade para quaisquer dos lados disponíveis (STAHL, 2022).

**Figura 45** – Layout do Jogo *League of Legends*



Fonte: Infobase, 2022.

O *League of Legends*, hoje, é um dos jogos digitais mais jogados em todo o mundo, possuindo inclusive ligas profissionais ao redor do mundo.

Stahl (2022) propõe uma adaptação gameficada para a Educação Física do jogo digital do *League of Legends*, chamada “*School of Legends*”:

*School of Legends* é um jogo gamificado mais amplo e não está restrito à apenas a quadra poliesportiva (campo aberto). Em sua versão digital ele é um jogo em 3D, de caminho variado, diferentemente dos jogos vistos anteriormente; isso quer dizer que o espaço do jogo é um amplo espaço da escola. Nesse espaço pré-definido (solo sagrado), os participantes (combatentes) são divididos em duas grandes equipes: cada uma vai para o seu ponto de início do jogo e lá esconde seu “*nexus*” (sua fonte de poder). A partir daí, os jogadores saem para a batalha no campo aberto, onde eles combatem com os adversários e buscam encontrar onde está a fonte de poder da outra equipe e destruí-la.

Esse jogo tem personagens específicos, com características individuais; e existem detalhes específicos até no seu desfecho. Dentro de cada equipe são escolhidos três diferentes personagens:

- 1- **Arqueiro** – tem sua identificação no braço esquerdo (faixa amarrada), tem também quatro elásticos no punho e 1 balão (bexiga) de tamanho médio;
- 2- **Tanque** – tem sua identificação na cabeça (faixa amarrada), com seis elásticos no punho e 1 balão (bexiga) de tamanho grande;
- 3- **Mago** – tem sua identificação no braço direito (faixa amarrada), com três elásticos no punho e 1 bexiga de tamanho pequeno. Na dinâmica do jogo só podem desempenhar esse papel apenas quatro estudantes. Detalhe: Apenas o “Mago” pode tocar no “*Nexus*”.



Todos esses detalhes ampliam as possibilidades de ações e soluções de problema dentro desse jogo, para fazer com que equipes e jogadores tenham que traçar estratégias diferentes para alcançar o objetivo.

Após todos estarem devidamente identificados, os jogadores saem para o

Combate. A partir do momento que um jogador de cada equipe se encontra, eles podem combater, tocando no outro e dizendo: “combate”, iniciando assim a batalha. Os jogadores no combate jogam “pedra – papel – tesoura” (JO – KEN PO); o jogador que vence ganha um dos elásticos do seu adversário que perdeu, e a cada combate vencido o jogador vai ficando mais forte. Quando o jogador já não tem mais elásticos, ele tem apenas a bexiga, que é o último resquício de vida, que poderá ser estourada por um adversário caso perca mais um combate. A batalha da rodada se encerra quando um “Mago” de uma equipe encontra o nexus da equipe adversária, e então destruí-lo.

Os materiais usados nesse jogo são muito simples:

**1º - Nexus** – que pode ser qualquer coisa padronizada, que pode ser construída pelos alunos, mas que tenha um significado importante, pois ela é a fonte de energia vital da equipe;

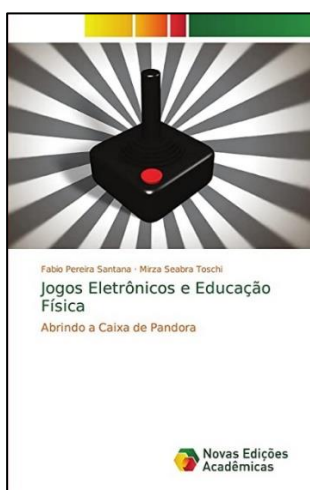
**2º Elásticos** – que deverão ser colocados no punho;

**3º Balões (bexigas)** – entregues a todos os participantes;

**4º Faixa de Identificação** – que pode ser de tecido ou pedaço de TNT, de cores diferentes para identificar ambas as equipes (No *League of Legends* é sempre cor azul contra cor vermelha).

O importante desse jogo é potencializar a narrativa, para que ocorra maior motivação durante o jogo. Pode-se utilizar música ou efeitos sonoros, e outros implementos.

### **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



[Sugerimos o acesso ao Livro: “Jogos Eletrônicos e Educação Física: Abrindo a Caixa de Pandora” para ampliar a lista de possibilidades didáticas!](#)



**- EXERGAMES** – Os exergames, segundo Oh e Yang (2010), utilizam do uso de videogames com a atividade física, utilizando de dispositivos eletrônicos tecnológicos que captam o movimento do usuário, podendo estes serem: câmeras, sensores de movimento, tapetes de dança, controles e implementos simuladores esportivos (raquetes, tacos de golfe, etc.).

Nessa perspectiva, os Exergames possibilitam a prática de vivências corporais aos alunos, que, provavelmente não seriam possíveis de serem experienciadas de outra forma que não virtualmente; como por exemplo, simuladores de esportes praticados na água, no gelo, ou culturalmente praticados em outros países e pouco difundidos em nosso país.

Além disso, para o ensino dos conteúdos na Educação Física escolar, a tecnologia dos exergames promove novos desafios e discussões acerca do “movimentar-se para jogar”, se opondo à cultura do sedentarismo, da inatividade e da passividade da participação.

Além disso, a inclusão de alunos que possuem dificuldades em participar de atividades físicas, como por exemplo, alunos acima do peso, com menor habilidade, e alunos com deficiências variadas; pode ser possível a partir dos exergames, desde que o professor seja o mediador constante nos jogos propostos.

Os exergames atrelados aos conteúdos da educação física podem ser explorados na escola considerando os vários jogos disponíveis no cenário tecnológico digital. Vejamos alguns exemplos que podem ser trabalhados:

**- Just Dance Now** – Da mesma franquia “*Just Dance*”, lançados para vários consoles, a partir de 2009 pela Ubisoft, inicialmente no Nintendo Wii, e posteriormente para o Playstation e Xbox, possui a característica de exigir recursos extras que promovam a interação jogador-jogo, como câmeras, sensores de movimento e controles de movimento. O jogador escolhe a música que quer dançar e deve seguir uma sequência de passos pré-determinados, almejando obter o mínimo de erros possível aumentando assim sua pontuação (*score*) no final de sua partida.





[Acesse o link do jogo  
Just Dance Now!](#)



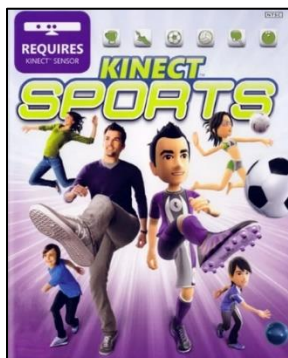
Souza (2018) elenca a forma de como desenvolver o jogo Just Dance Now, bem como suas características:

- Ao iniciar o jogo, o usuário é solicitado a fornecer seu nome e escolher um avatar.
- Usando o smartphone como controle, o jogador deve seguir os movimentos do dançarino exibidos na tela, como um espelho. O smartphone rastreia os movimentos, semelhante a um controle *Wii Remote* ou *PlayStation Move*.
- Diferentemente da versão para consoles de videogame, Just Dance Now permite jogadores ilimitados simultaneamente.

Qualquer amigo com um smartphone Android ou iOS conectado à mesma rede Wi-Fi pode participar. A pontuação é baseada na qualidade da performance de dança, e ao final da música, um placar mostra quantos pontos cada jogador conquistou.

Por ser um jogo que utiliza de implementos extras, para além do console, smartphone ou outros implementos, aos alunos que possuem algum tipo de deficiência física são possíveis adaptações de movimentos, e, além disso cabe ao professor pesquisar quais as músicas/ritmos podem ser trabalhadas para que a inclusão escolar realmente se efetive no desenvolvimento desta atividade.

- **Kinect Sports** – É um jogo que foi criado pela Rare, para a plataforma Xbox 360 no ano de 2010 e é jogado junto com o dispositivo Kinect (sensor de movimentos) ampliando a sensação de jogabilidade em seis diferentes tipos de esportes: boliche, boxe, atletismo (incluindo-se corrida de 100 metros rasos, lançamento de dardo, lançamento de disco, salto em distância e corrida com barreira), tênis de mesa (individual ou em duplas), futebol e vôlei de praia.



[Acesse o link do jogo  
Kinect Sports para  
mais informações!](#)



O Kinect Sports oferece uma variedade de esportes virtuais que podem ser jogados usando o corpo como controle. Os jogadores podem participar de competições solo ou multiplayer, competindo contra amigos ou desafiando jogadores online.

Esse jogo permite uma experiência mais imersiva e interativa, onde os jogadores podem realizar movimentos reais para jogar os esportes virtuais, sendo projetado para proporcionar diversão e entretenimento ativo, incentivando a atividade física e o jogo em grupo.

- **Wii Sports** – Desenvolvido para a plataforma Nintendo Wii, o jogo *Wii Sports* foi desenvolvido pela Nintendo Entertainment Analysis & Development no ano de 2006. Tal como no *Kinect Sports*, visto anteriormente, o *Wii Sports* constitui-se de uma coleção de que simula cinco modalidades esportivas, sendo eles: tênis, beisebol, boliche, golfe e boxe. Cabe ressaltar, que para jogar o *Wii Sports* é necessário que o *Wii Remote* (é um controle de movimento desenvolvido pela Nintendo para o console de videogame Wii. Também conhecido como "Wiimote", o Wii Remote utiliza sensores de movimento e uma tecnologia de detecção de movimento chamada "acelerômetro" para capturar os movimentos do jogador) e o *Sensor Bar* (é um componente essencial do sistema de detecção de movimento do console. É uma pequena barra retangular que normalmente é colocada ou posicionada acima ou abaixo da tela da TV. A Sensor Bar contém uma série de LEDs infravermelhos que emitem luz infravermelha invisível. Essa luz é usada pelo Wii Remote (o controle do Wii) para determinar sua posição e movimento em relação à tela da TV) estejam conectados e integrados ao console principal.

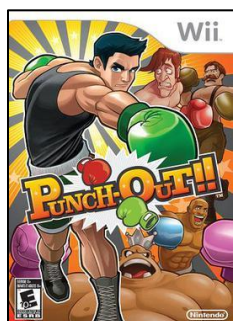


[Acesse o link do jogo  
Wii Sports para mais  
informações!](#)



O jogo *Wii Sports* pode ser jogado individualmente ou em multiplayer, permitindo que os jogadores desafiem amigos ou membros da família em partidas competitivas ou cooperativas. *Wii Sports* também inclui modos de treinamento e desafios para aprimorar as habilidades do jogador em cada esporte e foi um grande sucesso que se tornou um fenômeno cultural, ajudando a popularizar o conceito de jogos com detecção de movimento e expandindo o apelo do Wii para um público mais amplo. Ele foi frequentemente incluído como um pacote de lançamento junto com o console Wii, e, nas aulas de educação física pode vir a contribuir na aplicação dos conteúdos esportivos, minimizando as barreiras entre as limitações dos alunos e de materiais específicos.

- **Punch Out!!** – Também para o Nintendo Wii, o *Punch Out!!*, utiliza dos recursos do Wii Remote e é um jogo de boxe lançado pela Nintendo. É uma continuação do clássico jogo de boxe *Punch-Out!!*, que foi lançado originalmente para o console NES. No *Punch-Out!!*, os jogadores assumem o papel de *Little Mac*, um jovem boxeador em ascensão. O objetivo é subir nas classificações e enfrentar uma variedade de oponentes desafiadores em lutas de boxe intensas. O jogo faz uso dos controles de movimento do Wii Remote e Nunchuk para simular os movimentos de boxe. Os jogadores podem lançar socos, esquivar-se e bloquear usando os movimentos do controle.



[Acesse o link do jogo  
Punch-Out!! para mais  
informações!](#)



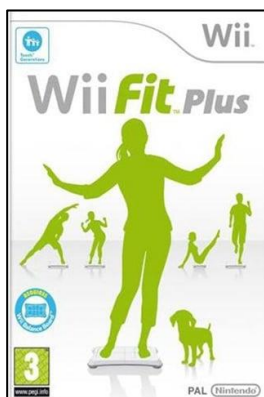
Ao longo do jogo, os jogadores enfrentam uma lista de oponentes icônicos, cada um com seu próprio estilo de luta e padrões de ataque únicos. É necessário estudar os padrões de movimento de cada oponente e encontrar oportunidades para atacar e defender.

*Punch-Out!!* para o Wii também inclui um modo multiplayer local, onde os jogadores podem competir entre si em lutas de boxe ou participar de minijogos divertidos. O jogo recebeu elogios por sua jogabilidade divertida e desafiadora, além de seu estilo de arte vibrante e personagens carismáticos. É uma homenagem ao jogo original, oferecendo uma experiência atualizada e envolvente para os fãs de boxe e da série *Punch-Out!!*.

Para o desenvolvimento do conteúdo lutas na educação física escolar, principalmente junto a alunos com deficiência física com acometimento de membros inferiores, pode ser muito eficaz enquanto ferramenta didática.

- **Wii Fit Plus** – Saindo um pouco da linha esportiva, o jogo *Wii Fit Plus* abrange é um jogo de exercícios e condicionamento físico lançado pela Nintendo para o console Wii. Ele é uma continuação do jogo original *Wii Fit* e oferece uma variedade de atividades físicas e jogos interativos projetados para promover um estilo de vida saudável e ativo.

*Wii Fit Plus* utiliza o *Wii Balance Board*, um acessório que se conecta ao *Wii Remote*, para medir o equilíbrio e o peso do jogador durante as atividades. Isso permite que o jogo rastreie os movimentos do corpo e forneça feedback em tempo real. O jogo oferece uma ampla gama de exercícios e atividades, incluindo yoga, aeróbica, treinamento de força e equilíbrio. Cada atividade é projetada para ser divertida e envolvente, incentivando os jogadores a se exercitarem de forma agradável.



[Acesse o link do jogo  
Wii Fit Plus para mais  
informações!](#)



Além das atividades individuais, *Wii Fit Plus* também apresenta jogos e desafios multiplayer, onde os jogadores podem competir uns contra os outros em atividades físicas divertidas.

*Wii Fit Plus* acompanha o progresso dos jogadores, permitindo que eles definam metas de condicionamento físico, monitorem seu peso e registrem seu desempenho ao longo do tempo. Isso incentiva os jogadores a se manterem motivados e a acompanhar seu progresso. O jogo foi elogiado por sua abordagem inovadora para a atividade física, tornando os exercícios mais acessíveis e divertidos para pessoas de todas as idades e níveis de condicionamento físico. *Wii Fit Plus* se tornou um sucesso popular e ajudou a popularizar a ideia de jogos de exercício e bem-estar usando a tecnologia de detecção de movimento do Wii.

**- JOGOS DE TABULEIRO** – Existem diversos jogos de tabuleiro que podem ser adaptados e utilizados na educação física escolar, inclusive no ensino médio integrado, promovendo a aprendizagem e a participação ativa dos alunos. Alguns exemplos incluem:

**- Xadrez** – O xadrez é um jogo de estratégia que promove o raciocínio lógico, a tomada de decisões e o planejamento estratégico. Pode ser utilizado na educação física para desenvolver habilidades cognitivas, além de melhorar a concentração e o pensamento crítico dos alunos. Cabe ressaltar que o xadrez pode ser trabalhado tanto com tabuleiro físico como virtual (chess.com).



[Acesse o link do jogo de xadrez  
on line \(chess.com\)!](https://chess.com)



**- Jogo da Memória de Movimentos:** Pode-se criar um jogo da memória com cartas ou peças contendo diferentes movimentos ou exercícios físicos. Os alunos precisam combinar as cartas corretamente, exercitando a memória e incentivando a prática dos movimentos correspondentes sempre que acertarem os pares.



Pode-se utilizar o recurso digital Wordwall para criar os jogos de memória e seus respectivos movimentos.



*Acesse o link do Wordwall e veja um exemplo de jogo da memória e movimento!*



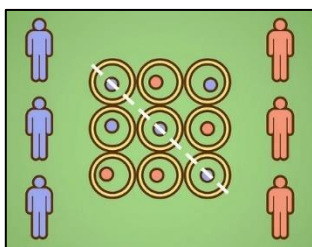
- **Twister:** O Twister é um jogo de tabuleiro que envolve colocar as mãos e os pés em diferentes cores do tabuleiro, seguindo as instruções de um girador. É divertido e promove a coordenação motora, flexibilidade e equilíbrio. Além disso, em detrimento das adaptações necessárias à prática desta atividade por alunos com deficiência física, há de se considerar os aspectos e limitações apresentados pelos alunos, bem, como traçar discussões com todo o grupo de estudantes no intuito de se chegar à regras pré-estabelecidas para o bom andamento da atividade.



[Acesse o link do Twister e veja a regras do jogo e demais curiosidades!](#)



- **Jogo da Velha Gigante:** Adaptando o tradicional jogo da velha em um tabuleiro gigante no chão, os alunos podem jogar e competir entre si, sendo necessário realizar atividades físicas específicas em cada célula antes de marcar seu símbolo. Isso combina diversão e exercícios físicos. Pode-se usar bambolês, giz ou fitas para demarcar o tabuleiro do jogo da velha no chão; e utilizar diversos tipos de materiais para que sejam os marcadores de cada equipe, como por exemplo: coletes de cores diferentes, bolas, pesos, materiais recicláveis e feitos pelos próprios alunos. As adaptações necessárias à prática de alunos com deficiência física precisam seguir uma mesma linha inclusiva, onde avaliar os comprometimentos dos alunos é que determinará a forma de desenvolver o jogo.



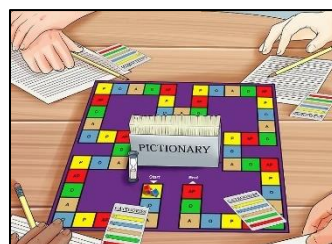
[Acesse o link do Jogo da Velha Gigante e veja a regras do jogo e demais curiosidades!](#)



- **Pictionary Corporal:** Uma versão adaptada do jogo Pictionary, em que os alunos devem desenhar palavras ou conceitos relacionados à educação física ou a atividades físicas no corpo de um colega, que então precisa adivinhar o que está sendo representado. Isso estimula a criatividade, comunicação e conhecimento dos termos relacionados à área.



[Acesse o link para ter acesso às regras e informações do Jogo Pictionary!](#)



Esses são apenas alguns exemplos de como os jogos de tabuleiro podem ser adaptados e utilizados na educação física do ensino médio integrado. A criatividade na adaptação e no desenvolvimento das regras é fundamental para tornar essas atividades envolventes e educativas para TODOS os alunos, e, nunca esquecendo das necessidades, anseios e potencialidades dos alunos, além, é claro, da integração dos conteúdos comum aos específicos desta modalidade de ensino.

- **Monopoly:** Um jogo de tabuleiro clássico em que os jogadores competem para comprar propriedades, construir casas e hotéis, e cobrar aluguel dos outros jogadores. Os professores podem adaptar o jogo para atender aos objetivos educacionais específicos e podem fornecer orientações e reflexões sobre os conceitos aprendidos durante o jogo. Além disso, é importante enfatizar a importância do jogo justo, do trabalho em equipe e da aprendizagem colaborativa durante a experiência do Monopoly na sala de aula.

Para além do jogo de tabuleiro, o Monopoly também existe em versões digitais, on line e para consoles/arcades.



[Acesse o link do Jogo Monopoly on line!](#)



O Monopoly pode ser usado como uma ferramenta educacional para ensinar uma variedade de conceitos econômicos e financeiros no contexto da educação. Aqui estão algumas maneiras pelas quais o Monopoly pode ser aplicado no ensino:

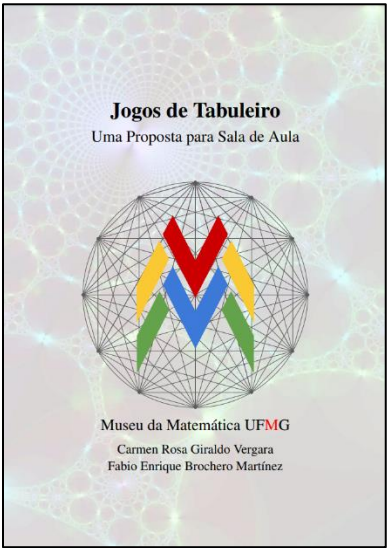
### **Quadro 3 – Possibilidades do Uso do Jogo Monopoly no Ensino de Educação Física no Ensino Médio Integrado E Deficiência Física**

APLICAÇÕES CONCEITUAIS	METODOLOGIA
<b>Conceitos de Finanças Pessoais</b>	- O jogo Monopoly pode ajudar os alunos a entender conceitos básicos de finanças pessoais, como orçamentação, poupança, investimento e tomada de decisões financeiras. Eles podem aprender sobre a importância de gerenciar o dinheiro, tomar decisões de gastos e lidar com imprevistos financeiros.
<b>Noções de Economia</b>	- O Monopoly pode ser utilizado para explicar princípios fundamentais da economia, como oferta e demanda, escassez, concorrência e monopólios. Os alunos podem observar como os preços das propriedades e aluguéis são afetados pela oferta e demanda, bem como como a competição entre os jogadores pode impactar as estratégias de negociação.
<b>Empreendedorismo</b>	- O Monopoly permite que os alunos experimentem o papel de empreendedores, adquirindo propriedades, construindo casas e hotéis, e cobrando aluguéis. Eles podem aprender sobre os desafios e as recompensas de tomar riscos calculados, fazer investimentos estratégicos e gerenciar um negócio.
<b>Habilidades Matemáticas</b>	- O jogo Monopoly envolve cálculos matemáticos, como adição, subtração, multiplicação e divisão. Os alunos podem praticar essas habilidades ao calcular pagamentos de aluguel, valor de propriedades e cálculos de dinheiro durante o jogo.

<b>Negociação e Habilidades Sociais</b>	- O Monopoly requer negociação e interação entre os jogadores. Os alunos podem desenvolver habilidades de negociação, comunicação e resolução de conflitos à medida que tentam chegar a acordos favoráveis e estratégias de negociação com outros jogadores.
<b>Tomada de Decisões Estratégicas</b>	- O Monopoly exige que os jogadores tomem decisões estratégicas em relação à compra, venda e desenvolvimento de propriedades. Os alunos podem aprender a avaliar riscos, tomar decisões informadas e pensar a longo prazo para maximizar seus ganhos e minimizar suas perdas.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

**- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



**Sugerimos o acesso ao Livro: “Jogos de Tabuleiro: Uma Proposta para Sala de Aula” para ampliar a lista de possibilidades didáticas no trabalho com jogos de tabuleiro e suas variações!**



**- JOGOS POPULARES –** Os Jogos Populares, também conhecidos como jogos de rua ou jogos tradicionais, são aqueles que não exigem recursos materiais sofisticados, pois têm sua origem na cultura popular. Alguns exemplos desses jogos incluem queimada, amarelinha, rouba-bandeira, boca-de-forno, mãe-da-rua, pega-pega, entre outros. Transmitidos oralmente, sua origem é desconhecida, mas sabe-se que têm raízes em fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. Esses jogos fazem parte da cultura e são criados e transmitidos pelas pessoas ao longo do tempo, passando de geração para geração através do conhecimento empírico.

Os Jogos Populares não possuem regras fixas, podendo ser criadas e modificadas pelo grupo que está brincando. Além disso, não requerem materiais ou espaços específicos, podendo ser praticados em qualquer lugar. No entanto, a evolução urbana e a insegurança têm contribuído para a extinção de alguns jogos populares, uma vez que as calçadas já não são mais um local seguro para o divertimento infantil. No passado, era comum as crianças brincarem na frente de suas casas, em calçadas, praças e ruas tranquilas.

Existem muitos jogos e brincadeiras populares conhecidos, que trouxeram e ainda trazem alegria para muitas crianças brasileiras, como queimado, cabo-de-guerra, esconde-esconde, rouba bandeira, tá pronto seu lobo?, cabra cega, bola de gude, sobra um, entre outros. É importante registrar a memória desses jogos e brincadeiras populares para preservar essa parte valiosa da cultura, principalmente na etapa do ensino médio, ao qual os alunos vão perdendo um pouco o contato com a cultura do brincar.

– **Queimada** – A queimada pode ser adaptada para incluir pessoas com deficiência física, permitindo que elas também participem e desfrutem da brincadeira. Aqui estão algumas sugestões de adaptações que podem ser feitas:

**Quadro 4 – Possibilidades da Queimada Inclusiva na Educação Física no Ensino Médio Integrado e Deficiência Física**

APLICAÇÕES INCLUSIVAS	METODOLOGIA
<b>Modificação do Campo</b>	- Se necessário, ajustar o tamanho do campo para torná-lo acessível para pessoas com deficiência física. Certifique-se de que o espaço seja plano e livre de obstáculos que possam dificultar a movimentação das pessoas com deficiência.
<b>Regras Adaptadas</b>	- Modificar as regras do jogo de acordo com as necessidades e habilidades das pessoas com deficiência física. Por exemplo, permita o uso de cadeiras de rodas durante o jogo ou adapte as regras de movimentação para acomodar as limitações físicas.
<b>Bolas Adaptadas</b>	- Utilizar bolas adaptadas, como bolas de espuma macia ou bolas de tamanho e peso adequados para as habilidades das pessoas com deficiência física. Isso ajudará a garantir que todos possam participar confortavelmente e com segurança.
<b>Modalidades Alternativas</b>	- Se necessário, explore modalidades alternativas da queimada que possam ser mais adequadas às habilidades das pessoas com deficiência física.



	- Por exemplo, uma versão sentada da queimada, na qual os participantes permanecem sentados em cadeiras de rodas ou em almofadas, pode ser uma opção viável.
<b>Adaptações Individuais</b>	- Leve em consideração as necessidades individuais de cada estudante com deficiência física. Converse com eles e seus pares para entender melhor suas habilidades, limitações e preferências, e faça as adaptações necessárias para garantir sua inclusão e participação plena no jogo.

**Fonte:** Elaborado pelo Auto, 2024.

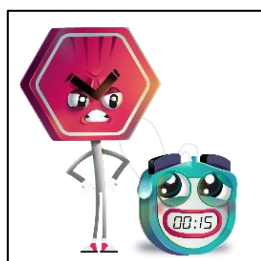
É importante ressaltar que as adaptações da Queimada devem ser feitas de forma colaborativa e respeitosa, levando em consideração as necessidades e preferências de cada pessoa com deficiência física, mas também abordando suas potencialidades e abolindo a cultura do capacitismo. Promover a inclusão é fundamental para que todos possam desfrutar da diversão e dos benefícios proporcionados por este jogo.

– **Stop** – Numa folha de papel, os alunos devem fazer colunas com os temas que querem preencher ao longo do jogo (nome, cor, fruta, carro, objeto, país, entre outros). Uma das colunas, deve ser reservada para a soma dos pontos. Antes de cada partida dizem "Stop", e cada participante mostra quantos dedos quiser. O número de dedos corresponde às respectivas letras do alfabeto: 1 é A, 2 é B e assim por diante.

Depois de conhecida a letra, as crianças começam a preencher cada item da lista com um nome iniciado por essa letra. Quem terminar de preencher primeiro, grita "stop" e os restantes param de escrever.

Ao fim de cada partida, os pontos são somados, sendo que cada um dos itens preenchidos vale 10, mas se alguém tiver preenchido com o mesmo nome, o item passa a valer 5 pontos. Ganha quem tiver mais pontos.

Esse jogo também pode ser desenvolvido de forma digital, por meio do site "Stopots".



[Acesse ao Jogo Stopots on line!](#)



– **Dança da Corda** – Nessa brincadeira, dois alunos (uma em cada ponta) seguram uma corda para os outros participantes passarem um de cada vez em fila. O jogo pode ser feito com ou sem música. Os alunos não podem passar de qualquer jeito, apenas de frente e inclinando o corpo para trás, sem tocar na corda. Depois de todos passarem, a altura da corda baixa mais um pouquinho, o que aumenta a dificuldade do jogo, mas sempre levando-se em consideração às adaptações necessárias à prática dos alunos com deficiência.

– **Pega-Pega e suas Variações** – As brincadeiras designadas como “pega-pega” ou “pique-pega” possuem características específicas, onde antes de se começar o jogo, um participante deve ser designado como o “pegador” (“perseguidor”) e os demais são os fugitivos.

Existem inúmeras variações que podem ser desenvolvidas junto aos alunos, como por exemplo:

**Quadro 5 – Pega-Pega e suas Variações no contexto da Educação Física no Ensino Médio Integrado**

VARIAÇÃO	METODOLOGIA
<b>Pega-Pega “Harry Potter”</b>	- Os participantes podem ser transformados em: Ponte: Ficam com os pés e as mãos no chão formando uma ponte. Para salvar, é preciso passar embaixo da ponte; Pedra: Ficam agachados no chão. Para salvar, é preciso pular por cima; e, Árvore: Ficam de pé com os braços abertos. Para salvar, é preciso tocar no participante.
<b>Pega-Pega “Abraço”</b>	- Os jogadores estarão dispersos pela área de jogo. O pegador estará de posse de uma bexiga, e este deverá encostá-la no peito de outro jogador para passar a sua função para o próximo. Porém existe uma estratégia para não serem pegos, como piques, os jogadores deverão abraçar um amigo por cinco segundos, ficando assim imunes do pegador.
<b>Pega-Pega “Aranha”</b>	- Todos os participantes são aranhas e, por isso, devem andar imitando as aranhas com as mãos fazendo também as vezes de pés. No grupo, um é escolhido para ser o pegador, e os outros todos são os fugitivos. Se o pegador-aranha pegar o fugitivo-aranha, este passa a ser um pegador também. Assim, ao longo da brincadeira, surgem vários pegadores.
<b>Pega-Pega “Americano”</b>	- Os participantes quando são pegos, devem ficar parados com as pernas abertas. Para serem salvos, devem passar por debaixo das pernas do jogador parado.

### Pega-Pega “Congela”

- Os participantes quando são pegos, ficam “congelados” até que outro participante que não seja o pegador, os salve dizendo “descongela”.

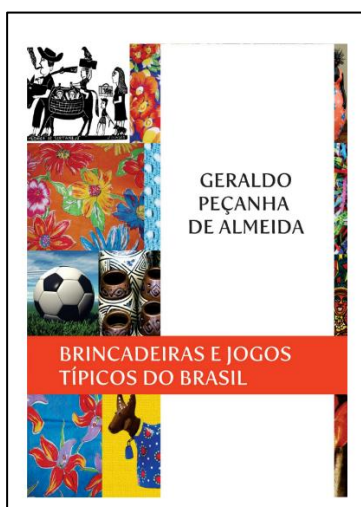
Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

Essas são apenas algumas das inúmeras variações do pega-pega, que para ser desenvolvida junto aos alunos com e sem deficiência precisam de adaptações considerando a singularidade de cada participante. O importante é respeitar o tempo de cada estudante.

Ao participar dos jogos, os alunos terão de seguir as instruções do jogo, interagir diretamente com os seus pares e emitir respostas, sejam elas verbais ou não. Para o caso de alunos não verbais, podem ser planejadas estratégias alternativas de comunicação, por meio de cartões ou imagens ou textos, com o objetivo de sinalizar que “você foi pego” ou “sua vez”.

Para alunos com mobilidade reduzida, também podemos adaptar o pega-pega para um jogo cooperativo, onde todos se ajudam.

### - SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -



*Sugerimos o acesso ao Livro:*  
*“Brincadeiras e Jogos Típicos de Brasil”*  
*para ampliar a lista de possibilidades*  
*didáticas no trabalho com jogos*  
*populares e suas variações!*

**- DINÂMICAS DE GRUPO** – As dinâmicas de grupo podem ser uma ótima ferramenta para promover a inclusão e novos aprendizados, e, criar um ambiente acolhedor e respeitoso para todos os participantes. Nesse sentido, Alberti *et. al.*, (2014, p. 351) afirmam que:

“[...] a aprendizagem acontece em um processo coletivo, em que o encontro de pessoas promove a construção do saber em conjunto, estimula a capacidade criadora, mexe com a desenvoltura dos participantes, melhora sua produtividade, mostra a possibilidade de transformações, estimula o trabalho em equipe e pode melhorar as relações interpessoais e intrapessoais, possibilitando um caminho para se interferir na realidade [...]”.

Aqui seguem algumas sugestões de dinâmicas de grupo que enfatizam a inclusão:

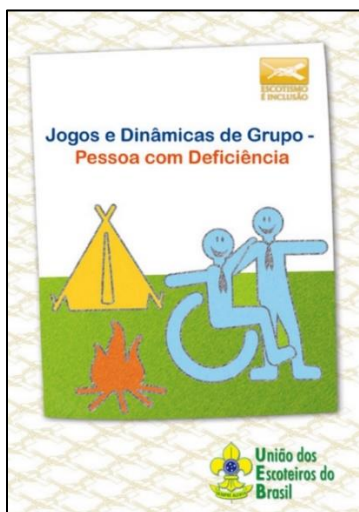
**Quadro 6 – Possibilidade das Dinâmicas de Grupo e a Inclusão de Alunos com Deficiência Física no Ensino Médio Integrado**

TIPO DE DINÂMICA	METODOLOGIA
<b>Apresentação das Diferenças</b>	- Dividir o grupo em duplas ou pequenos grupos. Peça aos participantes que compartilhem algumas características ou experiências pessoais que os tornam únicos, como interesses, habilidades, origem cultural, hobbies, entre outros. Em seguida, eles devem apresentar essas informações uns aos outros, destacando a importância da diversidade e do respeito pelas diferenças.
<b>Círculo dos Elogios</b>	- Formar um círculo com os participantes. Cada pessoa deve elogiar a pessoa à sua direita, destacando uma característica positiva ou uma qualidade admirável. Esse exercício promove a valorização mútua e a construção de um ambiente positivo.
<b>Histórias Compartilhadas</b>	- Peça aos participantes que formem pequenos grupos e compartilhem histórias pessoais relacionadas a situações de inclusão ou exclusão. Em seguida, cada grupo pode compartilhar uma história com todo o grupo, enfatizando os desafios enfrentados e as lições aprendidas.
<b>Mapa das Semelhanças e Diferenças</b>	- Distribua folhas de papel grandes ou cartolinas para cada grupo. Peça aos participantes que desenhem um mapa representando as semelhanças e diferenças entre eles. Podem ser destacadas informações como hobbies, preferências, habilidades, origens, entre outros. Ao final, cada grupo pode apresentar seu mapa para o restante do grupo, incentivando a reflexão sobre a diversidade e o respeito mútuo.
<b>Quebra-Gelo Inclusivo</b>	- Realizar uma atividade de quebra-gelo que envolva a participação de todos de forma igualitária. Por exemplo, em vez de um jogo competitivo que pode excluir algumas pessoas, opte por atividades cooperativas em que todos trabalhem juntos para alcançar um objetivo comum.
<b>Roda de Discussão</b>	- Propor um tópico relacionado à inclusão, como estereótipos, preconceitos ou discriminação, e incentive os participantes a compartilharem suas opiniões, experiências e reflexões. Garanta um ambiente seguro e respeitoso para que todos possam se expressar livremente.

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

É importante adaptar as dinâmicas de acordo com as necessidades e características do grupo, principalmente envolvendo alunos com e sem deficiências, garantindo que todos os participantes se sintam confortáveis e incluídos. Além disso, sempre enfatize a importância do respeito, da empatia e da valorização das diferenças ao realizar as dinâmicas de grupo para promover a inclusão.

### **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



[Sugerimos o acesso ao Livro: “Jogos e Dinâmicas de Grupo – Pessoas com Deficiência” para ampliar a lista de possibilidades didáticas no trabalho pedagógico!](#)



**- JOGOS COOPERATIVOS –** Os jogos cooperativos podem desempenhar um papel significativo na inclusão de alunos com deficiência física. Ao promover a colaboração, a participação equitativa e a valorização das habilidades individuais, esses jogos oferecem várias possibilidades para envolver e incluir alunos com deficiência física.

Segundo Nascimento *et. al.* (2010), os jogos cooperativos despertam a consciência dos estudantes em relação às necessidades dos colegas, permitindo que eles se enriqueçam por meio da colaboração.

O professor de educação física pode orientar os participantes a considerarem as dificuldades dos colegas e a aplicar a técnica do jogo também no aprendizado, ajudando seus colegas sem excluí-los. Essa transformação é desafiadora, pois as crianças trazem consigo comportamentos e experiências aprendidas em casa.



Nesse sentido, elencamos alguns aspectos que podem ser favorecidos com a utilização dos jogos cooperativos junto para o processo inclusivo de alunos com deficiência física no ensino médio integrado:

**Quadro 6 – Os Jogos Cooperativos na Inclusão de Alunos com Deficiência Física do Ensino Médio Integrado**

<b>AÇÕES PEDAGÓGICAS DOS JOGOS COOPERATIVOS</b>	<b>METODOLOGIA INCLUSIVA</b>
<b>Acessibilidade</b>	- Os jogos cooperativos podem ser adaptados para garantir acessibilidade para alunos com deficiência física. Isso pode incluir ajustes nas regras do jogo, uso de equipamentos adaptados ou a criação de espaços acessíveis para a prática dos jogos.
<b>Participação Igualitária</b>	- Os jogos cooperativos valorizam a colaboração e o trabalho em equipe, o que permite que os alunos com deficiência física se envolvam plenamente nas atividades. Eles podem contribuir com suas habilidades e talentos específicos para o sucesso do grupo.
<b>Desenvolvimento de Habilidades Sociais</b>	- Os jogos cooperativos promovem a interação social entre os alunos, incentivando a comunicação, o trabalho em equipe e a resolução de problemas em conjunto. Isso oferece oportunidades valiosas para alunos com deficiência física desenvolverem suas habilidades sociais e se sentirem parte integrante de um grupo.
<b>Fortalecimento da Autoestima</b>	- A participação bem-sucedida em jogos cooperativos pode aumentar a autoestima e a confiança dos alunos com deficiência física. Ao reconhecer suas contribuições e valorizar suas habilidades, esses jogos ajudam a construir uma imagem positiva de si mesmos.
<b>Desenvolvimento Motor</b>	- Dependendo das adaptações feitas, os jogos cooperativos podem proporcionar oportunidades para o desenvolvimento das habilidades motoras dos alunos com deficiência física. Isso pode incluir atividades que visam fortalecer os músculos, melhorar o equilíbrio ou aprimorar a coordenação motora.
<b>Sensibilização e Empatia</b>	- A inclusão de alunos com deficiência física em jogos cooperativos também beneficia os demais alunos, ao promover a sensibilização e a empatia. Ao interagir e colaborar com colegas que têm experiências diferentes, os alunos desenvolvem uma compreensão maior das necessidades e capacidades dos outros.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

É importante ressaltar que as adaptações e as estratégias de inclusão devem ser personalizadas de acordo com as necessidades individuais de cada aluno.

É importante ressaltar que as adaptações e as estratégias de inclusão devem ser personalizadas de acordo com as necessidades individuais de cada aluno. Além disso, o envolvimento dos professores, educadores físicos e demais profissionais da escola é fundamental para garantir a inclusão efetiva e o suporte necessário para os alunos com deficiência física.

Nesse contexto, existem diversos tipos de jogos cooperativos que podem ser utilizados no ensino médio integrado para promover a inclusão, o trabalho em equipe e o desenvolvimento das habilidades dos alunos. Aqui estão algumas sugestões:

**Quadro 7 – Habilidades Desenvolvidas nos Jogos Cooperativos à partir de suas Metodologias**

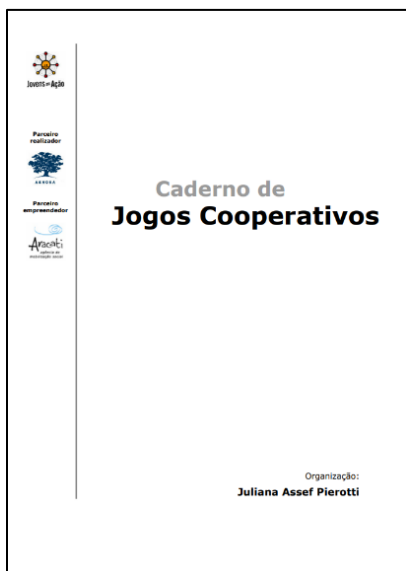
POSSIBILIDADES E HABILIDADES	APLICABILIDADES E PROPOSTAS
<b>Desafios de Resolução de Problemas</b>	- Jogos que envolvem a resolução de problemas em grupo são ótimas opções para o ensino médio integrado. Podem incluir quebra-cabeças, enigmas ou jogos de mistério, nos quais os alunos precisam colaborar para encontrar soluções.
<b>Jogos de Construção e Engenharia</b>	- Jogos que envolvem a construção de estruturas ou a resolução de desafios de engenharia em grupo são excelentes para promover a cooperação. Isso pode incluir jogos de blocos, como o Jenga, ou atividades de construção com materiais diversos.
<b>Jogos de Estratégia</b>	- Jogos de estratégia, oferecem oportunidades para os alunos trabalharem juntos, planejarem suas jogadas e tomarem decisões conjuntas.
<b>Jogos de Comunicação e Expressão</b>	- Jogos que estimulam a comunicação e a expressão em grupo também são importantes. Pode-se utilizar jogos de improvisação teatral, debates ou atividades de expressão artística em equipe.
<b>Jogos de Cooperação Física</b>	- Há uma variedade de jogos que envolvem cooperação física, nos quais os alunos precisam trabalhar juntos para alcançar um objetivo comum. Isso pode incluir atividades como circuitos cooperativos, corridas de revezamento ou jogos de equilíbrio em grupo.

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

É importante adaptar os jogos de acordo com as necessidades e habilidades dos alunos, garantindo a inclusão de todos.

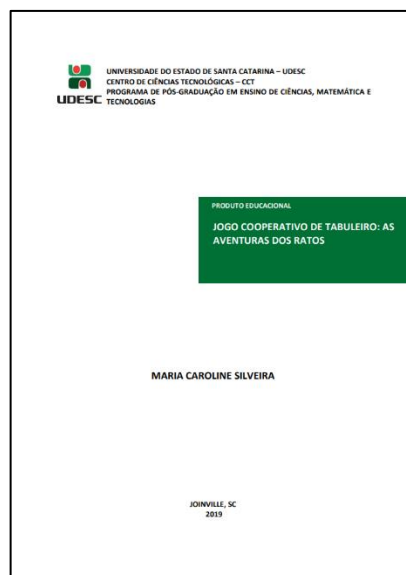
Além disso, os professores podem incentivar a reflexão sobre as habilidades desenvolvidas durante os jogos, estimulando a transferência dessas habilidades para a vida cotidiana e para o aprendizado em sala de aula.

### **- SUGESTÕES BIBLIOGRÁFICAS -**



**Sugerimos o acesso ao Livro: “Caderno de Jogos Cooperativos” para ampliar a lista de possibilidades didáticas com jogos cooperativos na inclusão de alunos com deficiência física!**

**Sugerimos o acesso ao Produto Educacional: “Jogo Cooperativo de Tabuleiro: As Aventuras dos Ratos!”**



**Figura 46** – Questões Sociais e Metodológicas do Ensino de Jogos e a Inclusão



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

### 3.2.1 Ensino de Jogos Inclusivos: Saberes e Competências

- **CONHECIMENTOS CRÍTICOS DO ENSINO DE JOGOS INCLUSIVOS**

Os jogos inclusivos requerem saberes atitudinais, procedimentais, conceituais e corporais específicos para promover a participação equitativa e a inclusão de todos os jogadores. Aqui estão alguns exemplos desses saberes:

- **Saberes Atitudinais** – É fundamental cultivar uma atitude empática e respeitosa em relação às diferenças individuais dos jogadores, valorizando suas habilidades e necessidades únicas; reconhecer e valorizar a diversidade de habilidades, origens e experiências dos jogadores, criando um ambiente inclusivo e acolhedor; e, promover a igualdade de oportunidades para todos os jogadores, adaptando as regras e os recursos para garantir que todos possam participar de maneira plena e significativa.

- **Saberes Procedimentais** – Ter habilidade para adaptar as regras e as estratégias dos jogos, permitindo que jogadores com diferentes habilidades e necessidades possam participar e desfrutar da experiência; planejar e organizar as atividades dos jogos de forma inclusiva, considerando as capacidades e necessidades de cada jogador, adaptando o ambiente e os recursos conforme necessário; e, implementar estratégias de inclusão, como a formação de equipes mistas, a criação de papéis ou funções adequados a cada jogador e a promoção da cooperação entre os participantes.

- **Saberes Conceituais** - Ter a compreensão dos princípios e das teorias relacionadas à inclusão, entendendo a importância da participação de todos e as formas de garantir a igualdade de oportunidades; ter o conhecimento das necessidades específicas dos jogadores com diferentes habilidades e deficiências, para adaptar as atividades de forma adequada e proporcionar suporte individualizado quando necessário; e, compreender a diversidade funcional e as diferentes capacidades e necessidades dos jogadores, para criar um ambiente inclusivo e adaptado às suas necessidades.

- **Saberes Corporais** – Ter conhecimento sobre as habilidades motoras fundamentais e suas variações, permitindo adaptar os jogos de acordo com as habilidades físicas dos jogadores; conhecer às necessidades de acessibilidade



dos jogadores com deficiências físicas ou motoras, adaptando o ambiente e os recursos para garantir sua plena participação; e, saber adaptar os equipamentos e os materiais utilizados nos jogos para atender às necessidades dos jogadores com deficiências físicas, permitindo que eles possam jogar de forma confortável e segura.

Esses saberes atitudinais, procedimentais, conceituais e corporais são essenciais para a promoção de jogos inclusivos, nos quais todos os jogadores têm a oportunidade de participar ativamente, desfrutar da experiência e se beneficiar dos aspectos sociais, cognitivos e físicos dos alunos com deficiência, por meio da experimentação, das discussões e debates que emergem da prática dos jogos inclusivos, valorizando suas possibilidades e conhecimento críticos ligados à questões sociais e metodológicas de seu ensino:

**Quadro 8 – Conhecimentos Críticos do Ensino de Jogos Inclusivos**

SABERES E CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS CRÍTICOS
<b>Cooperação</b>	- Questões sociais implícitas nos jogos cooperativos; colaboração e trabalho em equipe; integração e inclusão social; cooperação nata; dinâmicas de grupo e cooperação do mundo empresarial; valorização de atitudes, de respeito, cortesia e solidariedade.
<b>Culturas Indígenas e Africana</b>	- Tradições e rituais de cada cultura; transformações da cultura indígena e do movimento negro; festividade e religiosidade; discriminação, racismo estrutural e preconceito; diferenças, igualdades e desigualdades sociais.
<b>Saúde, Recreação e Lazer</b>	- Jogos e eventos específicos da cultura inclusiva; políticas públicas de lazer para a pessoa com deficiência; o jogo e seu papel motivador do lazer e da saúde.
<b>Tecnologias</b>	- As tecnologias em prol da inclusão da pessoa com deficiência; a pesquisa e o avanço científico; mídia e cultura inclusiva; sedentarismo, obesidade e vulnerabilidades contemporâneas; violência x agressividade virtual; netiqueta; recursos digitais e de robótica; inteligência artificial (IA).
<b>Esportivização</b>	- O esporte que era jogo e o jogo que se tornou esporte; ludicidade x competitividade; alto rendimento x lazer; competição x cooperação.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

### 3.3 ENSINO DE LUTAS ADAPTADAS

O ensino de lutas é uma prática educacional que envolve a transmissão de conhecimentos e habilidades relacionadas às diversas modalidades de lutas, como boxe, judô, taekwondo, karatê, entre outras. Essa abordagem educacional pode ocorrer em diferentes contextos, como escolas, academias e clubes esportivos.

Ao ensinar lutas no ensino médio integrado, face à inclusão de alunos com deficiência física, é importante ter em mente os seguintes aspectos:

- **Desenvolvimento físico e habilidades motoras:** contribui para o desenvolvimento físico dos alunos, aprimorando sua força, resistência, coordenação motora e agilidade. Os alunos aprendem técnicas específicas das lutas, aperfeiçoam suas habilidades de defesa e ataque e adquirem consciência corporal, em detrimento de suas limitações.

**Quadro 9 – Conteúdos do Ensino de Lutas Adaptadas**

SABERES E CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS CRÍTICOS
Educação Emocional e Social	- Promover o desenvolvimento emocional, social e inclusivo dos alunos. Os princípios das lutas, como o respeito, a disciplina, o autocontrole e a ética esportiva, são enfatizados, ajudando os alunos a cultivar valores positivos e a lidar com situações desafiadoras tanto dentro como fora do tatame.
Aprendizado de Estratégias e Tomada de Decisões	- Nas lutas, os alunos precisam aprender a ler e entender os movimentos do oponente, planejar estratégias de ataque e defesa e tomar decisões rápidas. Isso estimula o pensamento estratégico, a capacidade de antecipação e a tomada de decisões sob pressão.
Promoção de Saúde e Condicionamento Físico	- Contribuir para a promoção da saúde física e mental dos alunos, incentivando a prática regular de exercícios físicos, melhorando a resistência cardiovascular, fortalecendo a musculatura e reduzindo o estresse.
Fomento do Respeito à Diversidade Cultural	- As lutas têm origens culturais e históricas diversas. Ao ensinar lutas, é importante fornecer informações sobre a história, filosofia e cultura das modalidades, promovendo o respeito e a valorização da diversidade cultural.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

É fundamental ressaltar que o ensino de lutas deve ser realizado com a supervisão adequada de profissionais capacitados, como professores de educação física, treinadores ou mestres das modalidades específicas. Eles devem garantir a segurança dos alunos, adaptar as atividades às diferentes faixas etárias e níveis de habilidade, e enfatizar a importância do respeito mútuo e do jogo limpo.

Dentro dessa situação podemos compreender diferentes perspectivas que são fundamentais para todo o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física: organização dos conteúdos, sistematização do currículo ao longo do tempo, planejamento das ações, inclusão dos alunos, entre outras questões. Tudo isso se mostra com uma complexidade grande, fato que exige preparação e formação dos professores para adequar o conteúdo das lutas dentro das aulas de Educação Física escolar (RUFINO, 2018, p. 100).

Além disso, é importante considerar a adequação do ensino de lutas aos princípios da inclusão, adaptando as atividades para atender às necessidades e capacidades individuais de todos os alunos, respeitando a diversidade de corpos, habilidades e identidades.

As lutas podem ser classificadas de duas maneiras:

**Quadro 10 – Classificação das Lutas**

TIPO DE CLASSIFICAÇÃO	SUBDIVISÃO
<b>Ação Motora</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Domínio:</b> caracteriza-se pelo agarre, e tem o objetivo de dominar o adversário para vencer o combate. Exemplos: Judô, Sumô, Luta Greco-Romana e Jiu-Jitsu;</li><li>- <b>Percussão:</b> caracteriza-se pelo objetivo de tocar o adversário para marcar pontos. Exemplos: Karatê, Boxe, Esgrima, Taekwondo e Muay Thai;</li><li>- <b>Misto:</b> combina os dois tipos de ação motora anteriores. Exemplos: MMA, Sambo e Aikido.</li></ul>
<b>Em relação à distância</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Curta:</b> o espaço entre os oponentes é quase nulo, caracterizado pelas lutas de agarre e domínio;</li><li>- <b>Média:</b> o espaço entre os oponentes é moderado, permitindo aproximações de ataque e defesa para a projeção de golpes, caracterizado pelas lutas de percussão;</li><li>- <b>Longa:</b> o espaço entre os oponentes é maior, sendo necessário o uso de implementos para que o combate aconteça, como é o caso do uso de espadas na Esgrima e Kendo.</li></ul>

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

O trabalho com as Lutas, enquanto conteúdo curricular de ensino na escola, pode favorecer o processo de inclusão dos alunos com deficiência, pois atua como agente de transformação social, posto que os princípios intrínsecos às Lutas favorecem a disciplina, autocontrole, autoconfiança, respeito e ética, proporcionando vivência ímpares de desenvolvimento motor e pessoal, além de novas perspectivas sociais e culturais (FERRÃO, *et. al.*, 2021).

As adaptações necessárias ao ensino das lutas para incluir alunos com deficiência física precisam seguir alguns parâmetros determinados pelas modalidade de lutas escolhidas, os tipos de deficiências apresentados pelos alunos, e, sobretudo, a participação dos alunos que não possuem deficiência.

A seguir, seguem algumas possibilidades de lutas para o ensino de alunos com deificência física na escola:

- **Capoeira Adaptada** – a Capoeira é uma luta brasileira, caracterizada pela ginga, música e movimentos coordenados. O seu desenvolvimento junto a alunos com deficiência física, para além da inclusão social, é defina pelo respeito aos próprios limites. Os golpes específicos podem ser adaptados pelos alunos, desenvolvendo a luta no solo, no ar ou numa cadeira de rodas com auxílio de outra pessoa. Para além da luta, a apredizagem musical dos cantos e instrumentos específicos de percussão (berimbau, atabaque, pandeiro, etc.) que dão ritmo à Capoeira também podem ser explorados junto aos alunos.



[Acesse ao vídeo “Capoeira para pessoas com deficiência física” e veja algumas possibilidades de seu ensino!](#)



**Figura 47** – Possibilidades da Capoeira para Alunos com Deficiência Física



Fonte: Adaptado de Tito, 2013.

- **Karatê em cadeira de rodas** – O Karatê em Cadeira de Rodas desempenha um duplo papel, oferecendo tanto autodefesa quanto um ótimo exercício físico para pessoas com deficiência. Ele visa o desenvolvimento de habilidades, reflexos e força, utilizando um sistema adaptado dos métodos empregados no Karatê Tradicional, especialmente projetado para a prática em cadeiras de rodas (ROSA *et. al.*, 2009).

**Figura 48** – Possibilidades do Karatê em Cadeira de Rodas



Fonte: Adaptado de Rosa *et. al.*, 2009.

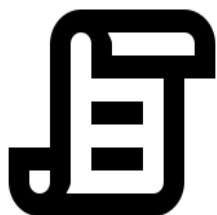




[Acesse ao documentário  
"Karatê Adaptado IJKA  
Portugal" e veja algumas  
possibilidades do ensino  
dessa modalidade de luta!](#)



- **Jiu-Jitsu adaptado (Parajiu-jitsu)** – O Jiu-Jitsu adaptado é uma atividade que proporciona um sentido de vida para muitas pessoas com deficiência, além de promover a percepção de competência e identidade pessoal. Ao se identificarem como atletas e não como deficientes, os praticantes experimentam uma melhora geral na aptidão física e ganham autonomia, autoconfiança e autoestima, o que os capacita a realizar atividades cotidianas que antes seriam desafiadoras. O Jiu-Jitsu adaptado permite que esses atletas superem barreiras que normalmente não conseguiriam enfrentar por não se arriscarem.



[Clique aqui ou acesse o QR Code  
ao lado para acessar as Regras do  
Parajiu-jitsu.](#)



Na escola, essa forma de Jiu-Jitsu poderá proporcionar aos alunos um certo "poder" e oportunidades que anteriormente não tinham acesso. No entanto, é fundamental que os professores estejam dispostos a abraçar essa causa e se aprofundar no assunto, para compreender a realidade e o potencial desses atletas.

Percebe-se que o Jiu-Jitsu adaptado é uma poderosa ferramenta de inclusão. Ele quebra barreiras, permitindo que os atletas se sintam cidadãos com objetivos, sendo reconhecidos por suas conquistas e capacidades.

**Figura 49 – Possibilidades do Jiu-Jitsu Adaptado**



**Fonte:** Adaptado de AMZ (2018).

Na escola, as adaptações podem incluir o uso de técnicas mais simples e seguras, modificações nas regras e nas condições de prática, e o fornecimento de apoio e assistência adicional para os alunos que precisam. O objetivo principal é garantir que todos os alunos tenham a oportunidade de participar, aprender e se divertir com o Jiu-Jitsu adaptado, independentemente de suas habilidades físicas ou necessidades específicas.

- **Taekwondo adaptado (Parataekwondo)** – O parataekwondo é uma modalidade que teve seu primeiro campeonato organizado em 2009 e é disputado em duas modalidades: kyorugui (luta) e poomsae (formas). O formato de competição é semelhante ao do taekwondo, com algumas diferenças nas regras.

No kyorugui, a principal diferença está no sistema de pontuação e nas faltas. Os pontos são marcados da seguinte forma: 1 ponto para cada falta cometida pelo adversário, 2 pontos para chutes retos no colete, 3 pontos para chutes giratórios de 180 graus no colete e 4 pontos para chutes giratórios de 360 graus no colete. Socos são permitidos, mas não pontuam. Não é permitido chutar na altura da cabeça, e cada chute alto é considerado uma punição, resultando em um ponto para o adversário. Dependendo da intensidade, o atleta pode ser desclassificado durante o combate.

As lutas são compostas por três rounds de dois minutos, sendo vencedor o atleta que fizer mais pontos ao final do último round. Em caso de empate, um quarto round é disputado, e o primeiro a fazer dois pontos vence. A luta pode ser encerrada antes do fim do terceiro round se um atleta abrir uma diferença de 20 pontos, o que é considerado vantagem técnica.

Apenas a classe de atletas com deficiência física pode participar das competições de luta, e assim como no taekwondo, as categorias são divididas por peso. No poomsae, a disputa das formas segue regras semelhantes, com pequenas variações para cada classe. Os atletas podem escolher qual poomsae executar, e na classe de deficiência intelectual, o técnico pode dar comandos para os movimentos do atleta.



[Acesse ao vídeo “Como surgiu o Parataekwondo” e fique por dentro das principais informações deste esporte adaptado!](#)



O parataekwondo abrange praticamente todas as deficiências em suas competições, sendo dividido em seis grandes classes: deficiência visual, intelectual, neurológico, física, cadeira de rodas e baixa estatura. Nas competições dos Jogos Paralímpicos, apenas a classe para atletas com deficiência física pode participar, nas classes K43 e K44, em três categorias de peso, em ambos os gêneros. A classificação é realizada por um painel composto por um classificador técnico e um classificador médico, para avaliar se o atleta possui uma deficiência elegível e se não está em risco durante a competição.

No Taekwondo adaptado, as técnicas e as regras são ajustadas para atender às necessidades dos praticantes com deficiência física. Alguns dos principais pontos de adaptação incluem:

- **Técnicas adaptadas:** As técnicas de Taekwondo são modificadas para permitir que os praticantes com deficiência física as executem de acordo com suas capacidades individuais. Por exemplo, para pessoas com deficiência em membros inferiores, podem ser utilizadas técnicas de chutes adaptadas que envolvem o uso de cadeiras de rodas ou outras formas de apoio.

- **Categorias de competição:** Em competições de Taekwondo adaptado, as categorias são definidas com base no tipo de deficiência física dos participantes. Isso garante uma competição justa, onde os praticantes são agrupados de acordo com suas habilidades e características individuais.
- **Acessibilidade e adaptações do ambiente:** As instalações de treinamento e competição são adaptadas para torná-las acessíveis a pessoas com deficiência física. Isso pode incluir rampas, corrimãos, pisos antiderrapantes e outras medidas de acessibilidade.
- **Suporte e assistência:** Instrutores qualificados e experientes são essenciais para o Taekwondo adaptado. Eles fornecem orientação e apoio individualizado para os praticantes, adaptando as técnicas de acordo com suas necessidades específicas e garantindo a segurança durante as sessões de treinamento.

O Taekwondo adaptado oferece uma série de benefícios para as pessoas com deficiência física, incluindo o desenvolvimento da força muscular, a melhoria da coordenação motora, o aumento da flexibilidade, o estímulo à concentração mental e o fortalecimento da autoestima. Além disso, a prática do Taekwondo adaptado promove a inclusão social e a interação com outras pessoas, contribuindo para uma maior integração na sociedade.

É importante destacar que o Taekwondo adaptado é uma prática individualizada, que leva em consideração as necessidades e as capacidades únicas de cada praticante com deficiência física. Portanto, é fundamental contar com instrutores capacitados e adaptar as técnicas e o ambiente de treinamento para garantir uma experiência segura e positiva para todos os envolvidos.

- **Boxe adaptado** – O boxe adaptado para pessoas com deficiência física é uma forma modificada do boxe tradicional que permite que indivíduos com diferentes tipos de deficiências físicas participem desse esporte de combate. Essa adaptação visa promover a inclusão, a atividade física e os benefícios físicos, mentais e emocionais associados à prática do boxe.

No boxe adaptado, as técnicas e as regras são ajustadas para atender às necessidades e às capacidades dos praticantes com deficiência física. Algumas adaptações comuns incluem:

- **Equipamentos adaptados:** O uso de equipamentos de proteção, como luvas de boxe e capacetes, pode ser adaptado para acomodar diferentes deficiências físicas. Por exemplo, luvas de boxe com fechos especiais ou protetores bucais personalizados podem ser utilizados, dependendo das necessidades individuais.
- **Modificações nas regras:** As regras do boxe podem ser ajustadas para se adequarem às capacidades físicas dos praticantes com deficiência. Isso pode envolver a modificação de certas restrições, como permitir golpes de mão livre em vez de apenas socos, ou adaptar as contagens de tempo e as durações dos rounds.
- **Categorias de competição:** Assim como no boxe convencional, as competições de boxe adaptado podem ser divididas em diferentes categorias de peso e níveis de habilidade. Isso garante uma competição justa, agrupando os praticantes com deficiência física de acordo com características semelhantes.
- **Treinamento especializado:** É essencial que o(a) professor(a) esteja qualificado, para que possa adaptar as técnicas de treinamento para atender às necessidades dos praticantes com deficiência física. Isso pode incluir exercícios específicos de fortalecimento, alongamento e condicionamento, levando em consideração as limitações e as habilidades individuais.

O boxe adaptado para pessoas com deficiência física oferece uma variedade de benefícios, como melhoria da força muscular, resistência cardiovascular, coordenação motora, agilidade e concentração. Além disso, a prática do boxe pode promover a confiança, a autoestima, o senso de realização e a interação social.



[Acesse ao Documentário:  
"Boxeadores cadeirantes sonham em  
representar o Quênia nas  
Paralimpíadas" e saiba mais sobre  
esse esporte adaptado!](#)

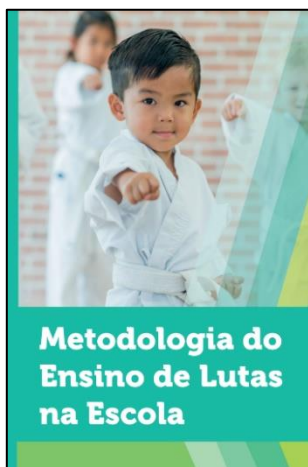


Essas são apenas algumas sugestões de lutas adaptadas que podem ser trabalhadas no âmbito escolar, mas, existem outras inúmeras opções que o professor pode explorar com foco na inclusão de alunos com deficiência física.



Cabe ressaltar que brincadeiras como cabo de guerra, queda de braço, entre outras também se enquadram no conteúdo das Lutas, e podem se trabalhados de forma pré-desportiva.

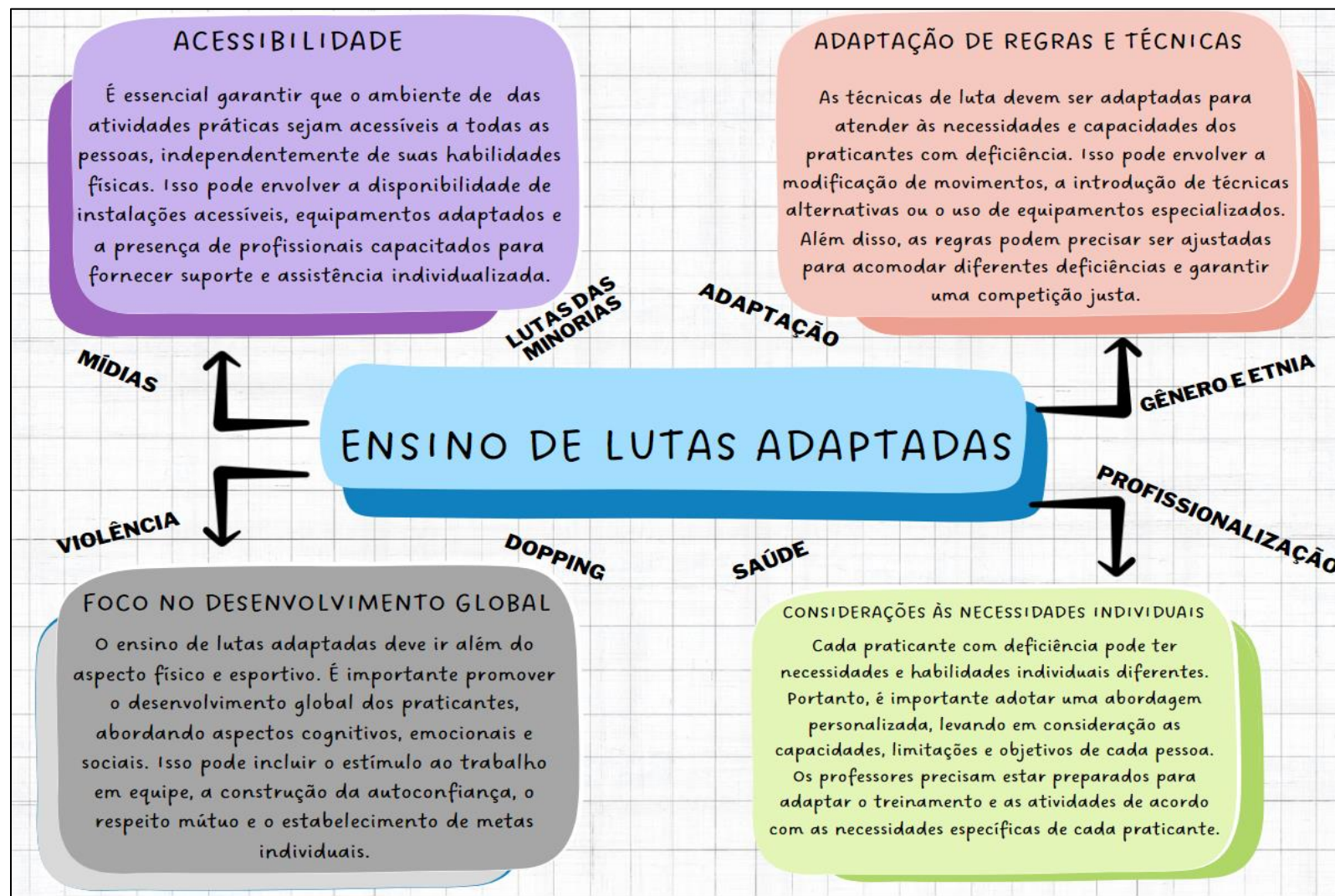
### **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



**Sugerimos o acesso ao Livro: “Metodologia do Ensino de Lutas na Escola” para nortear o trabalho docente no ensino de Lutas adaptadas e suas possibilidades didáticas!**



**Figura 50 – Questões Sociais e Metodológicas do Ensino de Lutas Adaptadas**



Fonte: Elaborada pelo Autor, 2024.

### 3.3.1 Ensino de Lutas Adaptadas: Saberes e Competências

O ensino de lutas adaptadas envolve diversos conhecimentos críticos que abrangem aspectos corporais, atitudinais e conceituais. Esses conhecimentos são essenciais para uma abordagem educacional completa e efetiva. A seguir, estão alguns exemplos desses conhecimentos:

- **Conhecimentos corporais:** São os conhecimentos relacionados às técnicas, habilidades e movimentos corporais específicos das lutas. Incluem o domínio das técnicas de golpes, defesas, esquivas, posicionamento e movimentação no espaço.

Os conhecimentos corporais envolvem também a compreensão da biomecânica, da efetividade e do impacto físico das técnicas de luta. Sempre levando-se em consideração as condições de cada aluno, suas especificidades e potências.

- **Conhecimentos atitudinais:** Referem-se às atitudes e valores que devem ser promovidos no ensino de lutas. Isso inclui a importância do respeito, da disciplina, da ética, da responsabilidade e do espírito esportivo. O desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, resiliência, autocontrole e empatia, também é fundamental.

Os conhecimentos atitudinais visam formar cidadãos conscientes e éticos por meio do ensino das lutas, bem como o respeito às diferenças, o senso de companheirismo e entendimento de suas capacidades e a dos colegas que possuem algum tipo de deficiência.

- **Conhecimentos conceituais:** Englobam o conhecimento teórico sobre as lutas, sua história, origem, filosofia e diferentes estilos. Incluem também a compreensão das regras, das estratégias táticas, da periodização do treinamento e dos princípios pedagógicos que fundamentam o ensino das lutas.

Os conhecimentos conceituais contribuem para uma compreensão mais aprofundada e crítica das lutas, auxiliando na tomada de decisões pedagógicas e na contextualização das práticas. Traçar o panorama histórico das lutas e suas evoluções ao longo dos tempos podem ajudar os alunos a compreenderem melhor os objetivos de cada tipo de luta e possibilitar reflexões acerca das adaptações necessárias para que todos os alunos possam participar de maneira igual e justa.

Em relação aos conhecimentos conceituais é importantes frisar alguns aspectos que permeiam o ensino de lutas adaptadas:

**Quadro 11 – Conhecimentos Conceituais do Ensino de Lutas Adaptadas**

CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS CONCEITUAIS
Mídias	- Envolve questões e problematizações sobre entretenimento, cultura midiática, padrões de beleza estabelecidos pela sociedade, marketing e esporte e a difusão das lutas adaptadas no cenário competitivo (nacional e internacional).
Saúde e Qualidade de Vida	- A prática das lutas enquanto recurso influenciador da melhoria da qualidade de vida, redução do sedentarismo, ampliação das possibilidades de movimento, e os conhecimentos específicos dos riscos à saúde das pessoas com deficiência;
Gênero, Etnia e Diversidade	- Reflexões sobre a discriminação racial e de condição das pessoas, machismo, feminismo, cultura patriarcal, diferenças corporais e de fisiologia, agressividade, etc.
Profissionalização	- A possibilidades da luta enquanto trabalho, potencialização x precarização esportiva, amadorismo x profissionalismo, lutas enquanto lazer;
Violência	- Ruptura de paradigmas, violência nas lutas, violência no contexto social; defesa pessoal.
Dopping	- Ética, vantagem competitiva, tipos de substâncias proibidas e não proibidas, as consequências da utilização de substâncias ilícitas no corpo, problemas e efeitos colaterais do uso de anabolizantes e esteróides.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

### 3.4 ENSINO DE GINÁSTICA ADAPTADA

A ginástica enquanto conteúdo escolar remonta de um histórico rico e diversificado, onde origina-se nas práticas físicas e atléticas de civilizações antigas, desempenhando um papel fundamental na formação física, mental e moral dos indivíduos ao longo dos séculos.

A Grécia antiga foi uma das primeiras civilizações a valorizar a atividade física e o treinamento do corpo. A ginástica era uma parte essencial da educação dos jovens gregos e era ensinada nas escolas em conjunto com outras disciplinas, como música, matemática e filosofia. O objetivo era desenvolver o corpo e a mente, promovendo uma formação completa do indivíduo.

Já na Roma antiga, os romanos também valorizavam a educação física, influenciados pela cultura grega. A ginástica fazia parte do treinamento militar e era utilizada para preparar os soldados para as batalhas. No entanto, a prática da ginástica perdeu importância com o declínio do Império Romano.

Na Idade Média, o interesse pela ginástica diminuiu significativamente na Europa. A educação formal era dominada pela Igreja, e o foco principal era a educação religiosa.

A partir da época do Renascimento e os séculos subsequentes, o interesse pelas artes, ciências e educação física ressurgiu. A ginástica reapareceu em alguns programas educacionais, embora de forma mais limitada do que na antiguidade clássica.

No século XIX, ginástica como conteúdo escolar passou por uma importante evolução. Com o avanço da industrialização e urbanização, as condições de vida nas cidades se deterioraram, e a saúde física da população era uma preocupação. Nesse contexto, a ginástica foi reintroduzida nas escolas como uma disciplina voltada para melhorar a saúde e a resistência física dos alunos.

A ginástica sueca, desenvolvida por Pehr Henrik Ling, foi uma das primeiras abordagens sistematizadas de educação física no século XIX. Ela enfatizava a importância do movimento natural e harmônico do corpo e incluía exercícios de alongamento, fortalecimento e equilíbrio. Essa abordagem teve influência em muitos sistemas de educação física ao redor do mundo.

No século XX, a ginástica continuou a ser uma parte importante do currículo escolar em muitos países. Além da ginástica artística, outras modalidades, como as ginásticas rítmica, acrobática, alternativa, circense, de academia, laboral e, a que julgamos mais importante, a ginástica para todos (geral); ganharam popularidade e também foram incorporadas ao ensino nas escolas.

Na atualidade, a ginástica é um conteúdo contemplado no ensino escolar a partir da BNCC na disciplina de educação física. No entanto, a ênfase na educação física evoluiu para incluir uma variedade de atividades físicas e esportivas, visando promover um estilo de vida ativo e saudável para os alunos.

Em resumo, a ginástica como conteúdo escolar possui uma história rica e diversa, evoluindo ao longo dos séculos e mantendo-se relevante na promoção da saúde, desenvolvimento físico e bem-estar dos alunos.

Nesse sentido, a difusão da ginástica enquanto conteúdo do Ensino Médio Integrado parte do princípio, segundo Fontes e Moreira (2022), da não competitividade, da inclusão, da interação social e criatividade.

Para o ensino da Ginástica Adaptada para os alunos com deficiência, destacamos a afirmação de Paoliello et. al. (2014) destacando que ao empregar os movimentos característicos dessas modalidades, o foco não reside na busca pela perfeição técnica, resultados específicos ou a adesão estrita às regras. Em vez disso, o objetivo é facilitar a incorporação desses movimentos, abrangendo o máximo possível de opções para expressão motora que sejam significativas e façam parte do contexto cultural do indivíduo. Dessa maneira, o aluno enriquecerá seu repertório de movimentos em uma abordagem que prioriza o prazer na atividade motora, respeita suas características individuais e favorece a interação social.

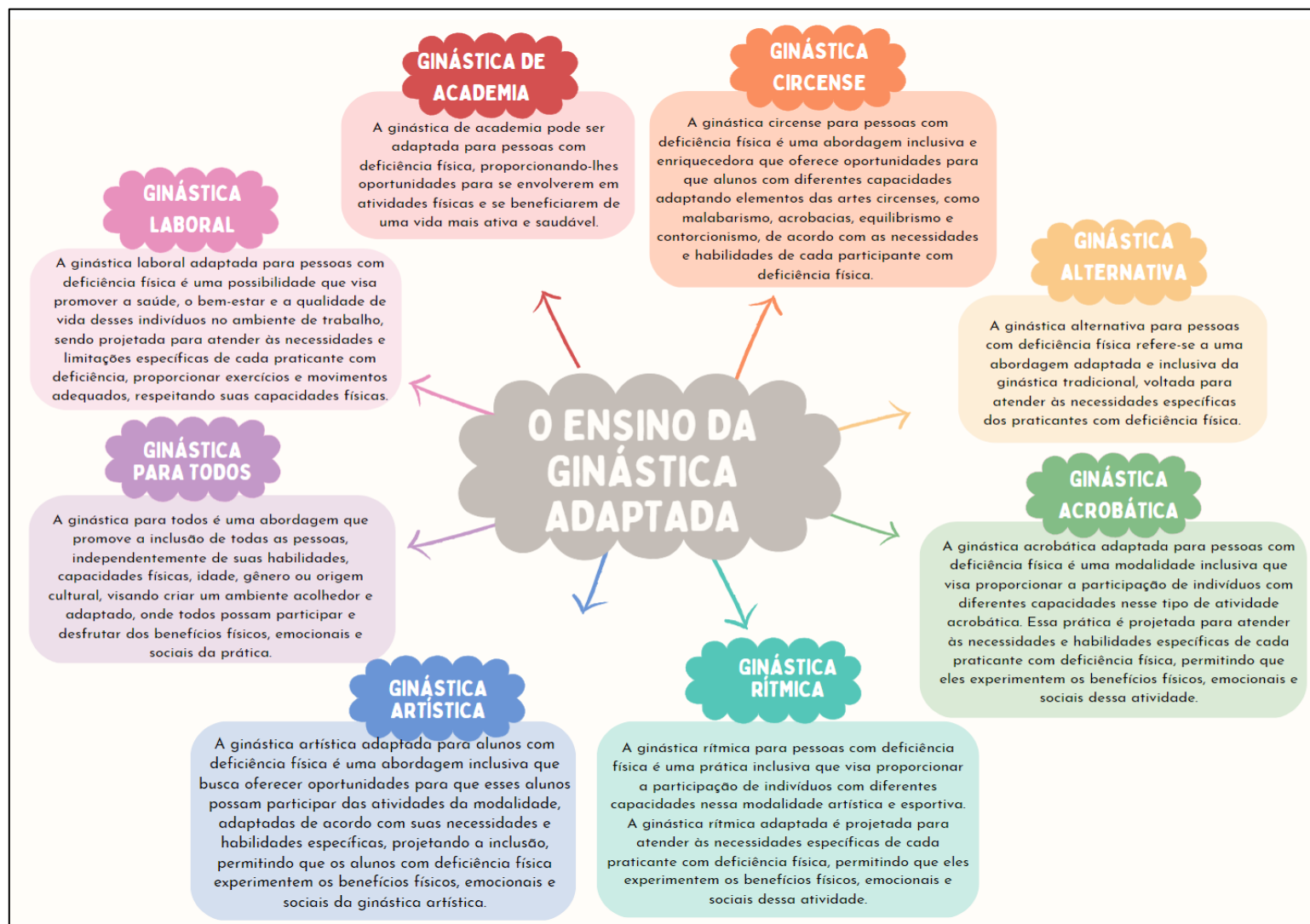


[Acesse ao Documentário: “Ginástica com Todos” e saiba mais sobre as especificidades da Ginástica Adaptada e sua importância para o desenvolvimento com pessoas com deficiência!!](#)





**Figura 51 – Possibilidades do Ensino da Ginástica Adaptada**



Fonte: Elaborada pelo Autor, 2024.

- **Ginástica Rítmica Adaptada** – A ginástica rítmica adaptada pode oferecer inúmeros benefícios para pessoas com deficiência física, incluindo melhora da coordenação motora, aumento da autoconfiança, estímulo à criatividade e uma maior sensação de pertencimento. Além disso, essa prática ajuda a promover a conscientização sobre a inclusão e a diversidade dentro da sociedade.

Algumas considerações importantes para a prática da ginástica rítmica adaptada são:

**Quadro 12 – Atitudes Inclusivas para o Ensino de Ginástica Adaptada**

ATITUDES INCLUSIVAS	METODOLOGIAS
<b>Individualização</b>	- Cada aluno com deficiência física tem habilidades e limitações únicas. É essencial adaptar os exercícios e rotinas de acordo com as capacidades de cada indivíduo, garantindo que eles possam participar plenamente e sentir-se incluídos.
<b>Uso de Equipamentos Adaptados</b>	- Em muitos casos, pode ser necessário utilizar equipamentos especiais ou adaptados para atender às necessidades dos alunos, como por exemplo: fitas, maçãs, arcos e bolas.
<b>Enfoque na Expressão Facial</b>	- A ginástica rítmica valoriza a expressão artística e a criatividade. Na adaptação para alunos com deficiência física, o foco deve ser na expressão pessoal de cada praticante, permitindo que eles explorem suas habilidades artísticas de maneira significativa.
<b>Participação em Grupo</b>	- A ginástica rítmica adaptada pode ser praticada individualmente ou em grupo. A participação em grupo proporciona um ambiente de apoio e camaradagem, além de favorecer a interação social.
<b>Respeito às Capacidades Individuais</b>	- É fundamental respeitar as capacidades e limitações de cada praticante. Os professores devem incentivar e motivar os participantes, ao mesmo tempo que compreendem suas necessidades específicas.
<b>Foco no Desenvolvimento Global</b>	- Além dos aspectos físicos, a ginástica rítmica adaptada também pode contribuir para o desenvolvimento emocional, cognitivo e social dos praticantes, fornecendo uma experiência holística.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.



[Acesse ao Vídeo: “Portas Abertas para a Inclusão – Ginástica Rítmica” e veja uma possibilidade de ensino dessa modalidade junto a alunos com deficiência física!](#)



- **Ginástica de Academia Adaptada** – Adaptar o ensino da ginástica de academia para alunos com deficiência física requer esforços colaborativos e uma mentalidade aberta para a inclusão. Ao proporcionar um ambiente acessível, receptivo e adaptado, as academias podem desempenhar um papel significativo na promoção da igualdade de oportunidades para todos os praticantes, independentemente de suas habilidades físicas.

Algumas diretrizes importantes para adaptar o ensino de ginástica de academia na escola são:

**Quadro 13 – Diretrizes Inclusivas para o Ensino de Ginástica de Academia Adaptada na Escola**

ATITUDES INCLUSIVAS	METODOLOGIAS
<b>Avaliação Individual</b>	- Cada aluno com deficiência física é único, portanto, é crucial realizar uma avaliação individual para entender suas habilidades, limitações e objetivos pessoais. Isso permitirá que os professores adaptem o programa de ginástica de acordo com as necessidades específicas de cada praticante.

<b>Equipamentos Adaptados</b>	- Se necessário, os equipamentos da academia podem ser adaptados na escola para acomodar as necessidades das pessoas com deficiência física. Por exemplo, a instalação de rampas de acesso ou a disponibilidade de equipamentos específicos para cadeiras de rodas.
<b>Adaptação de Exercícios</b>	- Os exercícios da ginástica de academia podem ser adaptados para atender às capacidades individuais dos praticantes com deficiência física. Por exemplo, modificando exercícios de levantamento de peso, flexibilidade ou equilíbrio para garantir que sejam seguros e viáveis.
<b>Inclusão Social</b>	- Promover a inclusão social é fundamental. Incentivar a interação entre os praticantes com e sem deficiência física, possibilitando o compartilhamento de experiências e o fortalecimento do senso de comunidade.
<b>Foco nos Benefícios Gerais</b>	- A ginástica de academia adaptada deve enfatizar os benefícios gerais da atividade física, como melhora da força, flexibilidade, condicionamento cardiovascular e bem-estar emocional.
<b>Respeito e Sensibilidade</b>	- É importante que todos em sala de aula, incluindo outros alunos sem deficiência, sejam respeitosos e sensíveis às necessidades das pessoas com deficiência física, criando um ambiente acolhedor e inclusivo.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2023.



[Acesse ao Vídeo: Exercícios para Cadeirantes – Aeróbicos de Vários Tipos de Lesões” e veja uma possibilidade da Ginástica de Academia na Escola!](#)



- **Ginástica Circense Adaptada** – A ginástica circense adaptada pode proporcionar aos alunos com deficiência física a oportunidade de explorar suas habilidades físicas, desenvolver novas capacidades e experimentar um senso de conquista e empoderamento. Além disso, essa prática contribui para a promoção da inclusão e da conscientização sobre a importância da diversidade na sociedade.

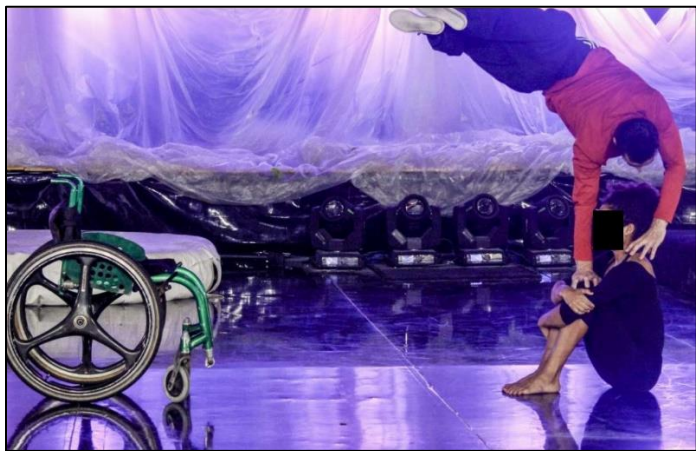
Algumas considerações importantes para a prática da ginástica circense adaptada são:

**Quadro 14 – Atitudes Inclusivas para o Ensino de Ginástica Circense Adaptada**

ATITUDES INCLUSIVAS	METODOLOGIAS
<b>Avaliação Individual</b>	- Uma avaliação individual é essencial para entender suas habilidades, limitações e objetivos pessoais. Com base nessa avaliação, os professores podem adaptar as atividades circenses de acordo com as necessidades específicas de cada praticante.
<b>Equipamentos e Adereços Adaptados</b>	- Os equipamentos e adereços utilizados na ginástica circense podem ser adaptados para atender às necessidades dos alunos com deficiência física. Por exemplo, a utilização de equipamentos com alças ou suportes para garantir a segurança e estabilidade durante as acrobacias.
<b>Adaptação das Habilidades Circenses</b>	- As habilidades circenses podem ser adaptadas para acomodar as capacidades individuais dos alunos. Por exemplo, a prática de malabarismo pode ser realizada em uma posição sentada ou com o auxílio de próteses ou órteses.
<b>Inclusão Social</b>	- A ginástica circense adaptada deve promover a inclusão social, permitindo que os praticantes interajam entre si e com outros membros da comunidade circense. Essa interação proporciona um senso de comunidade e pertencimento.
<b>Foco nas Habilidades e Conquistas</b>	- O foco deve estar nas habilidades e conquistas individuais dos alunos com deficiência física, incentivando o desenvolvimento de novas aptidões e a superação de desafios.
<b>Respeito e Valorização da Diversidade</b>	- É fundamental criar um ambiente de respeito e valorização da diversidade, onde todos os participantes, com ou sem deficiência física, se sintam acolhidos e respeitados em suas singularidades.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

**Figura 52 – Exemplo de Possibilidade de Trabalho da Ginástica Circense**



**Fonte:** Caetano, s/d.



Para além das atividades acrobáticas, como vemos no exemplo da Figura 52, as ginásticas circenses adaptadas podem ser utilizadas nos mais amplos aspectos das artes de circo, como os malabares, equilíbrio de solo, equilíbrio em corda ou outros aparelhos, danças, e teatro.

### **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**



*Sugerimos o acesso ao livro: “Ginástica, Dança e Atividades Circenses”, para ampliar as possibilidades das atividades circenses e suas adaptações!*



[...] O circo adaptado para pessoas com deficiência, é uma ferramenta de desenvolvimento integral, pois, apesar das limitações 5 ainda existentes enquanto possibilidade de inserção direta nos grupos regulares e quanto ao acesso do serviço a populações de diferentes níveis socioeconômicos, a prática dessas atividades começa a trazer para a Casa do Circo alunos que, anteriormente, não realizavam atividade similar e que têm hoje uma vivência de ocupar e compartilhar novos espaços, experimentar uma atividade artística e, através do corpo, muitas vezes visto socialmente como limitado ou adoecido, transpor barreiras físicas e atitudinais, externando suas habilidades (MOREIRA *et. al.*, 2020, p. 4-5).

**- GINÁSTICA ARTÍSTICA ADAPTADA –** A ginástica artística conhecida também como ginástica olímpica é uma modalidade complexa que envolve vários conjuntos de movimentos combinados, realizados no solo e aparelhos de grande porte, como por exemplo: Traves, paralelas (simétricas e assimétricas), cavalo com alça, barra fixa, argolas e mesa para salto.

A ginástica artística adaptada para pessoas com deficiência física é uma forma emocionante e inclusiva de permitir que os alunos de diversas habilidades possam desfrutar dos benefícios físicos e emocionais desse esporte.

É importante destacar que as adaptações podem variar dependendo do tipo de deficiência, mas a ideia principal é tornar a ginástica artística acessível a todos.



A seguir, estão algumas adaptações e considerações para a prática da ginástica artística com pessoas com deficiência física:

**Quadro 15 – Atitudes Inclusivas para o Ensino de Ginástica Artística Adaptada**

ATITUDES INCLUSIVAS	METODOLOGIAS
Planejamento Individual	- Antes de iniciar a prática, é essencial realizar uma avaliação individual para entender a capacidade física e habilidades de cada participante. Com base nisso, um planejamento personalizado e participativo pode ser desenvolvido para atender às suas necessidades.
Equipamentos Adaptados	- O uso de equipamentos adaptados é fundamental para permitir que as pessoas com deficiência física participem da ginástica. Por exemplo, barras paralelas mais baixas podem ser usadas por atletas em cadeiras de rodas, e trampolins podem ser adaptados para fornecer maior estabilidade, principalmente amputados e alunos com paralisia cerebral.
Auxílio de Aparatos	- Alguns alunos podem precisar de auxílio de aparatos, como órteses ou próteses, para realizar certos movimentos. Os professores e colegas de turma devem estar familiarizados com o uso desses dispositivos para ajudar adequadamente os atletas.
Adaptação de Rotinas	- As rotinas de ginástica artística podem ser adaptadas de acordo com as habilidades dos atletas. Elementos como saltos, giros, equilíbrio e acrobacias podem ser modificados para atender às capacidades individuais, garantindo que todos tenham a oportunidade de se destacar em sua categoria.
Foco na Superação	- A ginástica artística adaptada é uma chance para os atletas mostrarem suas habilidades únicas e superar desafios. Celebre o progresso e o esforço de cada indivíduo, independentemente das limitações físicas.

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2024.

**Figura 53 – Exemplo de Ensino da Ginástica Artística Adaptada**



Fonte: SWNS, 2019.

O conhecimento sobre diferentes tipos de deficiência, adaptações, técnicas de ensino e primeiros socorros é importante para garantir um ambiente seguro e positivo.

A ginástica artística adaptada oferece uma oportunidade única para que pessoas com deficiência física experimentem os benefícios da atividade física, desenvolvam suas habilidades motoras, ganhem confiança e se integrem socialmente. Com o apoio adequado, cada indivíduo pode brilhar em sua jornada na ginástica artística, mostrando ao mundo que não existem limites quando se trata de perseguir seus sonhos.

- **GINÁSTICA LABORAL** – Quando falamos de ginástica laboral enquanto conteúdo curricular da educação física no ensino médio integrado, devemos ter em mente que esse tipo de atividade está intimamente relacionada ao mundo do trabalho, expostos a diversos tipos de situações laborais, como por exemplo:

- Más posturas corporais;
- Levantando peso de maneira equivocada;
- Movimentos repetitivos e sem intervalo;
- Entre outras várias situações que podem ocorrer nos mais variados ambientes de trabalho.

Nesse cenário, temos que ter em mente que as pessoas com deficiência, incluindo as com deficiência física, estão cada vez mais presentes nas empresas e dependendo da área de formação técnica os alunos precisam ser expostos à realidades diversas para buscar soluções positivas para a qualidade de vida dos trabalhadores.

Seguindo as premissas de Darido; Rangel (2005) e Kawashima *et. al.* (2020), os conteúdos de ensino precisam ser desenvolvidos seguindo três dimensões:

1- Fatos e conceitos (conceitual) – aprender sobre o que é ginástica laboral e suas implicações no cenário profissional;

2- Saber fazer (procedimentais) – quais os tipos de atividades da ginástica laboral podem ser desenvolvidos e de que forma; e,

3- Atitudes, valores e normas (atitudinais) – refere-se aos impactos na participação das propostas de ginástica laboral e o *feedback* de cada participante

Já a aplicabilidade prática da ginástica laboral junto aos alunos com deficiência física pode ser adaptada para atender suas necessidades específicas, proporcionando benefícios à saúde, bem-estar e produtividade no ambiente de trabalho. É importante lembrar que a abordagem deve ser individualizada, levando em consideração o tipo e o grau de deficiência, as limitações físicas e as habilidades de cada pessoa.

A seguir, algumas orientações gerais para a realização de ginástica laboral para pessoas com deficiência física:

**Quadro 16 – Orientações para o Desenvolvimento de Ginástica Laboral para Pessoas com Deficiência Física**

PLANEJAMENTO E OBJETIVOS	METODOLOGIAS
<b>Planejamento Individual</b>	- Antes de iniciar qualquer programa, é essencial realizar uma avaliação individual das necessidades, limitações e habilidades da pessoa com deficiência física. Isso pode ser feito em conjunto com profissionais de saúde, como fisioterapeutas ou terapeutas ocupacionais.
<b>Adaptação dos Exercícios</b>	- Os exercícios de ginástica laboral devem ser adaptados às capacidades físicas da pessoa, garantindo que sejam seguros e efetivos. Isso pode incluir a modificação de movimentos, a utilização de apoios ou equipamentos específicos, ou a escolha de exercícios que atendam às necessidades particulares do indivíduo.
<b>Alongamentos e Mobilidade</b>	- Exercícios de alongamento e mobilidade podem ajudar a melhorar a flexibilidade, aliviar tensões musculares e melhorar a circulação sanguínea. Eles devem ser selecionados de acordo com a capacidade da pessoa para garantir que não haja riscos de lesões.
<b>Fortalecimento Muscular</b>	- As rotinas de ginástica artística podem ser adaptadas de acordo com as habilidades dos atletas. Elementos como saltos, giros, equilíbrio e acrobacias podem ser modificados para atender às capacidades individuais, garantindo que todos tenham a oportunidade de se destacar em sua categoria.
<b>Exercícios de Coordenação e Equilíbrio</b>	- A ginástica laboral pode incluir atividades que visem melhorar a coordenação e o equilíbrio, o que é especialmente importante para pessoas com deficiências físicas.
<b>Conscientização e Inclusão</b>	- É fundamental promover a conscientização e a inclusão no ambiente de trabalho, para que todos os colegas compreendam a importância da ginástica laboral para as pessoas com deficiência física e sejam incentivados a participar.

<b>Frequência e Duração</b>	- A frequência e duração da ginástica laboral devem ser adaptadas às necessidades e capacidades individuais, podendo variar de acordo com o grau de deficiência e o tipo de atividade realizada.
<b>Supervisão e Acompanhamento</b>	- É recomendado que a ginástica laboral para pessoas com deficiência física seja supervisionada por profissionais capacitados, que possam oferecer orientações adequadas e acompanhar o progresso do indivíduo.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2024.

Lembrando que o acompanhamento de um profissional de saúde é essencial para a definição de um programa de ginástica laboral adequado para cada pessoa com deficiência física. Além disso, a sensibilidade e o respeito às necessidades individuais são fundamentais para garantir uma prática inclusiva e benéfica. Cabe ao professor de Educação Física elaborar as melhores estratégias traçando objetivos de curto, médio e longo prazo.

**- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**

***Sugerimos o acesso ao Livro: “Ginástica e a Pessoa com Deficiência: Reflexões e Encaminhamentos Práticos” para subsidiar o trabalho docente no ensino de Ginástica Adaptada e suas possibilidades didáticas!***



### 3.5 ENSINO DE DANÇAS ADAPTADAS

O ensino de dança para pessoas com deficiência física é uma prática inclusiva e enriquecedora que proporciona uma série de benefícios físicos, emocionais e sociais. Aqui estão algumas diretrizes e considerações para oferecer um ensino de dança eficaz e sensível às necessidades das pessoas com deficiência física:

**Quadro 17 – Desenvolvimento das Danças Adaptadas para Pessoas com Deficiência Física**

RECURSOS	METODOLOGIAS
<b>Abordagem Individualizada</b>	- Cada pessoa com deficiência tem suas próprias habilidades, limitações e preferências. É importante adotar uma abordagem individualizada, adaptando os movimentos e as técnicas de dança de acordo com as capacidades e necessidades de cada aluno.
<b>Conhecimento das Deficiências</b>	- Familiarize-se com os tipos de deficiências físicas que seus alunos podem ter. Isso ajudará você a compreender as limitações e possibilidades de movimento, além de adaptar as atividades de acordo com as necessidades específicas.
<b>Colaboração com Profissionais da Saúde</b>	- É fundamental trabalhar em colaboração com profissionais de saúde, como fisioterapeutas ou terapeutas ocupacionais, para garantir que os movimentos propostos sejam seguros e benéficos para os alunos.
<b>Acessibilidade do Espaço de Prática</b>	- Certifique-se de que o espaço onde as aulas acontecerão seja acessível para pessoas com deficiência física. Isso inclui rampas, corrimãos, superfícies antiderrapantes e outros elementos que facilitem o movimento.
<b>Variedade de Estilos</b>	- Ofereça uma variedade de estilos de danças e ritmos para atender às preferências dos alunos. Alguns estilos podem ser mais adequados para certos tipos de deficiência, então oferecer opções diversificadas é importante.
<b>Adaptação de Movimentos</b>	- Modifique os movimentos e coreografias conforme necessário. Use técnicas de adaptação para garantir que todos os alunos possam participar e desfrutar da experiência.
<b>Uso de Auxílios</b>	- Algumas pessoas com deficiência física podem se beneficiar do uso de auxílios como bengalas, cadeiras de rodas adaptadas ou próteses. Certifique-se de que o ambiente e os movimentos propostos sejam compatíveis com o uso desses auxílios.

<b>Comunicação Clara</b>	- Use uma comunicação clara e direta para instruir os alunos. Certifique-se de que eles compreendam as instruções e se sintam à vontade para fazer perguntas.
<b>Foco no Bem-Estar</b>	- Além dos aspectos físicos, concentre-se no bem-estar emocional e social dos alunos. A dança pode ser uma forma poderosa de expressão e comunicação, contribuindo para a autoestima e o senso de pertencimento.
<b>Respeito e Empatia</b>	- Trate todos os alunos com respeito e empatia. Reconheça suas conquistas individuais e crie um ambiente inclusivo onde todos se sintam valorizados.

**Fonte:** Elaborado pelo Autor, 2023.

Segundo Rossi-Andrion; Van Muster (2021, p. 14) a dança educativa para alunos com deficiência promove

[...] melhorias expressivas abarcando: lateralidade; ritmo de movimentos; exploração de direções; exploração dos níveis de espaço; realização e compreensão dos fatores de movimento “fluência”, “espaço”, “peso” e “tempo”; a realização dos fatores em conjunto; e a improvisação/criação.

Dessa forma, lembre-se professor, de que o objetivo principal é proporcionar uma experiência positiva e enriquecedora para todas as pessoas envolvidas. Esteja disposto a aprender com seus alunos e adaptar sua abordagem conforme necessário para atender às suas necessidades e aspirações.

Em relação aos conteúdos que podem ser desenvolvidos na dança inclusiva educativa, podemos evidenciar:

**1- Danças de Salão:** que tem a característica de serem desenvolvidas em casais, como por exemplo, a valsa, o samba de gafieira, o bolero, o forró, o tango, a salsa em roda, dentre várias outras.



[Assista ao vídeo de uma dança inclusiva “Samba de Gafieira”!](#)



**2- Danças Individuais e/ou em Grupo:** onde podemos elencar as de rua, caracterizadas por expressões culturais urbanas (*funk* e *street dance*); as clássicas, consideradas mais tradicionais como o *jazz*, o sapateado e o balé.





[Assista ao exemplo de uma dança em grupo “Street Cadeirante”!](#)



**3- Danças Folclóricas Brasileiras:** esses tipos de dança representam as tradições culturais das diferentes regiões do Brasil, como por exemplo, frevo, maracatu, quadrilha junina, catira, maculelê, pau de fitas, boi-bumbá, xaxado, chula, fandango, entre outras.



[Assista ao exemplo de uma dança folclórica “Pessoas com Deficiência Física Dançando Quadrilha Junina”!](#)



**4- Danças Eletrônicas:** essas danças caracterizam-se por serem utilizadas em ravas e baladas, com músicas altas e compostas em sua maioria por remixagem tecnológicas, além disso, nesse item podemos incluir também as “dancinhas” difundidas em redes sociais: *rebolation*, *psytrance*, tecno, TikTok, Kawaii, entre outras.



[Assista ao exemplo de uma dança eletrônica “Pessoas com Deficiência Física Dançando em Rede Social”!](#)



**5- Danças *Fitness*/de Academia:** representadas pelo foco na saúde, estética, bem-estar e emagrecimento, como por exemplo: zumba, sh'abam, walking dance, hells class, batucalê, e power fit, entre outros.

É salutar enfatizar, que a utilização dos mais variados ritmos para o desenvolvimento de danças inclusivas propiciam um ambiente repleto de diversidade, motivação e sobretudo a superação de limites.



**[Assista ao documentário  
“Dança Inclusiva” do canal  
Ciência sem Fronteira!](#)**

### **- SUGESTÃO BIBLIOGRÁFICA -**

**[Sugerimos o acesso ao Livro:  
“Elementos do Movimento na Dança”  
que traz inúmeras possibilidades e  
reflexões acerca da dança para  
pessoas com deficiência!](#)**



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Guia Instrucional – Volumes I e II – buscou enfatizar a importância de considerar as diversas áreas temáticas dos conteúdos curriculares comuns e específicos da Educação Profissional e Tecnológica. Reconhecemos a necessidade de novas reflexões e a importância de repensar nossas práticas docentes, centrando-se na inclusão de alunos com deficiência física nas aulas de Educação Física.

A inclusão de recursos tecnológicos digitais nesse processo tornou-se um pilar importante para a melhoria da qualidade do ensino. A integração e interdisciplinaridade entre as diversas áreas do conhecimento nesse segmento educacional ampliam as perspectivas de uma formação mais completa e abrangente. Além disso, é fundamental destacar que nosso objetivo não se limita apenas à formação técnica, mas visa à formação integral de cidadãos críticos e conscientes de sua responsabilidade em construir uma sociedade igualitária, justa e inclusiva.

É importante enfatizar, que a pesquisa desempenha um papel fundamental como norteadora das ações pedagógicas. Ela fornece as bases para a inovação e aprimoramento de nossas práticas, possibilitando a criação de ambientes de aprendizado mais inclusivos e adaptados às necessidades específicas dos alunos com deficiência física. A Educação Física, ao focar o corpo, o movimento, o esporte, as atividades físicas, ginásticas, danças e muito mais, é um componente centralizador nesse processo de inclusão e desenvolvimento.

Por fim, este Guia Instrucional foi concebido com o propósito de capacitar educadores e profissionais da Educação Física a enfrentar os desafios da inclusão no Ensino Médio Integrado. Acreditamos que, por meio da integração de recursos tecnológicos, da pesquisa e de uma abordagem multidisciplinar, podemos transformar nossas aulas em ambientes mais acessíveis e inclusivos. A Educação Física desempenha um papel fundamental na formação de cidadãos conscientes e preparados para adentrar no mercado de trabalho, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. A deficiência física é apenas uma das muitas que estão presentes na sociedade, e que merecem um olhar cuidadoso pela Escola, valorizando as potencialidades e possibilidades de cada aluno.

## REFERÊNCIAS

ADABRO, Luís Gustavo; CAMPOS, Rose. **Sedu inicia projeto de incentivo ao Esporte Educacional com a participação da Associação Sorocaba Futebol de Amputados**. Sorocaba: Agência Sorocaba Notícias, 2022.

ALBERTI, Taís Fim; ABEGG, Ilse; COSTA, Márcia Rejane Julio; TITTON, Mauro. Dinâmicas de grupo orientadas pelas atividades de estudo: desenvolvimento de habilidades e competências na educação profissional. **Rev. bras. Estud. pedagog.** (online), Brasília, v. 95, n. 240, p. 346-362, maio/ago. 2014.

AMZ. Paratletas barra-grandenses são precursores do jiu-jitsu para-esportivo no mundo. **Jornal da Notícia**, 2018.

ANDRADE, Dario. **Técnica de saída – atletismo**. Educação Física Professor Dario Andrade. Youtube, 2016

BEGOSSI, Tuany Defaveri; LEDUR, Josiana Ayala; ASSMAN, Alice Beatriz; MAZO, Janice Zarpellon. O basquetebol em cadeira de rodas: caminhos percorridos pelo atleta brasileiro Cláudio Araújo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, p. 29-37, jan.-mar.2019.

BRASIL. **Rugbi em cadeira de rodas**. Brasília: Rede do Esporte, 2016.

BOROWSKI, Eduardo Batista von. **A educação física escolar no ensino médio integrado**: reflexões de uma minga epistêmica em processo.

BRANDÃO, Karina. **Esgrima adaptado para escolas**. São Paulo: Colégio Objetivo, 2014.

CABRAL, Alê. **Tênis de mesa paralímpico**: saiba quais deficiências podem participar e onde pratica. São Paulo: CPD, 2021<sup>a</sup>.

CABRAL, Alê. **Paralimpíada**: conheça mais sobre o tênis de mesa na Tóqui 2020. São Paulo: CPD, 2021<sup>b</sup>.

CAETANO, Mayara. **Artistas com deficiência estreiam espetáculo de circo no RJ**. Rio de Janeiro: Observatório3, s/d.

CARDOSO, Luiz Flávio. **Estudantes praticam voleibol sentado**. Viçosa/MG: Colégio Carmo, 2019.

COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. **Bocha**. São Paulo: CPB, 2023.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BADMINTON (CBBd). **Conheça as categorias (classes) do Parabadminton!** Americana/SP: CBBd, 2023.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL. **Você conhece o handebol em cadeira de rodas?**. CBHB, 2022.

CONRAY. **A play trip to foreign cultures**. EUA: Conray Ag., 2004.

CUNHA, Leonardo Miglinas. **O esporte adaptado como conteúdo nas aulas de educação física**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Educação Física e Desporto, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2013.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FANATO SPORTS. **Cabo de guerra**. São Paulo: Fanato Sports, 2017.

FERRÃO, Camilla de Lima; OLIVEIRA, Gabriela Araújo de. SOUSA, Ivanildo Alcântara de. / Conedu – VII Congresso Nacional de Educação, Maceió, 2021.

FRANCO, Iasmin. **13 Brincadeiras indígenas**. São Paulo: Escola Educação, 2019.

FRAZÃO, Gustavo. **Bocha**. São Paulo: Clube Paineiras do Morumbi, 2022.

FREITAS, Jambu. **Extensão universitária inclui pessoas com deficiência, por meio de práticas esportivas**. Belém: UFPA, 2022.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. A gênese do decreto n. 5154/2004: um debate no contexto controverso da democracia restrita. In: FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. **Ensino médio integrado: concepção e contradições**. São Paulo: Cortez, 2012.

FONTES, Tania Aparecida de Oliveira; MOREIRA, Evandro Costa. Ginástica para todos no ensino médio do Instituto Federal de Mato Grosso: relatos de sua implementação. **Conexões**, Campinas: SP, v. 20, 2022.

GROTE, Marlen. **Sitzball**. LZE.de, 2014.

HOFFMANN, Rafael. **Cabo de Guerra**. Paraná: Hoffmann, 2013.

HYPENESS. **O atleta paralímpico que inspirou a todos jogando tênis de mesa com a boca**. São Paulo: Hypeless, 2016.

IMPULSIONA. **Bocha: um jogo a favor da inclusão**. São Paulo: Instituto Península, 2020.

IMPULSIONA. **Pacman: leve um dos jogos mais famosos do mundo para a sua aula!**. São Paulo: Instituto Península, 2019.

INFOBAE. **Guia e dicas para começar a jogar League of Legends**. São Paulo: News Infobae, 2022.



IORA, Jacob Alfredo; FIORENZA, Mariuccia Cavallari; RIOS, Kairam Ramos; ROSA, Rodolfo Silva da. A construção de materiais e utilização de espaços alternativos para o ensino do atletismo. **Revista Saúde e Desenvolvimento Humano**, Canoas/RS, v. 4, n. 2, 2016.

JONAS, Hans. **O princípio responsabilidade**: ensaio de uma ética para a civilização tecnológica. Rio de Janeiro: Contraponto/ Ed. PUC - Rio, 2006.

KAEHLER, Bruno. Escola promove aula de educação física com materiais adaptados e reciclados. **Tribuna de Minas**, Belo Horizonte/MG, 13 set. 2018.

KAWASHIMA, Larissa Beraldo; SILVA, Ana Paula Vasconcelos da; MOREIRA, Evandro Carlos. Experiências como o ensino médio integrado do IFMT: a ginástica laboral como conteúdo da educação física. **Revista Prática Docente**, v. 5, n. 1, p. 81-99, jan/abr, 2020

LEVY, Patricia; LEVY, Franklin. **Peteca**. Rio de Janeiro: Levy Leiloeiro, 2023.

LIMA, Lidiane Picolli; RAMOS, Paula; RIBEIRO-SILVA, Elsa Maria Ferro. Educação física no ensino médio integrado da rede federal: integração curricular mediada por distanciamentos. **Revista Eletrônica DECT**, Vitória (ES), v. 10, edição especial dinter, p. 129-161, 2020.

LUCAS, Leandro Mário; MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro; VIANA, Lucas Henrique. Revisitando um jogo indígena para traçar novas formas de ensinar matemática. **Educação Matemática em Revista – RS**, ano 21, número 21, v. 2, p. 90-101, 2020.

LUDOSOFIA. Adugo, um jogo dos indígenas brasileiros. **Revista Científica Temática**, 2 set. 2018.

MATOS, Zagui da Silva de; ZUZZI, Renata Pascoti; STRAPSSON, Aline Miranda. Futebol de amputados: contextualização da modalidade no Brasil. Rev. Assoc. Bras. **Ativ. Mot. Adapt.**, Marília, v.22 n.2, p. 301-316, Jul./Dez., 2020.

MEIRA, Lethícia Nascimento; MESQUITA, Amanda Alvino; GOMES, Silvana Nóbrega. Jogos e brincadeiras populares como forma de inclusão da criança com deficiência física nas aulas de educação física escolar no ensino fundamental I. In: II Congresso Internacional de Educação Inclusiva - CINTEDI, 2016, Campina Grande-PB, **Anais**, Campina Grande: Realize, 2016.

MOREIRA, Carina Lopes et al. **O circo adaptado como ferramenta de desenvolvimento integral para pessoas com deficiência**. In: XI Congresso Brasileiro de Atividade Motora Adaptada - CBAMA - Maceió/AL, 2020.

MOTA, Paulo Henrique. **Pac-Man**: conheça desde a criação até os 42 do jogo. São Paulo: Segredos do Mundo, 2022.



NASCIMENTO, Graciele Seleguim Nascimento; SCAPIM, Kelly Cristina de Moura; SILVEIRA, Cláudia Alexandra Bolela. Inclusão escolar e jogos cooperativos: uma possibilidade de atuação do psicólogo escolar no processo de socialização e integração. **Rev. SPAGESP** [online], 2010, vol.11, n.2, pp. 51-63.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OH, Yoonsin; YANG, Stephen. Defining exergames & exergaming. **Proceedings of Meaningful Play**, p. 1-17, 2010.

OLIVEIRA, Arineia Olga de. **O uso de tiras, cartuns e charges nas aulas de língua portuguesa do ensino médio**. Londrina/PR: UEL, 2015.

OLIVEIRA, Cairo. De fora, calheiro de Evelyn Oliveira comemora ouro na boca olímpica. **Globo.com - Globo Esporte**, Suzano/SP, 14 set. 2016.

ÖSTERREICHISCHEN BEHINDERTENSSPORTVERBAND (ÖBSV). **SITZBALL: Regulativ und Durchführungsbestimmungen für Österreichische Meisterschaften des Österreichischen Behindertensportverband (ÖBSV)**. Berlim: OBDS, 2023.

PAOLIELLO, Elizabeth e colaboradores. Grupo Ginástico Unicamp: 25 anos. Campinas, SP. Editora da Unicamp, 2014.

PREFEITURA DE SANTOS. **Alunos de escolas de Santos têm vivência no esporte paralímpico**. Santos: Prefeitura de Santos, 2019.

PRIMEIRA INFÂNCIA MELHOR (PIM). **Bola de meia**. Porto Alegre/RS: Criança Feliz, 2021.

REDE DO ESPORTE. **Tiro com arco**. Brasília: CPB, 2016.

REIS, Rafael Estevam; MEZZADRI, Fernando Marinho. Futebol para pessoas com deficiência e suas adaptações no país do futebol. **Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, Edição Especial: Pedagogia do Esporte, São Paulo. v.9. n.35. p.361-368. Jan./Dez. 2017.

RODRIGUES, Cláudia Soares. **Paralimpíada: conheça mais sobre o tiro com arco adaptado na Tóquio 2020**. Brasília: Agência Brasil, 2021.

ROSSI-ANDRION, Patricia; VAN MUSTER, Mey de Abreu. Dança educativa para crianças com deficiência física: repercussões de um programa de ensino. **Movimento** (Porto Alegre), v. 27, 2021.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto. **Metodologia do ensino de lutas na escola**. Londrina/PR: Editora e Distribuidora Educacional S/A, 2018.

SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Jogos dos povos indígenas**. Curitiba: SEEPR, 2010.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO. **Brincadeiras indígenas**. São Paulo: SMESP, 2020.

SHIMOSAKAI, Ricardo. **Badminton adaptado**: raquete, peteca e deficiência, uma mistura de sucesso. São Paulo: Turismo Adaptado, 2018.

SHIMOSAKAI, Ricardo. **Tiro com arco**: Paralimpiadas Rio 2016. São Paulo: Turismo Adaptado, 2016.

SHIMOSAKAI, Ricarodo. **Atletismo**: Paralimpíadas Rio 2016. São Paulo: Turismo Adaptado, 2016.

SILVA, Marlon André da; SILVA, Lisandra Oliveira e; NETO, Vicente Molina. Possibilidades da Educação Física no Ensino Médio Técnico. **Movimento**, v.22, n.1, p. 325-336, 2016.

SMNS. **A incrível história da menina de 5 anos que virou ginasta depois de perder os quatro membros**. São Paulo: O Globo, 2019.

SOUZA, Telma da Silva. **Jogo digital: Just Dance Now na educação física escolar**. Trabalho de Conclusão de Curso, Pós-Graduação em Mídias na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018.

STAHL, Nathan William. **Jogos eletrônicos na BNCC**: uma proposta para a educação física escolar. Trabalho de Conclusão de Curso, Graduação em Educação Física, Universidade Estadual Paulista, Bauru/SP, 2021.

STRAPASSON, Aline Miranda; DUARTE, Edison; ALMEIDA, José Júlio Gavião de; STORCH, Jalusa Andreia; HARNISCH, Gabriela Simone. O parabadminton: badminton adaptado para pessoas com deficiência física. In: **Anais do Congresso Brasileiro de Educação Especial**. Campinas, Galoá, 2014.

TENENBAUM, G.; EKLUND, R. C. **Handbook of sport psychology**. Third Edition. New Jersey - Usa: John Wiley & Sons, 2007.

TITO, Wenner. **Capoeira é usada como esporte de reabilitação para deficientes físicos**. São Paulo: Globo.com, 2013.

TOSIN, Evandro. No badminton, Vitor Tavares é ouro no Parapan de Lima. **Central de Notícias Uninter**, 11 set. 2019, on line.