

UNESP UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Faculdade de Ciências e Tecnologia - Núcleo de Presidente Prudente

Campus de Presidente Prudente – SP

RICARDO DA SILVA PASSOS

AMPLIAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO DE CADEIRANTES NAS AULAS
PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: Reflexões e vivências de jogos
populares tradicionais e adaptados como possibilidade

PRESIDENTE PRUDENTE – SP
2020

RICARDO DA SILVA PASSOS

**AMPLIAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO DE CADEIRANTES NAS AULAS
PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: Reflexões e vivências de jogos
populares tradicionais e adaptados como possibilidade**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF) da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista (Unesp), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física – Área de Concentração em Educação Física Escolar.

Orientador: Miguel Ataíde Pinto da Costa

PRESIDENTE PRUDENTE - SP
2020

P289a

Passos, Ricardo da Silva

Ampliação da participação de cadeirantes nas aulas práticas de Educação Física : Reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados como possibilidade / Ricardo da Silva Passos. -- Presidente Prudente, 2020
65 p.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente

Orientador: Miguel Ataíde Pinto da Costa

1. Educação Física. 2. Jogos Populares. 3. Reflexão. 4. Vivências. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Costa

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Local: Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências e Tecnologia – Núcleo de Presidente Prudente
Unesp – Campus de Presidente Prudente – SP


CAPES
unesp 

nead Núcleo de Educação a Distância



AGRADECIMENTOS

Ao finalizar esta dissertação gostaria de expressar minha alegria e meu agradecimento a várias pessoas que contribuíram para a concretização desse sonho de longa data.

A Deus, pela conquista, por estar presente em todos os momentos da minha vida e por ter me concedido força interior, proteção, sabedoria e discernimento para a realização deste trabalho durante um período tão difícil da humanidade.

A minha família, em especial aos meus pais Léa e Raymundo, exemplos de carinho, paciência e sabedoria.

A minha Rita, muito obrigado pelo incentivo e apoio de sempre!

Aos meus amigos, pelo apoio e contribuições que foram de suma importância nessa trajetória acadêmica.

Aos demais colegas de curso, obrigado pela luta, pelo apoio, pela companhia, pelas diversas trocas de experiências e aprendizagens vivenciadas nessa caminhada!

À Capes/ProEB, juntamente com a Unesp, pela implementação do Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF).

À coordenação, ao corpo docente, secretários e demais profissionais envolvidos no ProEF, por todo apoio oferecido para o desenvolvimento do meu trabalho de conclusão do curso. À Profa. Dra. Maria Cândida Soares Del-Masso, por todo seu carinho, atenção e apoio ofertado durante toda a trajetória do curso.

Minha gratidão, admiração e respeito por este grande profissional e ser humano. Ao Prof. Dr. Miguel Ataíde Pinto da Costa, meu agradecimento especial pelos seus ensinamentos que contribuíram enormemente para minha trajetória acadêmica e de vida. Obrigado pela confiança, atenção, paciência e dedicação em me orientar nessa jornada de formação!

Ao Prof. Dr. Hugo Paula Almeida da Rocha, pela sua dedicação, seriedade e compromisso nas aulas presenciais, bem como por participar da banca examinadora tanto na qualificação quanto na defesa, com suas orientações que de forma

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



significativa colaboraram para o desenvolvimento da pesquisa. Agradeço todo seu empenho por abraçar o ProEF na cidade do Rio de Janeiro, possibilitando a concretização deste momento. Gratidão por sua humildade e generosidade!

Ao Prof. Dr. Fabio Brandolin, por sua dedicação, seriedade e ensinamentos nas aulas presenciais que foram fundamentais para a evolução deste estudo.

A Profa. Dra. Simone da Silva Salgado, pela sua participação na banca examinadora de qualificação tal como na defesa, com compromisso e seriedade, e pelas suas contribuições que foram de grande valia para o aperfeiçoamento deste trabalho.

Enfim, obrigado a todas as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para a concretização deste estudo.



RESUMO

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Populares. Reflexão. Vivências.

PASSOS, Ricardo da Silva. **Ampliação da participação de cadeirantes nas aulas práticas de Educação Física:** reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados como possibilidade. 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional - ProEF) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Núcleo de Presidente Prudente, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2020.

ABSTRACT

Inclusion is part of the school routine, not only in the admission of students with disabilities, but mainly in their permanence and learning. Physical Education, due to its peculiarities, is seen as a discipline that can act positively in this process, but how to put it into practice? From the proposal of the present study, elaborated with assistance and dialogue with students, an educational product was created in the form of a didactic sequence where reflections and experiences of traditional and adapted popular games can serve to expand the participation of wheelchair students, understanding the importance of this curricular content and the historical context in which they were created (in which people with disabilities were excluded from social life). This sequence has as main objectives: to exercise empathy; stimulate the sense of humanity and collectivity; enrich the motor repertoire, from the practice of different games; mobilize and involve students to think critically about playful, cultural and social aspects. The didactic sequence is a teaching methodology guided by the organization of the content based on a structured logic that starts from the diagnosis of what the students understand about the subject, followed by the choice and adaptation of the games, their application and evaluation of the objectives. It is noticed that reflection and experience can improve the participation of students as a whole, contribute to improving the collective sense, especially in relation to the expansion of the participation of students with some type of disability and enable the emergence of other protagonists during the experiences. It can be said that work proposals like this contribute to broaden the discussion about popular games in schools and their possibilities.

Keywords: Physical Education. Popular Games. Reflection. Experiences.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AEE	Atendimento Educacional Especializado
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNE	Conselho Nacional de Educação
EJA	Educação Jovens e Adultos
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
ONU	Organização das Nações Unidas
PCDs	Pessoas com deficiência
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
ProEF	Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
RJ	Rio de Janeiro
SEEDUC	Secretaria Estado de Educação do Rio de Janeiro
SG	São Gonçalo
SEMED	Secretaria Municipal de Educação
SME	Secretaria Municipal de Educação
SP	São Paulo
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
UNESP	Universidade Estadual Paulista

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	14
1.1 - Objetivo Geral	18
1.2 - Objetivos Específicos	18
2 - REFERENCIAL TEÓRICO	19
2.1 - O lidar com o deficiente ao longo da história	21
2.2 - Breve histórico da legislação de inclusão de pessoas com	24
deficiência nas escolas brasileiras	
2.3 - A Educação Física e o deficiente	27
2.4 - Jogos Populares na Escola	29
3 – METODOLOGIA	32
3.1 - Produto educacional	32
3.2 - Planejamento da sequência didática	34
4 - SEQUÊNCIA DIDÁTICA	36
4.1 - 1º Encontro	36
4.2 - 2º Encontro	38
4.3 - 3º Encontro	40
4.4 - 4º Encontro	42
4.5 - 5º Encontro	45
4.6 - 6º Encontro	47
4.7 - 7º Encontro	49

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



4.8 - 8º Encontro	52
5 - ANÁLISE DAS ATIVIDADES	55
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
7 – REFERÊNCIAS	62



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO



Universidade de Brasília



1 - INTRODUÇÃO

De acordo com Silva e Costa (2015), durante todo o processo histórico da humanidade, as pessoas com deficiência foram vistas com preconceito pela sociedade e excluídas do convívio social. Sendo-lhes destinadas por muito tempo apenas escolas especiais e instituições especializadas como locais de socialização e educação.

A partir da década de 1990 do século passado, por influência de vários movimentos sociais, que lutavam pelos direitos das minorias sociais, a visão sobre as pessoas com deficiência mudou e isto gerou mudanças relevantes na educação dos mesmos, passando a ser também inseridos em turmas regulares. Isto se solidificou na legislação de vários países após a declaração de Salamanca em 1994, o Brasil também acompanhou esta linha (SILVA e COSTA, 2015).

Desde então, a palavra inclusão permeia o cotidiano escolar, não apenas no ingresso dos alunos com deficiência, mas, principalmente, na permanência e aprendizagem dos mesmos.

Segundo o artigo 2º do Estatuto da Pessoa com Deficiência (BRASIL, 2015, [s/p.]):

Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas.

Entende-se que um dos principais objetivos do professor de Educação Física Escolar seja oferecer atividades da cultura corporal de movimento ¹ para seus alunos e favorecer a vivência nesta prática. Pode-se dizer que vários fatores dificultam este processo tais como falta de planejamento/formação do professor, espaço físico inadequado, ausência de recursos materiais, entre outros.

¹ Segundo Darido et al. (2017), a concepção de cultura corporal de movimento surgiu junto ao Movimento Renovador na área da Educação Física, nos anos de 1980. Este movimento trouxe uma ampla discussão sobre o papel da Educação Física como componente curricular, viabilizando alguns encaminhamentos relevantes para a área. Desta forma, a proposta da cultura corporal de movimento tornou-se visível e vem sendo disseminada de forma ampla, e abrange “o conjunto de práticas corporais que foram produzidas e transformadas com o desenvolvimento da humanidade. Entre essas práticas, é possível destacar os jogos e brincadeiras, os esportes, as danças, as lutas, as ginásticas e as práticas corporais de aventura” (DARIDO et al., 2017, p. 7).

Atuar como docente de escola pública é obter um novo aprendizado a cada dia. Ao longo dos meus 15 anos, ministrando aulas de Educação Física na Educação Infantil e no Ensino Fundamental do Município de São Gonçalo no Estado do Rio de Janeiro, corriqueiramente, deparo-me com situações desafiadoras que exigem muita criatividade, flexibilidade e olhar diferenciado para me aproximar dos alunos, no intuito de criar condições para a inclusão e aprendizagem de todos.

Diante deste cenário, pode-se dizer que o desafio sempre aumentou quando tinha algum aluno cadeirante nas turmas que ministrava aulas. Este grupo de discentes é enquadrado como deficiente físico, que segundo Decreto nº 5.296 (BRASIL 2004, [s/p.]) define deficiência física como sendo:

Alteração completa ou parcial de um ou mais segmentos do corpo humano, acarretando o comprometimento da função física, apresentando-se sob a forma de paraplegia, paraparesia, monoplegia, monoparesia, tetraplegia, tetraparesia, triplicia, triparesia, hemiplegia, hemiparesia, ostomia, amputação ou ausência de membro, paralisia cerebral, nanismo, membros com deformidade congênita ou adquirida, exceto as deformidades estéticas e as que não produzam dificuldades para o desempenho de funções.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais -PCNs- (BRASIL,1998), a Educação Física enquanto componente curricular do sistema educacional básico nacional deve trabalhar todas as possibilidades e dimensões do movimento humano, considerando sempre o contexto histórico e os aspectos que compõe a sociedade. Desta forma, o docente para desempenhar sua função deve procurar diversificar ao máximo suas aulas, adaptando-as de modo que estimulem as potencialidades de cada aluno, independente das diferenças que os mesmos possam apresentar, de forma democrática e não seletiva, levando a uma participação de todos e objetivando o seu aprimoramento como cidadãos. Nesse sentido, cabe ressaltar que os alunos portadores de deficiências físicas não podem ser privados das aulas práticas da disciplina, tendo isto como um direito assegurado (COLETIVO DE AUTORES, 1992; BRASIL,1998).

Segundo Darido e Rangel (2005) a Educação Física Escolar, em acordo com as mais recentes correntes pedagógicas e políticas estabelecidas, deve procurar mecanismo para superar a visão biológica, o rendimento técnico e a monocultura esportiva que levam a exclusão de vários alunos das aulas. Considerar os aspectos psicomotor, cognitivo e afetivo social são essenciais, além disto, diversificar as atividades e conscientização de usufruí-las também fora dos muros da escola, visando melhoras na saúde física e mental, bem como possibilidade de lazer para toda vida.

Assim, a presente dissertação de mestrado profissional tem por objetivo criar um produto educacional em forma de sequência didática², onde reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados possam ampliar a participação ativa de alunos com deficiências locomotoras permanentes (cadeirantes) nas atividades práticas em uma turma regular de Educação Física.

Os jogos populares foram escolhidos como ferramenta pois fazem parte dos conteúdos da cultural corporal de movimento e podem ser reconhecidos como meios simbólicos da realidade, transformados e desenvolvidos culturalmente (COLETIVO DE AUTORES, 1992; BRASIL, 1998). Além disso, a abordagem do Coletivo de Autores (1992, p.66) afirma que:

Quando a criança joga, ela opera com significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo torna-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo é um elemento muito amplo e complexo, sendo muito difícil uma definição rígida, pois envolve diversos sentimentos e o prazer proporcionado pela sua prática pode ser vivenciado por pessoas de todas as idades, lugares e classes sociais.

Antigamente, era comum encontrarmos esse encanto dos jogos nas ruas onde as crianças podiam brincar livremente, sem se preocupar com os problemas urbanos, como o trânsito intenso e a violência. Além disso, vários espaços públicos, terrenos, campos, deram lugar a construções, limitando o espaço para as atividades. Assim, resgatar estas atividades também têm uma grande importância para memória cultural e social do local. Podemos acrescentar que o baixo custo de recursos materiais e a familiaridade do professor com o este conteúdo também contribuem para a utilização dos jogos populares.

Soma-se também o fato do estudo estar alinhado as diretrizes curriculares da Secretaria Municipal de Educação de São Gonçalo (SEMED-SG), da Secretaria Estado de Educação (SEEDUC-RJ) e da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), que estabelecem os jogos e brincadeiras como conteúdos a serem trabalhados no currículo de Educação Física Escolar, em suas várias formas de codificação e

² Sequências didáticas, segundo Zabala (1998, p. 18), “são um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos”.

significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos e patrimônio cultural da humanidade (BRASIL, 2018). A BNCC ainda aborda a questão da relevância social de onde a escola se encontra, permitindo o desenvolvimento de manifestações locais, regionais, nacionais e internacionais, além de dar destaque à cultura corporal de matriz africana e indígena.

Em paralelo à questão do conteúdo, temos a inclusão de alunos com deficiência em turmas regulares e de educação para todos. Neste âmbito, há vários instrumentos legais tais como a Declaração dos Direitos Humanos (1948), Declaração de Salamanca (UNESCO,1994) e Declaração de Educação para Todos (UNESCO,2000). No Brasil, no que se refere a legislação e documentos nacionais, podem-se destacar a Constituição Federal (BRASIL,1988), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL,1997), Parâmetros Curriculares Nacionais: Adaptações Curriculares – Estratégias para educação de alunos com necessidades educacionais especiais (BRASIL, 1998), Diretrizes Nacionais para Educação Especial na Educação Básica (BRASIL, 2001) e a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), Lei nº 916/2018 do município de São Gonçalo-RJ.

1.1 - Objetivo Geral

Esta proposta tem por objetivo criar um produto educacional em forma de sequência didática, onde reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados possam ampliar a participação ativa de alunos com deficiências locomotoras permanentes (cadeirantes) nas atividades práticas em uma turma regular de Educação Física.

1.2 - Objetivos Específicos

- Mobilizar e envolver alunos a pensar criticamente sobre aspectos lúdicos, culturais e sociais nas aulas de educação física escolar;
- Exercitar a empatia para trabalhar com as dificuldades e potenciais dos outros colegas e do professor;
- Estimular o senso de coletividade através das atividades propostas pelo trabalho colaborativo entre alunos e professor;
- Enriquecer o repertório motor, a partir da prática de diferentes jogos, considerando e respeitando as características individuais.

Entende-se a importância desse conteúdo curricular não só como fator de resgate, valorização e propagação cultural, mas também entendendo o contexto histórico em que foram criados, onde as pessoas com deficiência eram excluídas do convívio social.

2 - REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, procura-se refletir sobre o ensino de Educação Física nas escolas brasileiras em diferentes dimensões. Desde o caminho da institucionalização até as novas possibilidades que a educação corporal por meio de jogos populares tradicionais e adaptados, numa perspectiva intercultural, pode trazer para a construção coletiva de novas percepções de mundo por parte dos estudantes e para ampliar a participação de alunos cadeirantes. Assim, torna-se imperativo discutir o papel da Educação Física e do educador físico na formação dos indivíduos e os desafios postos aos profissionais em ação no espaço escolar para que a disciplina alcance os objetivos almejados.

Segundo dados do último censo demográfico realizado no Brasil pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010), 23,9% da população brasileira declara apresentar algum tipo de deficiência. Assim sendo, não se pode ignorar a participação deste grupo na sociedade, devendo buscar meios para incluí-los em todos os campos.

Sabe-se que a LDB 9394/96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) em seu art.58, diz que os discentes com deficiência devem, preferencialmente, estar inseridos em turmas regulares sempre que possível. Com base principalmente nos princípios da igualdade de condições para o acesso e permanência, e do respeito a liberdade e apreço a tolerância.

Conforme este cenário, o município de São Gonçalo apresenta a lei nº 916/2018, que institui a campanha para ampliar a inclusão das pessoas com deficiência nas escolas públicas e privadas localizadas no município de São Gonçalo.

Segundo Soares e Carvalho (2012), nota-se que apesar do esforço legislativo e da busca por uma política inclusiva nas escolas brasileira, que resultou sim, num aumento do número de alunos com deficiência nas instituições regulares de educação, a condição de acesso e permanência deles, principalmente, nas públicas, ainda é muito difícil.

Sobre esta questão, Sousa e Pietro (2002, p.124), afirmam que:

Sua oferta, tanto em quantidade como em qualidade, é insuficiente para atender aos direitos de acesso e permanência no ensino. O que deve reger o planejamento de políticas públicas de educação é o compromisso de viabilização de uma educação de qualidade, como direito da população, que impõe aos sistemas escolares a organização de uma diversidade de recursos educacionais.

Soares e Carvalho (2012), afirmam que para uma efetivação de algo que permita o desenvolvimento dos alunos com deficiência toda a comunidade escolar e profissionais da educação devem estar envolvidos no processo de inclusão de um aluno com deficiência. Este processo deve ocorrer respeitando suas especificidades e diferenças, tentando aprender a lidar com o aluno como um todo e valorizando suas múltiplas dimensões (cultural, histórica e social).

Entretanto, apesar dos profissionais considerarem a pauta muito relevante, saberem da necessidade de reorganização do espaço e práticas pedagógicas, eles se enxergam despreparados para tal, ou não tiveram uma formação neste sentido e assim as escolas ficam reféns de pouquíssimos profissionais especializados que compõe o sistema escolar e que não têm como atender toda a demanda (SANT'ANA, 2005).

De acordo com Sartoretto (2017[s/p.]):

Entender a diferença não como algo fixo e incapacitante na pessoa, mas reconhecê-la como própria da condição humana ainda é muito distante e complexo para a maioria dos professores que trabalha como o conceito de que todos os alunos são iguais e que as turmas são homogêneas.

A Educação Física enquanto componente curricular não pode se omitir, devendo ser mais um mecanismo para favorecer o processo de inclusão dos alunos com deficiência, através da diversidade dos conteúdos da cultural corporal de movimentos (jogos, lutas, danças, esportes, ginástica, entre outros). Cabe assim ao professor desta disciplina ser um elo dos alunos com os conteúdos, na formação de uma geração mais tolerante a qualquer tipo de diferença (RODRIGUES, 2003).

Para Fonseca e Silva (2010), surgiram muitas propostas pedagógicas para Educação física nas últimas décadas, que influenciam diretamente a prática pedagógica dos profissionais da área. Pode-se dizer que hoje os aspectos socioculturais prevalecem sobre o aspecto biológico, entretanto, esta troca ocorreu apenas no campo teórico, uma vez que as práticas continuam quase que inalteradas.

A Educação Física Adaptada surgiu oficialmente nos cursos de graduação através da Resolução 3/87 do Conselho Federal de Educação, que prevê a atuação do professor de Educação Física com o portador de deficiência física e outras necessidades especiais. Pode-se analisá-la por dois prismas: de um lado, representa uma conquista para todos que compreendem a relevância da Educação Física no processo de inclusão de pessoas com deficiência; por outro lado, constitui-se como

um conjunto de desafios que devem ser enfrentados pelos que se propõe a lecionar e pesquisar sobre as ações necessárias para que o ensino da Educação Física alcance os objetivos que dele são esperados, pois muitos profissionais hoje atuantes nas escolas não receberam em sua formação conteúdos e/ou treinamento pertinentes à Educação Física Adaptada ou a Inclusão de alunos com deficiência.

Para Monteiro e Almeida (2010), os alunos com deficiência têm como consequência da exclusão social problemas com a saúde física e mental. Essa exclusão deve ser trabalhada para que seja transformada em inclusão, trazendo assim uma melhoria na qualidade de vida das pessoas.

Quanto ao cotidiano em sala de aula, o professor de Educação Física pode utilizar várias ferramentas pedagógicas para favorecer a participação de um aluno cadeirante. Conforme já mencionado, para este estudo foram utilizados os jogos populares, sabendo-se que estes foram construídos culturalmente ao longo do tempo, passados de geração para geração e podem ser encontrados nas diferentes partes do mundo, sendo conhecidos e praticados muitas vezes da mesma forma, proporcionando a quem pratica o mesmo sentimento de prazer e bem-estar (KISHIMOTO, 1999).

2.1 - O lidar com o deficiente ao longo da história

Segundo Silva e Costa (2015), pode-se dizer que ao longo de toda a história da humanidade sempre houve pessoas com deficiência. Entretanto, o modo de lidar com elas, é que mudou com o tempo.

Execução, abandono, segregação, menosprezo e preconceito sempre foram comportamentos que a sociedade apresentou para as pessoas com deficiência (PCDs). De acordo com Adami, Kremer, Pagani e Silva (2006), nada pode-se falar sobre estas pessoas na pré-história por não ter registros do período. A partir da Grécia Antiga, com o culto ao corpo esbelto e saudável para servir ao Estado nas guerras, qualquer corpo em desacordo era eliminado logo ao nascimento. Neste período apenas deficiências ocasionadas nas guerras eram toleradas.

Este tratamento a pessoas com deficiência se sucedeu em Roma, segundo berço da população antiga, num primeiro momento, em que ainda aconteciam as guerras. Posterior a este momento, tratamentos distintos eram dados aos deficientes,

baseados nas suas classes sociais: ricos, poderiam chegar até ser imperadores. Porém se fossem pobres, o destino era serem vendidos, comercializados como escravos num mercado especial, mortos ou abandonados. Segundo Gaio (2006 apud RECHINELI, PORTO e MOREIRA, 2008), neste período surge o pensamento dicotomizado de Platão, dividindo o ser humano em mente e corpo.

A mudança no trato das pessoas com deficiência acontece com a ascensão do cristianismo na Idade Média, que não permite mortes de seres humanos, assim, elas passam a ser separadas do convívio social, ficando reclusas em porões, casas, hospitais, asilos, mantidos pelas instituições religiosas, vivendo uma eterna quarentena (ADAMI, KREMER, PAGANI e SILVA, 2006).

Segundo Silva e Costa (2015), as PCDs continuaram segregadas socialmente na passagem do feudalismo para o capitalismo. Não ficavam mais reclusas nos espaços, porém por não conseguirem resultados na busca da eficiência dos meios de produção, eram descartadas da força de trabalho, ficando dependentes de terceiros para sobreviver.

Com o passar dos anos começaram as primeiras pesquisas sobre deficiência, estes estudos aumentaram muito nos séculos XVIII e XIX, tendo seu ápice no século XX, pois os governos começaram a ter interesse em desenvolver políticas públicas para este grupo, como consequência da luta por reformas sociais e das constantes guerras, que elevaram o número de PCDs. Outro aspecto relevante neste período foi o progresso tecnológico, que proporcionou equipamentos de melhor qualidade com próteses, cadeiras de rodas e muletas, bem como a organização de pequenos grupos no combate para lutar por melhorias nos atendimentos das PCDs e preconceitos a elas (GUGEL apud 2007 AIME; SENA e AWAD, 2014).

Na primeira década do século XX, cresceu na Europa a organização de instituições para preparar e ajudar a pessoa com deficiência. Foram arrecadados fundos para o funcionamento e manutenção e melhoria dessas instituições, pois começou uma preocupação humanitária com as condições de abrigos destinados a deficientes. A partir disso, começaram a perceber que as pessoas com deficiência necessitavam participar e opinar ativamente do cotidiano e juntar-se a sociedade (SILVA e COSTA, 2015).

De acordo com O Comitê Organizador dos Jogos Parapan-americanos (2007 apud MARQUES, 2009), após a II Grande Guerra Mundial, principalmente na Europa,

um grande número de soldados sofreu lesões na coluna vertebral, tornando-se deficientes físicos. Desde então, aconteceram várias ações positivas em relação às pessoas com deficiência. Iniciam-se em hospitais, primeiramente, programas de reabilitação dirigidos aos lesionados das Guerras como possibilidade para reintegrá-los ao mundo. Neste período, o neurologista alemão de origem judia Ludwig Guttmann, chefe do Centro Nacional de Traumatismos na cidade de Stoke Mandeville, sendo sua principal missão a reabilitação de soldados que serviram na II Guerra Mundial, desenvolveu uma nova filosofia de tratamento para os seus pacientes que unia trabalho e esporte. Algumas modalidades esportivas eram utilizadas no tratamento como o basquetebol, bilhar, lançamento de dardos e tiro com arco.

Segundo Senatore (2006 apud MARQUES, 2009), O trabalho de Ludwig Guttmann foi muito exitoso. Assim, em 1948, Ludwig Guttmann organizou uma competição esportiva que envolvia veteranos da Segunda Guerra Mundial com lesão na medula espinhal, apenas cadeirantes participaram. O evento foi realizado em Stoke Mandeville, na Inglaterra. Quatro anos depois, competidores da Holanda uniram-se aos jogos e assim nasceu um movimento internacional. Este fez com que jogos no estilo olímpico, para atletas deficientes, fossem organizados pela primeira vez em Roma, em 1960, surgiam assim os Jogos Paralímpicos.

Em 1981, a Organização das Nações Unidas (ONU) decretou o Ano Internacional do Deficiente, a partir daí, começou um maior incentivo dos governos, provocando vários debates na sociedade sobre direitos e possibilidades das pessoas com deficiência.

Atualmente, de acordo com Silva e Costa (2015), observa-se uma maior compreensão que levam uma pessoa a apresentar alguma deficiência física, seja esta congênita, que são as pessoas que nascem com determinada deficiência ou adquirida, que são àquelas que durante um período da sua vida por fatores específicos como um acidente ou doença, acabam tendo uma limitação motora, podendo ser temporária ou definitiva e que necessitam de cuidados específicos, desde equipamentos até mesmo de estruturas arquitetônicas adaptadas para seu deslocamento.

A pessoa com deficiência passa a ser vista como diferente. Esta diferença deve ser enxergada através da vida cultural das pessoas, isto é, do modo como veem o mundo em todas as suas representações simbólicas sociais, éticas e morais. Desta

forma, hoje, esta diferença, ao contrário do que acontecia no passado, onde as PCDs eram mortas, abandonadas, repugnada, execrada, amaldiçoada, eliminada da sociedade, passa a ser respeitada e valorizada, desempenhando um papel relevante para o crescimento pessoal da sociedade através da troca de experiências e aprendizagens. As vivências estabelecidas nesta interação podem favorecer à compreensão e ao respeito às diferenças e, o convívio saudável e harmonioso entre elas em qual espaço, possibilitando também o despertar outros sentimentos como solidariedade, valorização e igualdade (BRASIL, 1997; SILVA e COSTA, 2015).

Outros aspectos importantes na atualidade, é que a sociedade em geral deve se transformar, adaptar-se para inclusão das PCDs e não o contrário. Deve-se superar o modo de enxergar os homens como seres fragmentados, reduzidos, unidimensionais e técnicos, adotando uma visão de totalidade, de um ser integral, amplo, pluridimensional, e que mesmo aparentemente fragilizado, o deficiente tem que ser contemplado das oportunidades que o mundo oferece (SOARES e CARVALHO, 2012).

2.2 - Breve histórico da legislação de inclusão de pessoas com deficiência nas escolas brasileiras

Segundo a Organização das Nações Unidas (1948), pode-se dizer que a primeira legislação inclusiva ocorreu na elaboração da Declaração de Direitos Humanos pela Assembleia Geral das Nações Unidas, em 1948, na qual, em seu artigo 1º diz que: “todos os seres humanos nascem livres e iguais, em dignidade e direitos”.

Nos anos 60, do século passado, os progressos na área da psicologia, juntamente, com crescimento da luta pelos direitos das minorias, respaldados nos direitos humanos, possibilitaram que as PCDs fossem enxergadas como seres que produtivos, necessitando de meios especiais para esta concretização, assim, não poderiam mais ser excluídos do convívio social (SILVA e COSTA, 2015).

Na década de 80, do século passado, em diante, evidencia ainda mais a temática sobre inclusão e diversidade. Movimentos sociais importantes, organizados por pessoas com deficiência e militantes dos direitos humanos através do progresso na comunicação, conseguem propagar suas reivindicações ao mundo, trocar experiências e informações entre si e com outras entidades. Desta forma, ocorrem

transformações mais profundas nas sociedades, e as PCDs têm seu direito a participação social assegurado (SILVA; COSTA, 2015).

A última década do século passado, conforme Soares e Carvalho (2012) foi um período de profunda relevância para inclusão de PCDs nas escolas. Inicialmente, a Declaração Mundial de Educação para Todos, realizada em Jomtien, na Tailândia, em 1990, serviu de base para a Declaração de Salamanca em 1994, esta pode-se considerar como um marco no processo de inclusão de PCDs nas escolas, pois a partir dela inúmeros países adotaram esta posição oficialmente.

Por intermédio destes documentos explicita-se que os sistemas educativos devem ser projetados e os programas aplicados de modo que tenham em vista toda gama das diferentes características e necessidades dos alunos.

O Brasil foi um destes países, apesar de já sinalizar anteriormente na Constituição Federal de 1988, isto teve reflexo e se consolidou na Lei de Diretrizes e Bases Nacional de 1996, que se posiciona de forma clara pelo atendimento aos alunos com deficiência preferencialmente em classes comuns da escola, em todos os níveis, etapas e modalidades de educação e ensino (BRASIL, 1996).

Entretanto, o marco legal não se esgotou nestes documentos, foram necessários outros para ampliar e especificar cada aspecto deste processo tão complexo, pois além dos componentes político-pedagógicos, deve-se considerar as vivências positivas e negativas surgidas no cotidiano das relações estabelecidas entre os participantes da comunidade escolar. Assim, o Conselho Nacional de Educação (CNE) através da resolução CNE/CEB nº02/2001, estabeleceu como seria o atendimento à população com deficiência, através das definições das Diretrizes Nacionais de Educação Curricular na Educação Básica e implemento do Programa Educação Inclusiva (BRASIL, 1998; SOARES e CARVALHO, 2012).

Desde então, vários documentos foram criados com o enfoque na inclusão escolar das PCD pelo Ministério da educação por intermédio da Secretaria de Educação Especial, bem como por Secretarias Municipais e Estaduais de todo o país. Dentre os principais instrumentos nacionais que orientam a educação para uma aproximação sucessiva dos pressupostos e da prática pedagógica da educação inclusiva, destacam-se:

- Constituição federal, Título VIII, artigos 208 e 227;

- Lei n. 7.853/89 - Dispõe sobre o apoio às pessoas com deficiência, sua integração social, assegurando o pleno exercício de seus direitos individuais e sociais;
- Lei n. 9.394/96 - Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional;
- Decreto n. 3.289/99 - Regulamenta a Lei n. 7.853/89, que dispõe sobre a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, consolida as normas de proteção e dá outras providências;
- Portaria MEC n. 1.679/99 - Dispõe sobre os requisitos de acessibilidade a pessoas portadoras de deficiência para instruir processos de autorização e de reconhecimento de cursos e de credenciamento de instituições.
- Lei n. 10.098/00 - Estabelece normas gerais e critérios básicos para promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida e dá outras providências;
- Resolução CNE/CEB nº02/2001, estabeleceu como seria o atendimento à população com deficiência, através das definições das Diretrizes Nacionais de Educação Curricular na Educação Básica e implemento do Programa Educação Inclusiva;
- Lei n. 10.172/01 - Aprova o Plano Nacional de Educação e estabelece objetivos e metas para a educação de pessoas com necessidades educacionais especiais;
- Decreto n. 5.296/04 - Regulamenta as Leis n. 10.048/00, que dá prioridade de atendimento às pessoas com deficiência, e 10.098/00, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências.
- Lei n. 13.146/16- Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência.

Diante deste cenário, Soares e Carvalho (2012 p.69) afirmam que:

A perspectiva de inclusão escolar, como paradigma atual da relação educação-aluno com deficiência, ganha força e forma retórica, jurídica e pedagógica no âmbito da escola e da sociedade, do senso comum e do discurso oficial, sendo significada, promovida e implementada de formas diversas.

Contudo, apesar de toda legislação favorável a não se excluir nenhum aluno do acesso à educação por sua singular condição física ou mental, nota-se um total despreparo da sociedade em geral e ações concretas, que saiam da teoria, dos governos para empreender a tarefa de transformação que a inclusão exige.

2.3 - A Educação Física e o deficiente

Segundo Betti (1991), apesar da inclusão de exercícios físicos em escolas europeias tenha acontecido no século XVIII, a Educação Física aqui no Brasil só foi introduzida em 1851, ainda com o nome de ginástica e sem obrigatoriedade, que só veio anos depois, em 1882. Entretanto, seu cumprimento só ocorreu nas escolas militares e nas escolas civis da cidade do Rio de Janeiro, capital federal na época.

Pode-se dizer que nesta época, as atividades físicas (ginástica) desenvolvidas nas escolas tinham um claro objetivo em favorecer o surgimento de cidadãos aptos e fortes para defender a nação em caso de guerras. As aulas eram apenas práticas, levando em consideração apenas os aspectos físicos. Desta forma, as PCDs estavam totalmente excluídas do processo (DARIDO e RANGEL, 2005).

Segundo Ghiraldelli Júnior (1992), a Educação Física, com esta nomenclatura, passou a ser obrigatória nas escolas brasileiras em 1937. Neste período, teve o acréscimo do desporto e jogos recreativos as aulas, porém os objetivos do componente escolar continuavam os mesmos do período anterior, formar cidadão-soldados com enfoque na aptidão física e oferta apenas de aulas práticas.

De acordo com o referido autor, o Ministério da Educação em 01 de fevereiro de 1938 lança a portaria nº 13 que estabelece: “a proibição da matrícula em qualquer estabelecimento de ensino secundário de aluno cujo estado patológico o impedisse, permanentemente, das aulas de Educação Física”. Esta portaria ratifica o aspecto autoritário do período que vivíamos e vai ao encontro do caráter higienista e militarista na qual a Educação Física tinha como suporte ideológico, contribuindo para exclusão das pessoas com deficiências das aulas nas décadas de 30 e 40 do século passado.

Este cenário perdurou até o fim da segunda Guerra Mundial, a partir daí o profissional de Educação Física começou a atuar com pessoas com algum tipo de necessidade educacional especial como reflexo do movimento Escola-Nova, que estimularam o país, partir da década de 1950, a lançar programas denominados Educação Física Ortopédica, Preventiva, Reabilitativa e Terapêutica. Apesar do início do trabalho da Educação Física com PCDs, este processo ainda ocorrer de forma individual ou grupos especiais (DARIDO e RANGEL, 2015; SILVA e COSTA, 2015).

Na década de 1960 com o golpe militar e ascensão deste ao controle do país, somados ao sucesso do futebol em copas do mundo, o ideal do Brasil com potência olímpica esportiva para sustentação e propaganda do governo, fez com que o

conteúdo da Educação Física em todas as escolas passasse a ser, quase que exclusivo, o esporte. A busca era o alto rendimento e a técnica, este processo levou a um aumento da exclusão das aulas, pois os alunos com limitações técnicas também saíam (DARIDO e RANGEL, 2005).

De acordo com Silva e Costa (2015) a década de 1980, foi uma ebulição de movimentos sociais, muitos ligados aos direitos humanos das minorias sociais, com uma visão mais progressista e inclusiva da sociedade. Isto impulsionou o processo de inclusão de PCDs nas escolas regulares. Em paralelo a este contexto, surgem movimentos renovadores na Educação Física, trazendo novas tendências pedagógicas, que passaram a ver os alunos como um todo, levando em consideração as múltiplas dimensões humanas, além do contexto histórico, social, cultural e político-econômico (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

O Conselho Federal de Educação, por intermédio do artigo 7º da resolução 03/1987, oficializa a criação da disciplina Educação Física Adaptada nos cursos de graduação, deste modo, o professor se instrumentaliza para atuar junto às pessoas com deficiência. Assim, para o desempenho desta função, o docente foi incumbido de elaborar aulas que permitam a participação de todos, adaptando as atividades como meio de estimular as potencialidades de cada aluno, independente das que os mesmos possam apresentar (CIDADE e FREITAS, 2002).

Desta forma, segundo Cidade e Freitas (2002), a Educação Física Escolar teve suas definições políticas e acadêmicas estabelecidas para o processo de inclusão de PCDs, buscando o fim do histórico de exclusões deste grupo de pessoas. A proposta da Educação Física Adaptada procura incluir o aluno com deficiência nas práticas corporais ofertadas pelas escolas regulares de ensino, porque estes alunos ficam a margem por conta da sua condição.

Em geral, os cursos de graduação de Educação, tem pelo menos uma disciplina relacionada ao trabalho com PCDs, entretanto observa-se que apenas esta aprendizagem na faculdade não é suficiente para capacitar os professores para o efetivo trabalho com este grupo. A Educação Física Escolar é uma área muito complexa e em constante processo de desenvolvimento. Assim, cabe ao docente uma busca constante por capacitações que possam completar sua formação inicial, além disso, qualidades que todo professor bom deve ter como: paciência, criatividade,

observação, devem ser ampliadas aos que venham atuar neste campo (CIDADE e FREITAS, 2002).

A Educação Física, na última versão da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018, p.215), foi definida como:

Componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história.

O documento referido acima, coloca a Educação Física na área da linguagem e no âmbito da cultura, desta forma, os aspectos culturais e sociais das atividades corporais são objeto de conhecimento deste componente curricular.

A Educação Física ainda encontra muitas dificuldades para se legitimar como componente curricular e para sistematizar seus conteúdos, porque não apresenta critérios explícitos e definidos que possam dar auxílio aos professores na organização curricular, além da restrição de livros didáticos para a disciplina (KAWASHIMA, SOUZA E FERREIRA, 2009).

Ainda existe uma grande prevalência do conteúdo esportes nas aulas de Educação Física, isto de um certo modo limita o enriquecimento cultural dos alunos. Desta forma, deve-se ampliar o diálogo do componente curricular com as práticas culturais como forma de diversificar os conteúdos (VAGO, 2009).

2.4 - Jogos Populares na Escola

Por consequência do processo de urbanização e seus desdobramentos (redução dos espaços públicos, aumento da violência, aumento do trânsito, entre outros), somados ao avanço tecnológico as atividades de lazer das crianças e adolescentes sofreu uma grande mudança em relação as gerações passadas. Passando a ser realizadas de forma individual ou em pequenos grupos, com auxílio de recursos eletrônicos, dentro de suas casas ou condomínios. Já no passado, atividades eram desenvolvidas nas ruas, em grandes grupos, com nenhum ou apenas simples recursos materiais (FARIA JÚNIOR, 1996).

Para Vieira e Cavalcante (2002, p.45):

Os jogos populares são aqueles conhecidos como jogos de rua, em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticado pois, sua origem está na

cultura popular. Uma das características dos jogos populares, é que as mudanças dentro do jogo, ficam a critério dos participantes, e para que possam ser desenvolvidas não se faz necessário a utilização de materiais industrializados, sua prática é realizada em convívio harmonioso, de forma livre espontânea e prazerosa, sendo uma manifestação desenvolvida desde os tempos mais antigos, que visa a ludicidade.

Segundo Darido e Rangel (2005), pela grande diversidade de povos que fizeram parte da formação do Brasil, os jogos apresentam um grande valor cultural, e são transmitidos de geração para geração, com pequenas alterações. Pode-se assim considerá-los como patrimônios culturais da humanidade e, desta forma, o papel da Educação Física ao trabalhar este elemento da cultural corporal de movimentos contribui para sua preservação.

Além disso, a utilização dos jogos populares como conteúdo pedagógico nas aulas de Educação Física valoriza e diversifica as aulas práticas da disciplina, resgatando o caráter lúdico, pelo prazer que proporcionam nos participantes (DARIDO e RANGEL, 2005).

De acordo com Marcellino (2003, p.80):

Através de uma pedagogia lúdica, a Educação Física tem maior possibilidade de atender as necessidades de seus educandos, uma vez que estando esses desprovidos da necessidade de competir, de se firmar em posições de destaque vivenciam um comportamento que os leva a se colocarem de maneira “natural” de frente as propostas que o professor apresenta, agindo assim com “naturalidade”.

Os jogos populares podem contribuir para formação de questões educacionais, éticas e morais dos alunos, pois quando brincam, eles têm contato com o mundo físico e social. Assim, de modo descontraído e involuntário, desenvolvem suas identidades como cidadãos (ZANLUCHI, 2005).

Outro aspecto relevante ao se trabalhar com jogos populares nas aulas de Educação Física de acordo com Darido e Rangel (2005), é que entre os conteúdos da cultural corporal de movimento são os de mais fácil aplicação, pois podem ser praticados em qualquer faixa etária, os alunos já possuem vivências anteriores e não tem necessidade de recursos materiais sofisticados e/ou em grande escala. Além disso, nas questões ligadas aos valores, atitudes e normas podem ser vivenciadas e discutidas a ética, a solidariedade, as questões de gênero, a cooperação, a inclusão, a resolução de conflitos, entre outras (RANGEL; DARIDO, 2005).

Diante deste cenário, elegemos a reflexão e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados como possibilidade de ampliar a participação de alunos cadeirantes nas aulas práticas de Educação Física.

3 - METODOLOGIA

A presente seção traz a apresentação dos materiais e métodos aplicados para o desenvolvimento desse produto educacional. Observamos as características da turma e buscamos organizar os conteúdos através da coparticipação dos alunos no planejamento da sequência didática que seria apresentada à turma. Assim, delineamos o objeto de estudo e produzimos o plano de curso.

3.1 - Produto educacional

Como já definido, a presente proposta teve por objetivo criar um produto educacional onde reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados pudessem ampliar a participação ativa de alunos com deficiências locomotoras permanentes (cadeirantes), entendendo a importância do aumento desta participação na formação dos estudantes.

Concentrado nos fundamentos da pesquisa-ação (THIOLLENT, 1988), esta pesquisa busca equacionar essa situação-problema, aliando bases teóricas a práticas que envolvam de modo participativo o educando e seu contexto comunicativo, acompanhando e avaliando as ações relacionadas ao tópico proposto.

É fundamental a interação entre docente e alunos para que haja êxito na pesquisa e seus principais objetivos sejam atingidos: a transformação da situação geradora do problema estudado e a ampliação do conhecimento do pesquisador e do grupo envolvido. Entretanto, Thiollent ressalta que é necessário um posicionamento realista quanto à resolução dos problemas, sabendo-se que nem todos podem ser solucionados em um curto período de tempo (THIOLLENT, 1988, p. 18).

A proposta foi desenvolvida na esfera do Mestrado Profissional em Educação Física (PROEF) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), na Área de Concentração de Educação Física Escolar, seguindo a linha de pesquisa de Educação Física para o Ensino Fundamental.

Diante da realidade que motivou a realização desta investigação, a pesquisa foi direcionada a partir da construção de uma proposta de intervenção pedagógica baseada em reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados para

ampliar a participação de estudantes com dificuldades de locomoção permanentes nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental.

A sequência didática baseada nas reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados é o produto final educacional desta pesquisa na busca de ampliar a participação de alunos cadeirantes nas aulas práticas de Educação Física. O produto educacional elaborado tem uma dupla tarefa: (1) indicar aos professores de educação física, possibilidades de trabalhos pedagógicos que considerem os recursos materiais disponíveis e respondam aos desafios cotidianos como por exemplo, a polivalência e suas consequências; (2) gerar um processo de reflexão que permita progressivamente uma mudança nas representações e práticas sociais destes sujeitos em relação à pessoas com deficiência, em especial o segmento de cadeirantes.

Em virtude disso, foram priorizados o uso de recursos e materiais didáticos comumente existentes e de fácil acesso como a BNCC, material produzido pelo Ministério da Educação e a matriz curricular do município de São Gonçalo (tomado com um município de referência por ser o de atuação do pesquisador principal).

Este produto inicia-se com uma metodologia de ensino pautada pela organização do conteúdo a partir de uma lógica estruturada que parte do diagnóstico do que os alunos entendem sobre o assunto, segue pela adaptação dos jogos, aplicação dos mesmos e avaliação dos objetivos.

Inicialmente, estruturamos a sequência didática em 8 aulas de 50 minutos, agrupadas de duas em duas. Os dois primeiros encontros foram determinados como expositivos para compreensão dos jogos populares e reflexão sobre pessoas com deficiência na sociedade. No terceiro encontro é prevista a discussão com os estudantes da possibilidade de adaptação de jogos populares para cadeirantes. Os demais encontros são separados para vivências dos jogos e brincadeiras tradicionais e/ou adaptados. Desta forma, são previamente separadas as seguintes atividades por encontro: 4º encontro - 3 cortes, recorde e câmbio; 5º encontro - batata quente, escravos de jô, o índio e a cascavel; 6º encontro- chocolate inglês e carrinho de mão; 7º encontro- adedanha, purrinha, detetive e telefone sem fio; 8º encontro- morto-vivo e queimado. A descrição e as sugestões de desenvolvimento das atividades encontram-se no tópico 4 deste estudo e as mesmas podem ser adaptadas conforme sugestões dos estudantes em diálogos previstos nos 3 primeiros encontros.

Ressalta-se que o produto educacional foi pensando pedagogicamente adequado aos anos iniciais 2º segmento do ensino fundamental, em especial o 6º ano. Para aplicação ou utilização em outras séries ou segmentos, recomenda-se considerar há a necessidade de adequação pedagógica. Outra menção indispensável é que as brincadeiras e jogos utilizados nas atividades, dialogam com a realidade sociocultural de São Gonçalo-RJ. Desse modo, é recomendado fazer uma adequação nos mesmos, caso esse produto, ou sua proposta, seja desenvolvido em outros contextos socioculturais.

3.2 - Planejamento da sequência didática

Durante todo o período de construção desta pesquisa, procuramos refletir sobre a conjuntura da Educação nacional e particularmente da Educação Física. Barroso (2019), traz à tona um retrato dos principais problemas da educação brasileira como: a distorção série-idade, provocada pelos altos índices de reprovação, que acabam resultando na evasão escolar nos anos finais da educação básica; o analfabetismo que ainda persiste, junto com o grande número de analfabetos funcionais; a pouca atratividade do magistério, somadas a má formação inicial e continuada; e por fim, o mal gerenciamento dos recursos financeiros disponíveis.

Em razão destes problemas, o sistema de ensino tem sido questionado por não atender às questões atuais da sociedade. Segundo Gramsci (2000), a escola deve ser refundada, partindo de uma nova estruturação de seu projeto político-pedagógico para atingir uma formação mais humana, tornando-se um local que abrigue e impulsione as vivências sociais consolidadas de seus alunos em outros espaços.

Desta forma, acredita-se ser possível reduzir a discrepância de saberes na relação professor-aluno, proporcionando uma aprendizagem significativa através da didática. Neste contexto, Libâneo (1994, p.52-53) afirma que:

A didática estuda o processo de ensino através de seus componentes –os conteúdos escolares, o ensino e aprendizagem –para, com o embasamento numa teoria da educação, formular diretrizes orientadoras a atividade profissional dos professores. É, ao mesmo tempo, uma matéria de estudo fundamental na formação profissional dos professores e um meio de trabalho do qual os professores se servem para dirigir a atividade de ensino, cujo resultado é a aprendizagem dos conteúdos escolares pelos alunos. Definindo-se como mediação escolar dos objetivos e dos conteúdos do ensino, a Didática investiga as condições e formas que vigoram no ensino e, ao mesmo tempo, os fatores reais (sociais, políticos, culturais, psicossociais) condicionantes das relações entre docência e a aprendizagem. Ou seja,

destacando a instrução e o ensino como elementos primordiais do processo pedagógico escolar, traduz objetivos sociais e políticos em objetivos de ensino, seleciona e organiza os conteúdos e métodos e, ao estabelecer as conexões entre ensino e aprendizagem, indica princípios e diretrizes que irão regular a ação didática.

Para Zabala (1998) uma das estratégias didáticas para selecionar e sistematizar os conteúdos escolhidos a fim de atender um determinado objetivo pedagógico é a sequência didática. Assim, a sequência didática apresentada neste projeto nasceu como uma proposta de intervenção pedagógica para a reconstrução e ressignificação de jogos populares para a ampliação da participação de alunos cadeirantes nas aulas de Educação Física de uma escola pública do ensino fundamental no município de São Gonçalo-RJ.

O presente estudo baseou-se na proposta de Zabala (1998), pela qual as sequências didáticas estruturam de forma coerente a abordagem de um conteúdo para ser aplicado. Sobre esta questão, Zabala (1998, p.20) afirma que:

As sequências didáticas são uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao longo de uma unidade didática. Assim, pois, poderemos analisar as diferentes formas de intervenção segundo as atividades que se realizam e, principalmente, pelo sentido que adquirem quanto a uma sequência orientada para a realização de determinados objetivos educativos. As sequências podem indicar a função que tem cada uma das atividades na construção do conhecimento ou da aprendizagem de diferentes conteúdos e, portanto, avaliar a pertinência ou não de cada uma delas, a falta de outras ou a ênfase que devemos lhes atribuir.

Assim, para uma sequência didática atingir seus objetivos, deve-se levar em consideração: os conhecimentos prévios dos alunos; a significação e funcionalidade dos novos conteúdos; o nível de desenvolvimento proximal; conflito cognitivo e atividade mental; atitude favorável; autoestima e autoconceito; aprender a aprender.

Com vistas à construção do produto educacional, foram elaboradas atividades com diferentes objetivos, consonantes com os objetivos propostos para esta pesquisa.

Apesar da estrutura da sequência didática já estar formatada com objetivos e procedimentos definidos, ela deve ser aberta para receber a contribuição dos alunos pois suas vivências podem favorecer de forma relevante uma adequação dos conteúdos, dando sentido àquilo que se ensina (ZABALA, 1998).

Segundo Freire (1997), entende-se que um ensino que pretende ser crítico deve ser estabelecido numa relação de mediação do professor com os alunos, respeitando e considerando suas bagagens construídas socialmente. Esta situação,

entretanto, não pode servir como propósito para deixá-la chegar ao senso comum, cabendo ao docente sempre trazer conteúdos científicos, procurando contextualizá-los à realidade dos discentes. Desta forma, o ensino crítico deve ser pensado, organizado, arquitetado, primordialmente, considerando o aluno como o centro do processo ensino-aprendizagem.

Assim, acredita-se que a participação dos discentes em todas as etapas do planejamento são essenciais para o desenvolvimento de atitudes positivas, e deste modo contribuir para o sucesso e consolidação do processo ensino-aprendizagem (DARIDO e RANGEL, 2005).

4 - SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A partir daqui, vamos nos atentar à descrição das aulas e do plano de curso. Lembrando que todo o processo foi iniciado pelo professor da turma e que foi posto para avaliação e reelaboração junto aos alunos. Nesse sentido, sugerimos que o processo de ensino-aprendizagem tenha ganhado sentido, tornando-se possível a aprendizagem significativa através das propostas apresentadas em diálogo com a turma.

4.1 - 1º Encontro

O primeiro encontro trata-se de um momento expositivo com a turma. Desta forma, apresenta-se aos alunos uma parte da inicial da sequência didática, com questões sobre jogos populares. As questões apresentadas neste momento são: O que são jogos populares? Quais os jogos populares que conhecem? Onde praticou os jogos populares? Com quem jogou junto?

Num primeiro momento, deve-se buscar através destes questionamentos e reflexões um mapeamento sobre a vivência e o conhecimento prévio dos estudantes a respeito do conteúdo. Deve-se também solicitar aos estudantes que registrem as respostas a estes itens para que possam servir de referência e acompanhamento do aprendizado dos estudantes. Também sugere-se abrir espaço para os estudantes que desejarem verbalizar seus questionamentos. Num segundo momento, sugere-se que sejam formados grupos e que os mesmos pensem e registrem pelo menos 20 jogos

populares. Por fim, como encerramento do primeiro dia da sequência pedagógica, sugere-se como atividade a realização de uma pesquisa sobre jogos populares, a ser entregue no segundo dia de atividade, em que os estudantes devem entrevistar seus ascendentes (pais e avós) perguntando sobre quais jogos populares os mesmos conhecem e praticavam na infância e adolescência.

1º ENCONTRO

Tema: O que são jogos populares?

Duração: 100 minutos.

Objetivos:

- Dialogar sobre os conceitos dos jogos populares através da exposição das suas ideias e conclusões elaboradas a partir da fala do professor, buscando atribuir sentido ao tipo de jogo e sua vivência individual.
- Identificar e diferenciar jogos populares de outros jogos, partindo do conceito ora construído em relação de diálogo com o professor e com a turma, traçando paralelos entre as diferentes práticas conhecidas por ele e pelos seus colegas;
- Apresentar propostas e cooperar com as atividades individuais e coletivas que forem apresentadas como forma de construir a ideia sobre temas e conteúdos que envolvam os jogos populares em sala de aula.

Metodologia:

A aula será dividida em dois momentos: um em que haverá uma exposição por parte do professor, elaborando questões que possam servir de orientação para a construção do conceito de jogos populares entre os alunos; no segundo momento, os estudantes vão apresentar propostas que dialoguem com as ideias antes apresentadas para que juntos cheguem ao objetivo de determinar o conceito de jogos populares, assim como se promova um debate entre as diferentes ideias que possam surgir.

- O professor dá início a aula retratando sobre o do tema jogos populares;
- Após a introdução, pedir aos alunos respondam um pequeno questionário sobre a temática da aula;
- Depois, discutir as respostas que aparecerem com os alunos, esclarecer dúvidas e apresentar também definições dos assuntos abordados;

- Solicitar que os alunos se organizem em grupos e pedir para eles citarem os jogos e brincadeiras que conhecem; - Por fim, solicitar uma pesquisa sobre o tema para a próxima aula.
Recursos Materiais: - Quadro; - Caneta de quadro; - Folhas de papel ofício.
Local da Atividade: - Sala de aula.
Avaliação: Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades. Será passado um pequeno questionário para avaliar conhecimento prévio dos alunos e no decorrer do encontro serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado.

4.2 - 2º Encontro

O segundo encontro deve se iniciar com o recolhimento da pesquisa solicitada no encontro anterior e, em seguida, o professor solicitar aos alunos que debatam sobre as histórias contadas por seus ascendentes e suas vivências pessoais com jogos populares. Após o relato dos alunos, o professor deve tratar da importância do resgate dos jogos populares como preservação da memória cultural, mas principalmente no aspecto da socialização.

Terminado este momento, iniciamos a segunda parte da reflexão sobre a sequência didática. Nesta parte, o professor deve apresentar questões relacionadas a pessoas com deficiência, tratando principalmente de como muitas vezes estas são privadas de atividades coletivas por não conseguirem se adaptar, sendo assim necessário que as atividades se adaptem a elas. Em seguida, sugere-se a exibição de vídeos relacionados a esportes paralímpicos em especial sugere-se a exibição do filme Murdeball, que mostra atletas da equipe norte-americana de rúgbi em cadeiras

de rodas, nas Paralimpíadas de Atenas, 2004. Filme este que mostra os atletas superando obstáculos além de suas limitações pessoais e físicas.

Antes do término do encontro, conforme a sequência pedagógica proposta, os estudantes devem receber os registros do encontro anterior (nos quais descreveram diferentes tipos de jogo), o professor deve estimular os alunos a pensar e sinalizar quais daqueles jogos poderiam ser praticados por um cadeirante e como isto aconteceria.

2º ENCONTRO

Tema: Jogos Paralímpicos e adaptativos.

Duração: 100 minutos.

Objetivos:

- Apresentar a memória cultural sobre as diferentes práticas vividas por eles (os alunos), que consigam categorizá-las como jogos populares, considerando o conceito determinado na aula anterior.
- Reconhecer e identificar jogos populares e possibilidades de práticas para pessoas com deficiência, buscando a adaptação dos jogos como forma de incluir pessoas com deficiência nas atividades que possam ser desenvolvidas;
- Apresentar ideias que reflitam sobre pessoas com deficiência, suas dificuldades e potencialidades para o convívio em sociedade na forma como ela está organizada, bem como estruturar uma comparação entre suas reflexões e o contexto dos jogos populares.

Metodologia:

A aula tem caráter expositivo com provocações para um debate sobre pessoas com deficiência e as possibilidades delas se engajarem em práticas comuns na sociedade. Observando-se questões orientadoras, o professor irá estimular a turma a refletir sobre o tema das pessoas com deficiência, suas contribuições, dificuldades e potencialidades para participação das atividades comuns no âmbito dos jogos e das atividades físicas.

- O encontro se inicia com o professor fazendo o recolhimento da pesquisa pedida na aula anterior;

- Em seguida, abordar a importância dos jogos populares e abrir a espaço para os alunos exporem lembrança de vivências com este conteúdo e os resultados do levantamento com seus ascendentes; - Após o momento de continuidade do encontro anterior, entrar na temática do encontro, apresentando o assunto; - Posteriormente, passar vídeos curtos de esportes paraolímpicos e sobre a vida pessoas com deficiência; - Ao término dos vídeos, solicitar que os alunos se organizem em pequenos grupos e estimular que eles reflitam sobre pessoas com deficiência, apontando quais são os jogos e brincadeiras populares que podem ser praticados por um cadeirante.
Recursos Materiais: - TV; Dvds; Laptop; Data show e Tela de projeção.
Local da Atividade: - Sala de aula
Avaliação: Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades. No decorrer do encontro serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado.

4.3 - 3º Encontro

O primeiro momento deste encontro começa com uma retomada dos vídeos exibidos na aula anterior para fomentar uma discussão. Sugere-se iniciar o diálogo perguntando aos alunos se eles identificavam alguns daqueles personagens no seu cotidiano. Posteriormente, nesta mesma aula, deve-se trabalhar dados oficiais sobre pessoas portadores de necessidade especiais como por exemplo os dados do último censo do IBGE realizado em 2010 onde constam que cerca $\frac{1}{4}$ da nossa população se enquadra como pessoa com deficiência. Além disso, deve-se também abordar questões relacionada aos direitos das pessoas com deficiência e a necessidade da sociedade em se adaptar a elas. Como referência pode-se utilizar dados levantados

no referencial teórico desta dissertação. O professor deve avaliar a extensão e a profundidade destes conteúdos conforme a série de ensino que estiver trabalhando.

Nesse contexto, apresentasse os jogos populares adaptados que serão praticados nas próximas aulas abrindo oportunidade de fala para críticas e sugestões por parte do aluno, tendo em vista que eles foram estimulados a criar suas atividades no encontro anterior. Cada proposta deve ser analisada coletivamente e o professor deve avaliar a alteração do planejamento para as próximas atividades. Este momento deve ser entendido como uma estratégia pensada justamente para que isso ocorra.

3º ENCONTRO

Tema: Sequência Didática
Duração: 100 minutos.
Objetivos: - Refletir e discutir questões sobre pessoas com deficiência, levantando questões e apresentando ideias que contribuam para a construção de um conhecimento coletivo que garanta igualdade de oportunidades; - Verificar e analisar as vivências práticas da sequência didática, apresentando propostas que possam servir como estratégia adaptativa para participação de pessoas com e sem deficiência; - Colaborar na organização das vivências práticas e nos modos de execução, argumentando de forma respeitosa para contribuir com a produção dos conteúdos das aulas.
Metodologia: - O professor inicia a aula fazendo um resgate do encontro anterior, propondo reflexões sobre o filme através de perguntas direcionadas a classe; - Depois do 1º momento do encontro, faz-se uma exposição de dados referentes às pessoas com deficiência no Brasil; - Em seguida, o professor entra no tema principal do encontro, apresenta aos alunos as atividades que serão vivenciadas nos próximos encontros; - Posteriormente, organiza um debate com os alunos para sugestões e críticas das atividades;

- Por fim, coletivamente, faz-se os ajustes pertinentes e cabíveis de forma democrática.
Recursos Materiais: - Retroprojeto; - Laptop; - Quadro branco; - Caneta de quadro branco; - Apagador.
Local da Atividade: - Sala de aula.
Avaliação: Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades. No decorrer do encontro serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado.

4.4 - 4º Encontro

Este encontro marca o início das vivências práticas. Sugere-se que estas atividades sejam realizadas em uma quadra e com os alunos reunidos no centro para início das atividades. Na roda inicial, explicamos o objetivo da aula, os jogos e as regras. A primeira atividade proposta é o jogo conhecido como “3 cortes”. Este jogo utiliza uma bola, as crianças trocam passes com os colegas, no estilo do jogo de voleibol, evitando que a bola caia e contando até três (cada passe é um número). No terceiro passe, a criança dá um "corte" na bola tentando acertar um dos outros participantes. Quem for atingido pela bola sai da brincadeira e vence o último a permanecer na roda. Como forma de dinamizar a aula e ganhar tempo, propõe-se que os alunos se dividam em grupos. Em seguida, é realizada a versão adaptada em que, nesta atividade, os alunos praticam sentados. O professor deve definir estas atividades com os alunos na roda inicial ou após a realização da atividade em sua versão original.

A segunda atividade é o jogo chamado “Recorde”, este jogo também utiliza uma bola e o objetivo é não deixar a bola cair no chão realizando a maior quantidade de toques possíveis. A cada toque com a bola no ar faz-se a contagem e ao deixar a bola cair no chão a contagem é zerada. Inicia-se assim uma nova contagem com objetivo de superar a melhor marca. Na sequência didática proposta, o jogo começa com os estudantes em pé e depois sentados como adaptação para cadeirantes.

O terceiro jogo da aula é o chamado “Câmbio”, o objetivo deste jogo é lançar a bola para a quadra adversária para que a mesma toque o solo. Neste jogo os alunos podem agarrar a bola. Os jogadores não devem deixar cair a bola no chão e após agarrar a bola devem jogá-la para o outro lado por sobre uma rede, uma corda, um barbante, ou qualquer outro material que possa dividir o espaço em dois lados. Recomenda-se que mesmo que o professor disponha de uma rede opte por utilizar materiais alternativos para abrir a possibilidade de discussão com os alunos sobre adaptação de brincadeiras para sua realização nas ruas e espaços públicos.

Após a versão tradicional, realizasse a versão adaptada. A altura em que a rede está colocada deve ser reduzida, assim como o tamanho de cada lado do campo e os alunos passam a praticar o jogo sentados. Posteriormente, reúnem-se os alunos no centro da quadra para avaliação do encontro.

4º ENCONTRO

Tema: Jogos Populares Adaptados
Duração: 100 minutos.
Objetivos: - Apresentar possibilidades de atividades corporais para pessoas com deficiência, colaborando para o desenvolvimento das propostas da sequência pedagógica; - Reconhecer e vivenciar jogos populares e suas adaptações para pessoas com deficiência, buscando aprimorar as ideias dos jogos para que permitam maior participação de todos os envolvidos; - Identificar e elaborar estratégias adequadas aos jogos, buscando superar os desafios e auxiliar os colegas para a compreensão da lógica implícita nas táticas dos jogos;

-Cooperar e respeitar as ações executadas durante as aulas, contribuindo para o desenvolvimento harmonioso das atividades entre alunos e professor.

Metodologia:

- Reunir os alunos no centro da quadra e apresentar o tema da aula e as atividades que serão vivenciadas;
- Primeira atividade será o jogo 3 cortes. Solicitar que os alunos se dividam em grupos para jogar. Ao término do jogo, vivenciá-lo com os alunos sentados. Aproximadamente 20 minutos para estas vivências;
- Segunda atividade será o jogo Recorde. Mantendo-se os grupos, iniciar o jogo. Passados 10 minutos, pedir que jogue sentados por mais 10 minutos;
- Terceira atividade será o jogo Câmbio. Iniciar o jogo e após 10 minutos, ou se um time fizer 25 pontos antes deste tempo, abaixar a altura da corda e reduzir o espaço de jogo. Depois iniciar o jogo com os alunos sentados por 10 minutos.
- Por fim, o professor reúne os alunos para uma avaliação sobre o encontro.

Recursos Materiais:

- Bolas; Rolo de barbante; Giz; Cones; Corda.

Local da Atividade:

- Quadra poliesportiva.

Avaliação:

Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades.

No decorrer do encontro serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado.

Ao final do encontro, será feita uma roda de conversa para avaliação e reflexão das vivências.

4.5 - 5º Encontro

O quinto encontro segue a mesma ordem metodológica da aula anterior, ou seja, inicia com uma roda de conversa e discussão sobre o projeto, atividades anteriores e atividades que serão realizadas no dia. A primeira atividade prevista é a chamada “Batata Quente”. Esta atividade acontece com as crianças em roda, de preferência sentadas. Elas devem passar um objeto (a “batata quente”) para a criança ao lado. Quem comanda a brincadeira pode estar de costas para os participantes, ou no centro da roda com os olhos vendados. A passagem da batata é feita ao som da frase que é cantada: “Batata quente, quente, quente, quente, quente ...”. Enquanto o comandante repetir a palavra “quente”, a batata continua sendo passada pelos participantes. Quem estiver com a “batata” quando a música acabar com a palavra “queimou”, abandona o jogo. Vence aquele que conseguir ficar até o fim.

Conforme a descrição acima, não há necessidade inicial de nenhuma adaptação para a participação de um cadeirante tendo em vista que se optou por iniciar a atividade com os estudantes sentados. Cada criança que sai da brincadeira, toma o papel do comandante.

A segunda atividade prevista para o dia foi “Escravos de Jó”, que é uma brincadeira com várias possibilidades. Para este projeto selecionamos uma variação pensando em um aluno cadeirante. Nesta versão os estudantes ficam sentados em círculo e na posse de objetos semelhantes (pedras ou copos plásticos, por exemplo) e passam os objetos para a criança ao lado acompanhando a música Escravos de Jó. Ao cantar a palavra “tira”, a criança levanta o objeto do chão, depois, na sequência do verso, “bota”, devolve o objeto para o chão, e no “deixa ficar”, a criança volta a passar o objeto para quem está ao seu lado. No “ziguezáz”, do verso “Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá”, a criança passa o objeto para a frente e volta atrás sem o soltar. Seguem abaixo os versos da música:

“Escravos de Jó

Jogavam caxangá

Tira, bota, deixa ficar

Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá

Guerreiros com guerreiros fazem zigue-zigue-zá”.

5º ENCONTRO

Tema: Jogos Populares Adaptados
Duração: 100 minutos.
Objetivos: - Coordenar ações que requerem percepção óculo-manual, buscando enquadrar as atividades em um tempo de marcação, melhorando o seu ritmo; - Interpretar trechos musicais e estabelecer comunicações através de sons da natureza, de animais e objetos, colaborando e respeitando as apresentações dos alunos da turma. - Interagir com o coletivo, partindo do princípio de reconhecer e respeitar as diferentes formas de manifestação e como se posicionar diante dificuldades e desafios nas aulas;
Metodologia: - Reunir os alunos no centro da quadra e apresentar o tema da aula e as atividades; - Primeira atividade da aula - Batata Quente. O professor pede que os alunos ampliem o círculo que estavam e se mantenham sentados. Entrega uma bola (ou outro material) que deverá ser passado, entre os alunos até a música que estiver tocando parar (ou, caso os alunos estejam cantando a música o professor pode dar um comando de parar). O aluno que estiver com a bola neste momento irá ocupar a função que era desempenhada pelo professor na brincadeira. Duração aproximada de 20 minutos; - Segunda atividade - Escravos de Jó. Os alunos devem formar pequenos grupos e realizar o jogo. O professor, a cada 5 minutos, pede que os grupos aumentem o número de integrantes, repetindo este processo até a turma inteira formar um único grupo. A duração desta atividade é de aproximadamente 20 minutos;
Recursos Materiais: - 2 Bolas de borracha; Copos descartáveis ou pequenas pedras.
Local da Atividade: - Quadra poliesportiva da escola.
Avaliação: Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades. No decorrer do encontro serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado.

4.6 - 6º Encontro

O sexto encontro também consiste em um dia de atividades predominantemente práticas, iniciando com uma roda de conversa. A primeira atividade deste encontro é chamada de “O Índio e a Cascavel”, que se trata de mais um jogo de roda. Na dinâmica do jogo há uma história de que o índio na mata tem excelente audição e pode perceber, com facilidade, se uma cascavel está se aproximando. Para isso, a criança que representa o índio fica vendada no meio da roda. Todos os alunos da roda se colocam em pé com as mãos para trás. O professor deixa um caxixe (pode ser chocalho ou até um ganzá) na mão de um dos alunos e ele começa a tocar. O índio precisa se direcionar até chegar à serpente. Se ele acertar, quem estava tocando o instrumento passa a ser o índio. Como variação, para um trabalho mais acurado de escuta de timbres diferentes, o índio pode ser confundido com o som de outros animais emitidos ao mesmo tempo – a capivara (coquinhos), o pica-pau (clavas) etc. –, mas continuará a procurar a cascavel (caxixe).

A atividade pode ser feita inicialmente com os alunos em pé. Além do chocalho, que é o som que representava a cascavel, outros alunos podem fazer barulhos objetos variados ou o próprio corpo para confundir o estudante que assume o papel do índio que tem o objetivo de se deslocar até a “cascavel”. Depois, a brincadeira deve ser adaptada, passando a ser realizada com os alunos sentados. Nesta etapa, como não há deslocamento do “índio”, os alunos podem se organizar em um círculo reduzido e o índio apontar para onde acha que está a “cascavel”.

A segunda atividade do dia se chama “Chocolate Inglês”, que é uma brincadeira de uso de mãos e pés. Para começar precisamos de pelo menos quatro participantes. Eles formam um círculo e põem a mão de um sobre a do outro, enquanto cantam a música. Quando a música termina aquele que foi tocado por último devem pisar no pé de quem está ao seu lado (esquerdo ou direito). Caso não consiga, ele pode piscar para alguém da roda que deverá pisar no pé de quem estiver ao seu lado até que alguém seja pisado, quem for pisado sai da brincadeira e os demais continuam do mesmo modo. Quem ficar por último é o vencedor.

Como adaptação para ampliação da participação de um cadeirante, propõe-se realização da brincadeira sentado, ao invés de pisar no pé, substituímos por dar um

toque na mão de quem estiver ao lado esquerdo. Outra adaptação possível é ao invés de piscar para alguém da roda, trocar por falar o nome do colega.

A letra da música de Chocolate Inglês:

“Chocolate inglês

Tá na boca do freguês

De primeira qualidade

“Dole” um, “dole” dois, “dole” três...”

6º ENCONTRO

Tema: Jogos Populares Adaptados

Duração: 100 minutos.

Objetivos:

- Deslocar-se pelo espaço, modificando direções, trajetórias e modos;
- Experimentar a prática dos jogos populares e suas variações, visando a compreensão dos desafios e formas de elaboração de estratégias para superá-los;
- Executar ações em velocidade de forma coordenada e atendendo ao comando de forma mais rápida, identificando os sinais e reagindo ao estímulo;
- Apresentar possibilidades de alteração das regras e dinâmicas dos jogos da aula, buscando formas de estabelecer critérios que sirvam como meio de inclusão de pessoas com deficiência, da mesma forma respeitando todas as contribuições ditas pela turma e pelo professor.

Metodologia:

- Reunir os alunos no centro da quadra e apresentar o tema da aula e as atividades;
- A primeira atividade é “O índio e a cascavel”. Após a explicação, um aluno é vendado com um pedaço de tecido e faz o papel do índio. Entorno deste aluno, forma-se um círculo com os demais alunos, estes recebem copos descartáveis, menos um (a cascavel), que recebe um chocalho. Então os alunos que estão no círculo fazem barulho e o que está no meio tenta adivinhar quem está com o chocalho. Ao encontrar, outros alunos exercem os papéis de índio e de cascavel. Após 10 minutos, os alunos praticam esta atividade sentados por mais 10 minutos aproximadamente.

- A segunda atividade será o Chocolate Inglês. O professor pede que os alunos se mantenham em círculo, sentados e que um coloque a mão sobre a do outro. Ao começarem a cantar a música do jogo, eles vão passando o tapa na mão do outro, terminada a música o último a levar o tapa perde. A brincadeira dura 30 minutos aproximadamente;
Recursos Materiais: - Chocalho e materiais diversos para produzir sons
Local da Atividade: - Quadra poliesportiva; Bandagem ou pedaço de tecido
Avaliação: Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades. No decorrer do encontro serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado. Ao final do encontro, será feita uma roda de conversa para avaliação e reflexão das vivências.

4.7 - 7º Encontro

Neste encontro, assim como o próximo, as atividades podem ser realizadas tanto em sala de aula como em quadra.

Para esse encontro foram pré selecionados quatro jogos:

(1) Adedonha, adedanha ou stop (esse jogo pode ser conhecido por esses e outros nomes) - numa folha de papel, as crianças 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;

(2) Purrinha ou palitinho - é um jogo em que se usam pedaços de papel, moedas, feijões ou palitos quebrados (algo pequeno que possa ficar facilmente escondido dentro da mão). Pode ser jogado com várias pessoas. Cada pessoa terá 3 moedas consigo e terá de escolher uma quantidade a colocar na mão. Após, todos deixam a mão fechada sobre a mesa, então cada jogador apostará quanto dará "palpite" no sentido horário a soma de todas as moedas que possa estar na mão de cada um e não pode repetir a pedida ou palpite. Ganha aquele que acertar o total de moedas da rodada no "palpite", de três vitórias simples, menor de três ou no tiro "acertou a soma ganha a mão".

(3) Detetive - neste jogo deve-se escrever em um papel a palavra "detetive", em outro, "ladrão" e, de acordo com o número de participantes, escreva em pequenos pedaços de papel com a palavra "vítima". Faça um sorteio e depois organize as crianças em roda, sentados ou pé, para o jogo começar. Assim, o participante que pegou o papel de ladrão tem que arriscar e piscar para os outros participantes - um por vez - para tentar matá-los, mas sem que seja percebido. Se o participante para quem o ladrão piscar for uma "vítima", dirá "morri", mas se for o "detetive", o ladrão é descoberto fazendo com o que jogo acabe;

(4) Telefone sem fio - este jogo deve ter os participantes de preferência em fila, uma ao lado da outra, as crianças transmitem uma mensagem no ouvido da criança que está mais próxima. A mensagem pode ser uma palavra ou frase escolhida por quem está na ponta, ou sugerida por outra pessoa. Iniciado o jogo, os participantes têm que dizer ao ouvido a mensagem escolhida e transmitir para quem está ao seu lado. Se alguém não entender bem a mensagem tem que dizer mesmo assim, uma vez que a mesma não pode ser repetida. As mensagens costumam ser modificadas ao longo do jogo, e o último falava em voz alta o resultado final.

7º ENCONTRO

Tema: Jogos Populares de Sala

Duração: 100 minutos.

Objetivos:

- Apresentar possibilidades de atividades corporais para pessoas com deficiência, colaborando para o desenvolvimento das propostas da sequência pedagógica;
- Reconhecer e vivenciar jogos populares e suas adaptações para pessoas com deficiência, buscando aprimorar as ideias dos jogos para que permitam maior participação de todos os envolvidos;
- Identificar e elaborar estratégias adequadas aos jogos, buscando superar os desafios e auxiliar os colegas para a compreensão da lógica implícita nas táticas dos jogos;
- Cooperar e respeitar as ações executadas durante as aulas, contribuindo para o desenvolvimento harmonioso das atividades entre alunos e professor

Metodologia:

- Inicialmente, o professor apresenta o tema da aula e as atividades que serão vivenciadas;
- Após o processo de introdução pede que os alunos se organizem em três grupos. Cada grupo vai para uma estação de jogo (purrinha, adedonha e detetive). Para purrinha uma folha de papel é entregue ao grupo e cada aluno desta estação faz três pequeninhas bolinhas. Para estação Detetive, também é entregue uma folha ao grupo, que a divide em pedaços correspondentes ao número de participantes, escrevendo em um papel a letra D de detetive, em outro a letra A de assassino e nos demais a letra V de vítima. Já para adedonha são entregues uma folha para cada membro, que devem escrever vários temas a serem respondidos;
- A cada 20 minutos aproximadamente, os alunos trocam de estação, fazendo os ajustes em relação aos tamanhos dos grupos;
- Depois de todos os grupos passarem pelas três estações, o professor solicita que eles se organizem em fileiras. Assim feito, tem início a brincadeira do Telefone sem fio;
- Por fim, o professor estabelece uma roda de conversa com os alunos para uma avaliação sobre o encontro, por 15 minutos aproximadamente.

Recursos Materiais: - Lápis; - Canetas; - Folhas de papel ofício.
Local da Atividade: - Sala de aula.
Avaliação: Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades. Será passado um pequeno questionário para avaliar conhecimento prévio dos alunos e no decorrer da aula serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado.

4.8 - 8º Encontro

No oitavo e último encontro a primeira atividade prevista é o “morto ou vivo”, nesta brincadeira não importa o número de participantes, só é preciso que alguém fique responsável por dar os comandos às crianças. Para ser mais fácil ver quem se engana, os participantes devem ficar alinhados, de frente para a criança que for escolhida como líder, que é quem dará os comandos: "morto", quando todos devem se abaixar, e "vivo", quando todos devem se levantar. A dificuldade aumenta conforme a velocidade e a sequência ditada pelo líder. Quem se engana, sai do jogo, e ganha o participante que não se enganar, ocupando a posição de líder na próxima rodada.

Como forma de adaptação para um aluno cadeirante participar os alunos podem ficar sentados e ao comando de vivo levantar os braços. Já no comando de morto abaixar os antebraços e apoiá-los sobre as coxas.

A segunda atividade proposta é o “Queimado” ou “Queimada”, jogo em que Divididos em dois grupos, cada equipe ocupa um lado de um campo chamado de "campo de batalha", cujo meio deve ser marcado com um risco no chão. Com uma bola, as crianças tentam acertar nos participantes da equipe adversária. As atingidas são "queimadas" e saem do jogo. Quando uma equipe lança a bola, a outra tem que

tentar segurar e, em seguida, mandar a bola novamente para o lado oposto do campo para tentar atingir os adversários, ou então, tem que tentar escapar da bola sem sair dos limites do campo. Pode-se utilizar também uma variação, a queimada com cemitério. O cemitério é um espaço mais estreito, depois que o campo de jogo acaba. Para o cemitério vão aqueles que foram queimados. Cada um, no cemitério oposto ao seu campo.

Como adaptação para participação de um cadeirante, pode-se iniciar o jogo com 2 alunos de cada time já no cemitério e os alunos sentados.

8º ENCONTRO

Tema: Jogos populares adaptados
Duração: 100 minutos.
Objetivos: - Refletir possibilidades de atividades corporais de pessoas com deficiência; - Identificar as dimensões de espaço e tempo, movendo-se de forma ágil, superando obstáculos, atendendo aos comandos e coordenando as ações dos membros. -Apresentar possibilidades de atividades corporais para pessoas com deficiência, colaborando para o desenvolvimento das propostas da sequência pedagógica; -Reconhecer e vivenciar jogos populares e suas adaptações para pessoas com deficiência, buscando aprimorar as ideias dos jogos para que permitam maior participação de todos os envolvidos; - Identificar e elaborar estratégias adequadas aos jogos, buscando superar os desafios e auxiliar os colegas para a compreensão da lógica implícita nas táticas dos jogos; -Cooperar e respeitar as ações executadas durante as aulas, contribuindo para o desenvolvimento harmonioso das atividades entre alunos e professor.
Metodologia: - Reunir os alunos e apresentar o tema da aula e as atividades; - Após este momento, inicia a primeira atividade da aula, a brincadeira Morto-vivo, explicando a mesma. Esta atividade tem duração de 10 minutos aproximadamente; - Terminada a primeira atividade, o professor reúne os alunos novamente, o Queimado. Após terminar a explicação com algumas adaptações na regra, escolhe

dois alunos para fazer a escolhas dos times e campos do jogo. Esta atividade tem a duração de aproximadamente 45 minutos;

- Por fim, reunir os alunos para uma avaliação sobre a sequência didática.

Recursos Materiais:

- 2 bolas; Cones; Apito.

Local da Atividade:

- Quadra poliesportiva.

Avaliação:

Formativa com o objetivo de verificar o desenvolvimento e participação dos alunos, assim como seu envolvimento e interação no decorrer das atividades.

No decorrer do encontro serão feitas perguntas outras norteadoras e problematizadoras, a fim de verificar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado.

Ao final do encontro, será feita uma roda de conversa para avaliação e reflexão das vivências e da sequência didática.

5 - ANÁLISE DAS ATIVIDADES

Como já descrito anteriormente, toda sequência didática foi formulada baseada no levantamento bibliográfico, na vivência e adaptação de jogos populares, assim como na experiência do pesquisador principal na atuação com educação básica. Assim, neste capítulo discutiremos questões relativas a expectativas e experiências de cada um dos encontros descritos no capítulo anterior.

Em relação ao primeiro encontro, que se refere à apresentação da proposta didática, em geral, não se espera nenhuma questão específica. Acredita-se que o rotineiro para professores de Educação Física nesta atividade sejam indagações dos estudantes sobre uma aula que não terá atividades práticas, porém isso dependerá muito do tipo de prática que o professor está acostumado a levar aos seus estudantes.

Considera-se também que alguns estudantes podem apresentar algum grau de frustração por não realizar uma atividade prática (como, provavelmente, devem estar habituados). Diante deste sentimento, podemos refletir que o fato dos alunos ficarem à espera das aulas de Educação Física para ter a oportunidade de sair da sala de aula, ou movimentar os corpos, possa ser consequência de algum desconforto que o modelo de escola tradicional traz aos estudantes, pois eles permanecem sentados a maior parte do horário escolar. A Educação Física ao contrário dos outros componentes curriculares, normalmente, utiliza outros espaços que não a sala de aula, gerando uma mudança de postura nos alunos. Assim, pode-se explicar a ansiedade dos alunos pelas aulas práticas de Educação Física (PEREIRA, 2006).

Em relação às perguntas proposta para este encontro, é importante que o professor de tempo para as respostas e decida se irá seguir por um caminho de respostas individualizadas ou permitir a troca de informações entre os alunos.

No segundo encontro destaca-se a possibilidade do mesmo desconforto e possível frustração dos estudantes com uma atividade não prática. Segundo Kawashima (2010, p. 29):

As aulas de Educação Física chamadas de teóricas sofriam (e ainda sofrem) muitos preconceitos por parte dos alunos, professores de outras áreas e gestores da escola que estão acostumados a ver a disciplina como essencialmente prática. Pressuponho que as aulas essencialmente teóricas devam acontecer em local apropriado, em sala de aula específica e com os recursos pedagógicos necessários. Digo essencialmente teóricas porque em todas as aulas essa dimensão está presente, seja para a explicação de um jogo que acontecerá durante a aula ou o conceito sobre a capacidade física realizada.

Neste encontro, esperasse que uma boa discussão sobre jogos populares seja estimulada pelo levantamento dos jogos realizados com os parentes dos estudantes. É importante que o professor utilize este “gancho” para falar da importância do resgate dos jogos populares como preservação da memória cultural, mas principalmente no aspecto da socialização. Partindo desta discussão o professor deve trazer a questão das pessoas com deficiência com ênfase no fato que as mesmas muitas vezes são privadas de atividades coletivas por não conseguirem se adaptar, sendo necessário que as atividades se adaptem e não as pessoas em si.

Da exibição e discussão sobre vídeos com pessoas deficientes, espera-se inicialmente que os estudantes tenham pouco conhecimento sobre esporte paralímpico. O professor deve separar um tempo razoável para que os alunos discutam sobre os jogos levantados por eles e possíveis adaptações. Neste momento da atividade o professor deve mediar as discussões e estimular os alunos a usar a criatividade, sempre buscando remeter aos conhecimentos trabalhados até então.

No terceiro encontro, sendo uma retomada dos filmes exibidos anteriormente, espera-se que os estudantes participem e conversem naturalmente, sem a hierarquização habitual entre o professor, na figura de detentor do conhecimento, e o aluno “tabula rasa”. Como consequência das respostas e das discussões espera-se também que a apresentação de dados, leis e direitos relativos as pessoas com deficiências sejam facilitadas e o interesse dos alunos por elas sejam ampliados.

Segundo o Coletivo de Autores (1992), quando os alunos conseguem um espaço para analisarem e refletirem sobre as ações e valores, seus e da sociedade como um todo, principalmente em questões relativas à diversidade, isto provoca uma possibilidade de maior favorecimento de atitudes e reflexões positivas para as pessoas com deficiência.

Nesse contexto, apresentam-se os jogos populares adaptados que seriam praticados nas próximas aulas, abrindo-se para críticas e sugestões. Espera-se que neste momento os alunos sintam-se motivados e envolvidos com o projeto, além de encorajados a apresentar suas próprias propostas.

Pode-se entender este momento como um dos mais importante do projeto, pois nele o professor poderá verificar com clareza o grau de interesse dos estudantes com o projeto e os estudantes poderão se sentir estimulados na sua criatividade e

pensamento crítico, tendo em vista a possibilidade da inclusão de ideias coletivas no planejamento e nas aulas.

Diferentemente dos encontros anteriores, o quarto encontro conta com atividades práticas, em área externa a sala de aula, o que pressupõe inicialmente uma maior motivação dos alunos na realização deste encontro. O momento da roda inicial, deve ser visto pelo professor como um dos principais momentos da aula, onde ele deve retomar todos os conceitos do projeto, as discussões realizadas nas aulas anteriores, explicar os objetivos da aula atual, assim como os jogos e as regras.

Nas atividades adaptadas, possivelmente, será possível notar uma mudança de comportamento dos alunos em relação a versão tradicional. Os alunos por não poderem correr para bola ou fugir da mesma (no caso do jogo 3 cortes) tendem a ficar mais atentos em tentar segurar a bola ou procurar movimentos mais bruscos (como um rolamento) para tentar desviar da bola. Espera-se também que os alunos busquem naturalmente adaptações do espaço e de seu posicionamento assim que assumam a posição sentada. O professor pode utilizar esta situação para fomentar discussões sobre adaptações de espaço para pessoas com dificuldade de locomoção assim como indagar sobre a possível participação de algum estudante cadeirante ou com dificuldade de locomoção nas atividades propostas pois a Educação Física Adaptada deve procurar adequar seus procedimentos metodológicos de acordo com as características de cada aluno, procurando valorizar e respeitar as diferenças individuais (CIDADE e FREITAS, 2002).

No quinto encontro as atividades propostas já são inicialmente apropriadas a estudantes com dificuldades de locomoção ou cadeirantes. Podemos separar como material inicialmente apenas duas bolas de borracha, um pedaço de tecido, um chocalho, um pacote com copos descartáveis e algumas pedrinhas. Na primeira atividade do dia, que é a “Batata Quente”, os alunos fazem um círculo sentados no chão. A batata quente, objeto a ser passado, pode ser por exemplo um chocalho para estimular também a percepção auditiva dos estudantes. É possível para esta atividade também separar a turma em grupos, possibilitando que o jogo termine e reinicie mais rápido e que as crianças não fiquem muito tempo sem realizar atividades. A segunda brincadeira do dia, Escravos de Jó, se assemelha a organização da atividade anterior. Verifica-se corriqueiramente que um número grande de alunos não sabe jogar mesmo sendo este um jogo relativamente popular a décadas atrás. Indicasse como sugestão

do projeto que a roda final de conversa após este encontro verse sobre a questão de como algumas atividades ou jogos populares podem naturalmente servir para ampliação da participação de cadeirantes nas aulas. Neste caso, as atividades do dia não necessitavam de adaptação e já era adequada a alunos cadeirantes. O professor pode assim trabalhar conceitos como o de cidade adaptada e de como as adaptações podem melhorar a vida de todos e não somente de pessoas com dificuldades locomotoras.

No sexto encontro, após o resgate da aula anterior, o professor deve discutir com os alunos novamente os tópicos levantados no parágrafo anterior e as impressões e reflexões que os alunos tiveram sobre as possibilidades de participação de um estudante cadeirante nas aulas regulares. Tendo em vista o caráter competitivo de algumas atividades, recomendasse que o professor nesse ponto conduza também as discussões para a questão da participação de todos em aula, cooperação e competição em geral. Para Impolcetto (2005, p. 61), as tarefas trabalhadas “em grupo, principalmente os jogos, em que é fundamental o trabalho em equipe, podem estimular a partilha e a cooperação, fazendo com que a solidariedade possa ser exercida e valorizada”.

Em relação a atividade “O índio e a cascavel”, atividade já descrita anteriormente, destaca-se que nesta atividade o professor deve enfatizar a importância de uma atividade cujo objetivo principal não é o deslocamento e sim a percepção do estudante, exercitada ludicamente, através da procura do som. Destaca-se que é mais uma atividade em que a priori o estudante cadeirante não teria maiores dificuldades em participar tanto na versão original quanto na adaptada.

Na segunda atividade chamada de “Chocolate Inglês”, recomendasse que o professor siga o modelo semelhante a discussão da atividade anterior.

Cabe destacar que estudantes podem não se sentir à vontade para participar de algumas destas atividades. Destaca-se aqui esta questão pois alunos um pouco mais envergonhados podem resistir a se vender (por exemplo) ou a ficar em destaque perante a turma, dependendo da atividade. Segundo La Taille (2004, p. 74), a vergonha pode ser considerada um “sentimento da maior importância tanto para se entender o ser humano de forma geral, quanto para compreender seu juízo e comportamento morais”. Desta forma, o professor deve estar atento a este sentimento

para tentar minimizá-lo, procurando dar mais atenção, respeito, segurança e motivação ao aluno (LA TAILLE, 2004).

O sétimo e oitavo encontros aqui descritos apresentam mais uma variedade de atividades que podem ser realizadas por alunos cadeirantes sem a necessidade de maiores adaptações. Destaca-se que essas atividades podem ser distribuídas pelas aulas e o professor pode utilizá-las para fomentar as diferentes discussões já apresentadas anteriormente.

Um tópico de discussão importante que deve ser tratado ao longo das aulas (caso surja) e se caso ainda não tiver sido abordado deve ter trazido pelo professor ao final da proposta pedagógica são os tipos de exclusão que acontecem na escola e especificamente nas aulas de educação física. Diante disso, o professor deve atuar como mediador, buscando por intermédio do diálogo desconstruir preconceitos e desenvolvendo seu trabalho de maneira que todos os alunos possam vivenciar experiências positivas de sucesso nas atividades propostas nas aulas (DARIDO, 2004).

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos a complexidade e diversidade, quando atuamos no chão da escola, ainda que em um microcosmo que é uma turma de estudantes. Assim, o trabalho requer muito comprometimento, pesquisa, paciência e amor. Tendo em vista que o processo de ensino/aprendizagem acontece numa via de mão dupla, pois para alcançar uma educação de qualidade, qual seja, dialógica, formadora de cidadania e voltada ao respeito à diversidade, é preciso entender o outro.

A proposta desta pesquisa parte dessa visão de educação, pretende contribuir para a desconstrução de preconceitos sobre as pessoas com deficiência e mostrar que a sociedade se adaptando a elas, todos têm ganhos pessoais. Daí a importância não só de adaptar, mas também refletir e vivenciar os jogos populares, pois só assim, os envolvidos no processo levarão para vida essa visão de mundo e sociedade. A partir de uma proposta estruturada no diálogo e protagonismo dos estudantes na construção do conhecimento em relação aos temas abordados.

Nota-se que o preconceito e visão equivocada de que as pessoas com deficiência são incapazes e devem ser afastadas quando não conseguem se adaptar à sociedade, são partilhados dentro de uma comunidade onde isso corriqueiramente acontece. Logo, como professores, e inseridos nessa comunidade, não podemos deixar de visualizar que várias reflexões eram necessárias, com objetivo de conscientizar aqueles alunos e gerar uma mudança de olhar e atitude em relação as pessoas com deficiência.

Inicialmente, partimos do princípio que, ao apresentarmos a realidade na qual vários daqueles alunos estão inseridos (ainda que não percebam isso), eles conseguirão enxergar que ao ignorar a transformação das coisas para um cadeirante ou qualquer pessoa que necessite de um olhar especial estão reforçando práticas excludentes que servem aos propósitos de uma minoria que detém a hegemonia dos capitais financeiro, cultural e social.

Entender que nossa sociedade é plural e diversa e que cada grupo social deve ser respeitado e ter seus direitos garantidos na prática e não apenas na teoria de leis. Esta é uma percepção que por si só não é em absoluto algo fácil, e não temos a pretensão de achar que somente esta intervenção pedagógica despertará a plena consciência da necessidade de transformação das ações para inclusão. Porém como

educadores, e preocupados em deixar um legado na vida dos nossos alunos, não podemos nos furtar em tentar promover uma educação questionadora e crítica, acreditando que a Educação Física pode ter um papel essencial neste processo.

Assim, o produto Ampliação da participação de cadeirantes nas aulas práticas de Educação Física: reflexões e vivências de jogos populares tradicionais e adaptados como possibilidade, aliado à esta pesquisa, pretende trazer contribuições para outros professores que encontram esse problema.

Vivenciar jogos populares, assim como novas formas destes, pode possibilitar aos alunos um conhecimento até então ignorado, além do prazer na própria prática. Novos protagonistas podem surgir durante os jogos assim como um aumento da cooperação e solidariedade entre os estudantes.

Verificamos que com poucas ou nenhuma adaptação podemos utilizar jogos populares para ampliar a participação de cadeirantes nas aulas práticas, mas para isso é necessária uma mudança de olhar e atitude de todos os envolvidos.

Por fim, é possível afirmar que ainda há um longo caminho a trilhar acerca do processo de inclusão escolar de pessoas com deficiência. Propostas de trabalho como esta, entretanto, contribuem na busca de soluções para este problema. Assim, esperamos que as propostas aqui apresentadas possam ser usadas e ressignificadas, modificadas a partir de cada realidade, uma vez que cada espaço escolar é único em suas particularidades e diferenças. E que essas diferenças sejam cada vez mais valorizadas, na direção de um mundo mais humanitário.

7 - REFERÊNCIAS

ADAMI, S. A.; KREMER, J.; PAGANE, N.; SILVA, N. T. M. Aspectos históricos da pessoa com deficiência. **Revista de Educação Educere-Educare**, São Paulo, 2006.

AIME, M.R.; SENA, J.A.S.; AWAD, H.Z.A. Portadores de deficiência física nas aulas de Educação Física. **Anais do 12º Encontro Científico Cultural Interinstitucional. Cascavel**, 2014.

BARROSO, L. R. **Direitos Fundamentais & Justiça**. Belo Horizonte, ano 13, n. 41, p. 117-155, jul./dez. 2019.

BETTI, M. **Educação Física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1988.

_____. **Conselho Federal de Educação. Resolução n. 03/87**. Ministério da Educação: Brasília, 1987. Disponível em: https://crefrs.org.br/legislacao/pdf/resol_cfe_3_1987.pdf. Acesso em: 13 out. 2019.

_____. Decreto nº 5296 de 02 de dezembro de 2004. **Regulamenta as Leis nº 10.048, de 8 de novembro de 2000 e nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm>. Acesso em: 01 nov. 2019.

_____. Lei 13.146 de 06 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm>. Acesso em: 01 nov. 2019.

_____. Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em: 12 nov. 2019.

_____. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. Brasília: Secretaria de Educação Especial-MEC/SEESP, 2001.

_____. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental Secretaria de Educação Especial. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Adaptações curriculares, estratégias para a educação de alunos com necessidades educacionais especiais. Secretaria de Ensino Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva. In: Secretaria de Educação Especial/Ministério da Educação. **Inclusão: Revista da Educação Especial**. V.4, n.1. Brasília, MEC/SEESP, 2008.

_____, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental – MEC/SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum**: Educação é a base. Secretaria de Educação Básica. Brasília, MEC/SEF, 2018.

CIDADE, R. E.; FREITAS, P. S. Educação Física e inclusão: considerações para a prática pedagógica na escola. **Revista Integração – MEC**, v. 14, edição especial – Educação Física adaptada, p. 27-30, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na Escola**: implicações para prática pedagógica. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 2005.

FONSECA, M. P. S.; SILVA, A. P. O que é Inclusão? Reflexões de professores acerca desse tema. **Revista digital**, Ano 14, nº140. Buenos Aires: Enero, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

GHIRALDELLI JÚNIOR, P. **Educação Física progressista**. São Paulo: Editora Loyola, 1992.

GRAMSCI, A. Cadernos do cárcere. Rio de Janeiro: **Civilização Brasileira**, v.2. 2000.

IMPOLCETTO, F. M. **Jogos e ética na perspectiva da educação física escolar**. 2005. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) – Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2005.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico 2010**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao>. Acesso em: 12 dez. 2019.

KAWASHIMA, L. B.; SOUZA, L. B.; FERREIRA, L. A.. **Sistematização de conteúdos da educação física para as séries iniciais**. Motriz: Revista de Educação Física - UNESP, Rio Claro, v. 15, n. 2, p. 458-468, 2009.

KAWASHIMA, L. B. **Conteúdos de educação física para o ensino fundamental da rede municipal de Cuiabá**: um estudo sobre sua sistematização. 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3º ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LA TAILLE, Y. **Vergonha, a ferida moral**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

LIBÂNEO, J.C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

MARCELLINO, N. C. **Lúdico, Educação e Educação Física**. 2. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.

MARQUES, R.F.R. et al. Esporte olímpico e paraolímpico: coincidências, divergências e especificidades numa perspectiva contemporânea. **Revista brasileira de Educação Física**. Esporte, São Paulo, v.23, n.4, p.365-77, out./dez. 2009.

MONTEIRO, A. A.; ALMEIDA, T. T. O. **Educação Física no Ensino Fundamental com atividades de inclusão**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

NOGUEIRA, M. A. **Bourdieu & a Educação**. 4ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Disponível em: <<http://www.dhnet.org.br/direitos/deconu/textos/integra.htm>>. Acesso em: 17 out. 2019.

PEREIRA, M. G. **A motivação de adolescentes para a prática da educação física**: uma análise comparativa entre instituição pública e privada. 2006. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, 2006.

RECHINELI, A.; PORTO, E. T. R.; MOREIRA, W. W. **Corpos deficientes, eficiente e diferentes**: uma visão a partir da Educação Física. Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, Mai.-Ago. 2008, v.14, n.2, p.293-31.

RODRIGUES, D.A Educação Física perante educação inclusiva: reflexões conceituais e metodológicas. **Boletim da Sociedade Portuguesa de Educação Física**, Nº 23/24: 73-80, 2003.

SANT'ANA, I. M. Educação Inclusiva: concepções de professores e diretores. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 10, nº 2, 2005.

SÃO GONÇALO. Lei nº 916 de 27 de novembro de 2018. **Institui a campanha para ampliar a inclusão das pessoas com deficiência nas escolas públicas e privadas localizadas no município de São Gonçalo**. Disponível em: https://servicos.pmsg.rj.gov.br/diario/2018_11_27.pdf. Acesso em: 14 de set. 2019.

SARTORETTO, M. L. **Inclusão escolar, um direito de todos, com e sem deficiência**. Out. 2017. Disponível em: <<http://www.fmss.org.br/artigo-inclusao-escolar-um-direito-de-todos-alunos-com-e-sem-deficiencia>>. Acesso em: 04 jul.2019.

SILVA, A. M. M.; COSTA, V. A., (orgs). **Educação Inclusiva e Direitos Humanos**: perspectivas contemporâneas. São Paulo: Cortez, 2015

SOARES, M.A.L.; CARVALHO, M.F. **O professor e o aluno com deficiência**. São Paulo: Cortez, 2012.

SOUSA, S. M. Z. L.; PRIETO, R.G. A educação especial. In: OLIVEIRA, R. P.; ADRIÃO, T (orgs). **Organização do ensino no Brasil**. São Paulo: Xamã, 2002.

UNESCO. **Declaração de Dakar, Educação para todos**. Abr. 2000. Disponível em: < [http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/UNESCO->](http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/UNESCO-). Acesso em: 01 jul. 2019.

UNESCO. **Declaração de Salamanca sobre Princípios, Política e Prática da Educação Especial**. Jun.1994. Disponível em: < [http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/UNESCO->](http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/UNESCO-). Acesso em: 02 jul.2019.

VAGO, T. M. **Pensar a educação física na escola**: para uma formação cultural da infância e da juventude. Cadernos de formação RBCE, Porto Alegre, v. 1, n.1, p. 25-42, 2009. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/930/540>. Acesso em: 23 set. 2019.

VIEIRA, E. M.; CAVALCANTE, E. N. O. **Manual de Educação Física**. Crato: Urca, 2002.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1998.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.