



ATIVIDADE FÍSICA REMOTA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL: EXPERIÊNCIAS NO GAMEPAD

LUCAS FONSECA BANDEIRA¹; DEBORAH KAZIMOTO ALVES ²; BIANCA PAGEL RAMSON ³; MICHAEL MARRONI PIRES ⁴; CÉSAR AUGUSTO OTERO VAGHETTI ⁵

¹ Universidade Federal de Pelotas – lucascthulhu@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – deborahkazimoto@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – BiancaRamson@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – michaelmarroni@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – cesarvaghetti@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Considera-se pessoa com deficiência (PcD) aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial (BRASIL, 2015). Entretanto, entende-se que para esta população o maior problema provém de diversas barreiras, dentre estas destacam-se: financeiras e sociais, como falta de equipamento, falta de disponibilidade de instrutores de exercícios e, falta de acesso a transportes (BRASIL, 2015).

Entende-se que para uma pessoa com deficiência seja incluída em um cenário cultural é preciso que ela interaja, dialogue e usufrua neste espaço (SALASAR, 2019). Neste sentido, as Universidades possuem um papel importante com o compromisso de aproximar o conhecimento científico da comunidade através de ações culturais e de extensão, tornando a sociedade mais inclusiva para todos.

Entretanto, a maioria dos projetos de extensão trabalham com o público escolar e, por falta de políticas públicas, indivíduos adultos com deficiência intelectual, Transtorno Espectro Autista (TEA) e Paralisia Cerebral (PC) não se beneficiam destas atividades. Com objetivo de explorar estas populações e promover melhor qualidade de vida, desde 2018, o Exergames Lab Brazil da Escola Superior de Educação Física (ESEF) da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) em parceria com a Associação de Pais e Amigos de Jovens e Adultos com Deficiência (APAJAD), vem desenvolvendo um projeto de extensão intitulado “GAMEPAD: Exergames para inclusão e motivação no esporte e lazer de pessoas com deficiência”.

As intervenções foram realizadas nas instalações do Exergame Lab Brazil, na ESEF/UFPel, por um período de duas horas, uma vez por semana. As sessões consistiam com uso de exergames (EXGs), nos consoles Xbox 360, Xbox One e Wii U. O curso de Educação Física tem uma aproximação com a questão do bem-estar e da saúde no processo de formação de seus acadêmicos, neste sentido graduandos do bacharelado e da licenciatura do curso de Educação Física da ESEF e pós-graduação, eram responsáveis em desenvolver um programa de atividades físicas com a utilização de exergames (EXGs) como ferramenta pedagógica (BANDEIRA, et al. 2019). Nestes encontros presenciais destaca-se a importância do projeto para os alunos já era percebida pelos membros do laboratório, seja pelo feedback positivo dos responsáveis, seja pela animação dos participantes ao chegar para cada encontro ou até mesmo pela melhora da aptidão física dos alunos.



Entretanto, em 2020, o mundo inteiro foi acometido pela pandemia do novo coronavírus e diante deste cenário pandêmico muitas instituições encerraram as atividades presenciais, incluindo a UFPel, conforme a Portaria N° 585, de 13 de março de 2020 (UFPEL,2020). Esta realidade fez com os integrantes do Exergames Lab Brazil se adaptassem às atividades, através de aulas online para continuar atendendo esse público.

Desta forma, o objetivo do presente estudo foi descrever as atividades físicas realizadas de forma remota para o grupo "GAMEPAD" durante o período de isolamento físico na pandemia, detalhando aspectos relacionados às atividades físicas e dificuldades na educação especial neste ambiente virtual.

2. MÉTODO

Este estudo possui característica de uma pesquisa qualitativa, descrevendo as atividades realizadas de forma remota para os participantes do projeto de extensão “GAMEPAD: Exergames para inclusão e motivação no esporte e lazer de pessoas com deficiência”, durante o período de isolamento físico na pandemia, como o Exergames Lab Brazil se adaptou frente a realidade de suspensão das atividades presenciais e quais estratégias utilizaram para atender as demandas do projeto neste período pandêmico.

A intervenção foi realizada com oito indivíduos vinculados ao projeto, acompanhados pelos seus responsáveis ou cuidadores. Por se tratarem de alunos pertencentes a APAJAD a amostra possui características heterogêneas em relação às deficiências, transtornos e síndromes.

Inicialmente devido ao isolamento, o contato com os participantes se deu através do grupo de Whatsapp, em que se tinha contato apenas com os responsáveis dos alunos. Neste ambiente eram enviadas atividades para estimular a prática de atividade física, mas visto que não havia um retorno pleno sobre o progresso dos participantes, foi proposto encontros através de vídeo chamada com todos os participantes do projeto. Esses encontros ocorreram às segundas-feiras em horário próximo do meio-dia. Durante uma hora, os professores da semana desenvolveram diferentes tarefas para estimular a atividade física com os participantes, oferecendo atividades como alongamentos, brincadeiras e exercícios, sendo estes todos ativos, ou seja, que promovessem a movimentação dos envolvidos. Os professores da semana foram definidos através de uma tabela organizada conforme as datas mensais, para que diversos membros do laboratório pudessem ter a oportunidade de lidar com os participantes, estimulando o convívio dos mesmos com o laboratório em uma tentativa de reproduzir da forma mais fidedigna possível a experiência que o encontro presencial ofertava.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Manter vínculos com a comunidade neste período de pandemia do Covid-19, é de extrema relevância, visto que esta população é pouco atingida nos projetos de extensão. Embora o projeto GAMEPAD possua 26 participantes (BANDEIRA, et al, 2019), devido a falta de recursos (equipamento e internet) nem todos puderam se fazer presentes nos encontros síncronos, tendo em média 8 alunos por sessão, acompanhados pelos seus responsáveis e/ou cuidadores.

Durante o período da pandemia, foram realizadas 19 aulas síncronas (9 aulas no ano de 2020 e 10 aulas no ano de 2021) para os participantes do projeto GAMEPAD. Todas as aulas iniciavam com uma conversa para descontrair com os



alunos e reforçar os benefícios e importância das atividades físicas. Com a orientação dos professores foram realizados alongamentos no início e ao final de cada aula, os conteúdos abordados eram previamente planejados. A maior parte dos conteúdos tratava-se de atividades lúdicas, iniciando com tarefas simples e conforme a turma apresentasse facilidade na execução, passava a realizar ações mais complexas.

Desta forma, nos primeiros nove encontros foram desenvolvidas atividades de ambientação com a plataforma de vídeo conferência e com as aulas remotas, visto que nem todos estavam habituados com o uso desta tecnologia e somado a isto, o comportamento sedentário dos alunos também agravou a situação. Sendo assim, para motivá-los na realização desta prática, os encontros síncronos foram realizadas brincadeiras, tais como: morto e vivo, imite o mestre e criação de coreografia de dança, intercalando com exercícios de força, equilíbrio e atividades de cognição.

Ao início do ano de 2021, observou-se melhora na realização das tarefas propostas aos alunos, pois estes já possuíam facilidade em compreender os conteúdos abordados nas aulas e já estavam mais familiarizados com a plataforma de videoconferência. Deste modo, passou-se a elaborar tarefas mais complexas e/ou incluir mais de uma atividade durante a sessão de aula. Através dos feedbacks dos alunos, o qual relataram sentir falta de jogar *exergames*, sobretudo o jogo de dança, foi pensado em uma maneira de adaptar esta atividade em meio remoto. Então nos últimos quatro encontros, os professores faziam a transmissão de tela, do jogo *Just Dance Now*® (<https://justdancenow.com/>), disponível na *Web*, com as músicas que eles jogavam nas aulas presenciais conforme relatado no trabalho de BANDEIRA et al (2019), o gameplay do jogo consiste na capacidade do jogador em imitar a coreografia de um avatar.

De forma geral, as atividades propostas possuiram bastante aceitação entre os participantes do GAMEPAD. Todavia, notou-se que os alunos que não possuem mobilidade de membros inferiores, se sentiam menos motivados em realizar as atividades propostas, mesmo que as atividades fossem adaptadas conforme a condição de cada aluno.

Estas atividades foram de grande desafio para todos os envolvidos, uma vez que o laboratório só iniciou essa nova metodologia graças a pandemia do novo coronavírus.

4. CONCLUSÕES

Os alunos realizaram com êxito as atividades, apresentando-se dispostos conforme eram solicitados. Os encontros proporcionaram o reencontro com os professores do projeto, neste sentido pode-se verificar o quanto este público necessita de atividades físicas não apenas para promoção da saúde, mas para as relações sociais e afetivas.

Além disso, destaca-se o papel da universidade pública que através de um projeto de extensão manteve o vínculo com a comunidade de forma remota por mais de um ano.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNONI ET AL. Videogame ativo, autoconceito e motricidade na paralisia cerebral. *Fisioter Pesqui.*; v.25, n.3, p.294-302, 2018



BANDEIRA, L. F.; RAMSON, B. P.; ALVES, D. K.; OLIVEIRA, T. M.; WAILLA, R. F.; VAGHETTI, C. A. O. METODOLOGIA DE ENSINO DOS EXERGAMES PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA. In: 5ª Semana Integrada de Inovação, Ensino, Pesquisa e Extensão Anais: VI Congresso de Extensão e Cultura - Saúde, Pelotas, UFPEL, p. 34-344, 2019.

BRASIL. Lei 13.146. Lei Brasileira de Inclusão – **Estatuto da Pessoa com Deficiência**. Disponível em: <[L13146 \(planalto.gov.br\)](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_abre.htm?id=13146)> . Acessado em: junho de 2021.

SALASAR, D. N. Plano de acessibilidade da Pró-Reitoria da Extesnsão e Cultura 2019/02 - 2021/02. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas - RS. p. 1-11, 2019. Disponível em: <[Plano-Acess-PREC.pdf \(ufpel.edu.br\)](https://www.ufpel.edu.br/planos-de-acessibilidade/planos-de-acessibilidade-2019-2021/planos-de-acessibilidade-2019-2021)>. Acessado em junho de 2021.

SILVA, V.; CAMPOS, C.; SÁ, A.; CAVADSA, M.; PINTO, J.; SIMÕES, P.; MACHADO, S.; MURILLO RODRIGUEZ, E.; BARBOSA-ROCHA, N. Wii-based exercise program to improve physical fitness, motor proficiency and functional mobility in adults with Down syndrome. **Journal of Intellectual Disability Research**, v.61, n.8, p.755-765, 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. Portaria N° 585, de 13 de Março de 2020. Resolve: Suspender as atividades acadêmicas e o calendário acadêmico 2020, pelo período mínimo de 3 semanas, a partir do dia 16 de março de 2020. Disponível em:<https://sei.ufpel.edu.br/sei/publicacoes/controlador_publicacoes.php?acao=publica-cao_visualizar&id_documento=1033172&id_orgao_publicacao=0>. Acessado em junho de 2021.