



A CONTRIBUIÇÃO DAS PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA EDUCAÇÃO FÍSICA INCLUSIVA

FERREIRA, Laisy Fernanda¹
REMEDIIO, Luciene Lenhare²

¹ Pós-graduada em Educação Física Escolar pela Fasesp laisy.ferreira@sesisp.org.br;

² Doutora em Ciências da Unicamp, luciene.remedio@sesisp.org.br.

RESUMO

Este trabalho apresenta a experiência de implantação de ferramentas pedagógicas e tecnologias inclusivas no campo temático Práticas Corporais de Aventura, com ênfase no *slackline*, em aulas de Educação Física realizadas com turmas do 4º e 6º ano do Ensino Fundamental I e II. A proposta buscou ampliar a continuidade do processo de ensino-aprendizagem, valorizando a humanização e a inclusão como princípios norteadores. O estudo destacou-se pela utilização do *slackline* como eixo central das práticas, explorado por meio de vídeos informativos, exercícios de equilíbrio, orientações de segurança e adaptações às diferentes necessidades e níveis de dificuldade dos estudantes. Um dos diferenciais foi a incorporação de tecnologias digitais, em especial os óculos de realidade virtual associados ao *Google Cardboard*, que possibilitaram vivências imersivas para estudantes com limitações físicas e cognitivas, ampliando as oportunidades de participação. As atividades foram cuidadosamente planejadas em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e com o referencial pedagógico do SESI-SP, favorecendo a identificação, a experimentação e a construção de saberes diversos no espaço escolar. A vivência proporcionou momentos de socialização, inclusão e valorização das diferenças, reafirmando o potencial do esporte como meio de aprendizagem significativa. O projeto foi desenvolvido ao longo do primeiro semestre de 2025, envolvendo estudantes de 9 a 12 anos, e demonstrou que a integração entre práticas corporais e recursos tecnológicos pode fortalecer a convivência com a diversidade, contribuindo para uma educação mais inclusiva, participativa e transformadora.

Palavras-chave: Educação Física; Práticas Corporais de Aventura; Ferramentas Inclusivas.

INTRODUÇÃO

A Educação Física Escolar tem ampliado seus horizontes pedagógicos ao integrar práticas corporais que transcendem o ensino técnico dos esportes, explorando dimensões culturais, emocionais, inclusivas e sustentáveis do movimento humano. Englobando a educação inclusiva no contexto escolar prevista na LDB 9394/96, pode-se evidenciar um cenário extremamente desafiador, considerando os diversos níveis e deficiências (intelectual, física, auditiva e visual), Paralisia Cerebral (PC), transtornos com espectro autista (TEA), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Transtorno Opositivo-Desafiador (TOD), Transtorno Obsessivo Compulsivo (TOC), Transtorno de Ansiedade Generalizada (TAG), Transtorno do Processamento Auditivo Central (TPAC) e com altas habilidades/superdotação (Dos Santos, Dos Santos e Mattos, 2022).

Independente do conteúdo da Educação Física que esteja sendo ensinado, seja qual for o objetivo de conhecimento em questão, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões: cognitiva, corporal, afetiva, estética, ética, de relação interpessoal e inserção social (Radespiel, 1999).

Nesse contexto, as Práticas Corporais de Aventura, com destaque para o *slackline*, que foi integrado ao trabalho do Material Didático da Rede Sesi-SP apresenta potentes ferramentas de ensino-aprendizagem, capazes de promover a equidade, a experiência corporal de inclusão, oportunizar a socialização e a valorização das diferenças, alinhadas às competências da BNCC e ao Currículo Espiral do Sesi-SP (Brasil, 2018, p. 229; Sesi-SP, 2023, p. 15-16).

O presente estudo teve como objetivo implementar e avaliar estratégias pedagógicas inclusivas que possibilitassem a participação de todos os estudantes nas aulas de Educação Física, respeitando suas limitações físicas, cognitivas e sociais. Buscou-se também investigar o potencial das tecnologias digitais. Bento e Belchior (2016, p. 08) salientam, que ao usar estas ferramentas em sala de aula positivamente em prol do ensino aprendizados, pode aumentar a motivação, interação entre os alunos, favorecendo a formação de uma geração mais atuante, presente e inovadora, que pode aprender muito mais. Além disso, o trabalho pretendeu promover experiências corporais de aventura, com enfoque no *slackline*, que estimulassem o equilíbrio, a socialização e a valorização das diferenças, em consonância com as competências da BNCC e os princípios do Currículo Espiral do Sesi-SP. Outro propósito foi identificar os impactos da integração entre práticas corporais de aventura e recursos tecnológicos na aprendizagem significativa dos estudantes dos 4º e 6º anos do Ensino Fundamental. Por fim, o estudo procurou refletir sobre o potencial do *slackline* como prática corporal de aventura promotora de humanização, convivência com a diversidade e desenvolvimento socioemocional no ambiente escolar (Brasil, 2018, p. 229; Sesi-SP, 2023, p. 15-16; Sesi-SP, 2024).

O estudo destacou-se pela utilização do *slackline* como eixo central das experiências corporais, explorado por meio de vídeos informativos, exercícios de equilíbrio, orientações de segurança e adaptações conforme as diferentes necessidades e níveis de dificuldade dos estudantes. Um dos diferenciais foi a incorporação de tecnologias digitais, especialmente o uso dos óculos de realidade virtual (VR) em associação ao *Google Cardboard* (Google, 2025), que possibilitaram vivências imersivas para estudantes com limitações físicas e cognitivas (TEA, Paralisia Cerebral e TDAH), ampliando as oportunidades de participação e engajamento nas atividades (Vitor *et al*, 2024).

A literatura define essas condições neurológicas que podem afetar diferentes aspectos do desenvolvimento da criança, incluindo os âmbitos motor, sensorial, cognitivo e comportamental assim sendo para os pacientes com doenças neurológicas, essa qualidade de vida muitas vezes é comprometida devido aos sintomas debilitantes, limitações funcionais, dependência de

cuidados, efeitos colaterais de medicamentos, entre outros fatores (Fernandes, 2016).

No contexto da educação física inclusiva, é fundamental que o indivíduo tenha a oportunidade de se apropriar de seu próprio corpo, favorecendo o amadurecimento, a vivência e o engajar nas atividades propostas, o que representa um desafio adicional para crianças com paralisia cerebral, TDAH E TEA. Nesse sentido, a educação transformadora agregada ao uso de tecnologias pode maximizar os resultados educativos, sendo essencial considerar as dimensões biopsicossociais, afetivo-emocionais e psicossociocognitivas do desenvolvimento humano, reconhecendo a inter-relação entre inclusão e educação (Ceron, Rocha e Camargos, 2023; Seibel e Isse, 2017).

As ações pedagógicas foram cuidadosamente planejadas em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e com o referencial pedagógico do Sesi-SP, dialogando com as unidades do Material Didático (MD) Emoção, Desafio e Aventura (4º ano) e Movimento Sustentável (6º ano). O planejamento considerou, ainda, os princípios do Currículo Espiral do Sesi, que favorece a identificação, a experimentação e a construção de saberes diversos no espaço escolar (BRASIL, 2018, p. 229; Sesi-SP, 2023, p. 15-16; Editora Sesi-SP, 2025, p. 83-97; Sistema Sesi-SP, 2024, p. 195 - 204).

A vivência ocorreu ao longo do primeiro semestre de 2025, envolvendo estudantes de 9 a 12 anos, e proporcionou momentos de socialização, inclusão e valorização das diferenças, reafirmando o potencial do esporte e das práticas corporais como meios de aprendizagem significativa. Os resultados demonstraram que a integração entre práticas corporais e recursos tecnológicos pode fortalecer a convivência com a diversidade e contribuiu para uma educação mais inclusiva, participativa e transformadora.

DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento deste trabalho foi realizado a seguinte sequência pedagógica, pautada nos recursos físicos e didáticos para o aprendizado das Práticas Corporais de Aventura, assim como, a averiguação desse por meio dos instrumentos avaliativos ao final do processo de ensino-aprendizagem (questões dissertativas, pauta de observação e atividades práticas).

No desenvolvimento do trabalho, foram ofertadas diferentes estratégias de ensino para englobar os estudantes regulares e de inclusão (estudante 1 – TEA nível III, estudante 2 – PC nível V, estudante 3 – PC nível III e estudante 4 – TEA nível I e TDAH).

Para estudo da modalidade *slackline*, inicialmente foi oportunizado aos estudantes a investigação acerca do tema com pesquisas no LMT (Laboratório de Mídias e Tecnologia), recursos audiovisuais como vídeos instrutivos³, imagens dos equipamentos de segurança e pertencentes a montagem da fita⁴ (catraca, fita, protetor de ancoragem, mosquetão, corda de condução, colchonete de proteção).

Em seguida, foi ofertado a prática do esporte utilizando todos os recursos acima citados, com a sequência pedagógica: 1- movimentos de equilíbrio sentados na fita, removendo um dos pés do solo; 2- movimentos de equilíbrio sentados na fita, removendo ambos os pés do solo; 3- movimentos de equilíbrio sentados na fita, removendo todas as extremidades de apoio; 4- em pé na fita com auxílio da corda superior; 5- subindo na fita com impulsão; 6- subindo na fita com impulsão e realizando alguns passos.

Nas atividades houve diferentes adaptações para os 4 estudantes de inclusão, indo em consonância com Mantoan (2003), o qual sugere que o processo de inclusão exige uma transformação profunda no paradigma educacional vigente, de modo que o sistema escolar se

3 <https://youtube.com/playlist?list=PL1SPG-ZucBHe9dBTSLszGZ2zCOmDKgpY&si=x0wuRMSppijjMPdQ>

4 <https://esportesdeluxe.com.br/blog-slackline/slackline-o-que-e-beneficios-equipamentos-e-como-comecar/>

reorganize e se adeque a uma nova concepção de educação que contemple a diversidade e a participação de todos conforme o descrito abaixo:

Tabela 1 – Adaptações necessárias por estudantes na prática de slackline

ESTUDANTE	1	2	3	4
ADAPTAÇÕES	Uso dos óculos de realidade virtual (VR) com a tecnologia cardboard; Skate simulando a condução na fita do slackline ⁵ .	Uso dos óculos de realidade virtual com a tecnologia cardboard; Condução pela estagiária de inclusão da cadeira de rodas.	Uso dos óculos de realidade virtual com a tecnologia cardboard ⁶ ; Auxílio Manual da professora para Equilíbrio na fita em pé com deslocamento.	Manual da professora para Equilíbrio na fita em pé com deslocamento.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

RESULTADOS DA PESQUISA

Após a vivência, realizou-se a socialização do tema por meio de uma roda de conversa com toda a turma. Durante a discussão, os estudantes destacaram os principais aspectos observados: as dificuldades enfrentadas na execução das atividades, as possibilidades de promover equidade e inclusão nos esportes de aventura, o papel de ferramentas tecnológicas como facilitadoras do processo de aprendizagem e as percepções emocionais vivenciadas durante a prática esportiva.

Para dar continuidade ao processo de aprendizagem, propôs-se uma reflexão mais aprofundada sobre a prática esportiva, utilizando a observação e análise dos vídeos e registros fotográficos produzidos durante a vivência da turma. Essa abordagem possibilitou que os estudantes identificassem suas estratégias, avaliando tanto os avanços quanto os desafios encontrados, promovendo o autoconhecimento e a consciência corporal no contexto da prática esportiva.

Além disso, os registros visuais serviram como recurso pedagógico para fomentar discussões sobre planejamento, cooperação e tomada de decisão em grupo, permitindo que cada estudante compartilhasse suas experiências, comparasse percepções e desenvolvesse habilidades de análise crítica sobre seu próprio desempenho e o de seus colegas, consolidando o aprendizado de forma reflexiva e participativa, enfatizando como exemplificado nas imagens abaixo:

⁵ <https://youtube.com/shorts/3lzm9d39eDs>

⁶ <https://youtube.com/shorts/mrtcv9k-3o>

Figura 1 e 2 – Estrutura adaptada para a prática do slackline com equipamento de VR.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Figura 3 e 4 – Avaliação realizada pela turma do 6º ano após as vivências do Slackline.

SESI CENTRO EDUCACIONAL SESI - 099
 PROFESSORA: LAISY
 DATA: 15/05/2025
 ESTUDANTE: Julia T. N. 14 x 22 TURMA: 6º B
 UNIDADE 3 - MOVIMENTO SUSTENTÁVEL

1-) COMO O VOLEIBOL PODE SER CONSIDERADO UMA PRÁTICA SUSTENTÁVEL E ACESSÍVEL PARA MELHORAR NOSSO BEM-ESTAR FÍSICO E EMOCIONAL?

2-) DE QUE MANEIRA OS ESPORTES PODEM SER UTILIZADOS COMO FORMA DE MOBILIDADE SUSTENTÁVEL NAS CIDADES? QUAIS SÃO OS BENEFÍCIOS DESSA PRÁTICA PARA O MEIO AMBIENTE?

3-) VOCÊ JÁ VIU REPRESENTAÇÕES DE ESPORTES DE AVENTURA NA MÍDIA? ACHA QUE ELAS SÃO MOSTRADAS COM RESPEITO E VERDADE? JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA.

4-) COMO PODEMOS ADAPTAR OS ESPAÇOS URBANOS PARA PROMOVER ATIVIDADES FÍSICAS MAIS SUSTENTÁVEIS E ACESSÍVEIS, COMO O VOLEIBOL E A CORRIDA?

Respostas:

1- O voleibol é um esporte convencional, pois é muito bom para melhorar nossas habilidades nos esportes e melhorar nossa saúde e é um esporte fácil de se praticar e brincar.

2- A infraestrutura é positiva, tem espaço de esporte na nossa cidade, pois é importante para a nossa saúde e para a nossa sociedade ter espaço de lazer, porque é bom. Explicar.

3- Sim, Slackline e Skate. Não, pois o Slackline precisa de equilíbrio e os cadeirantes não conseguem fazer, mas eles podem praticar com oculos de realidade virtual. O Skate não são fáceis de fazer porque também precisam de equilíbrio e não são todos mundo que consegue praticar por ter alguma dificuldade mas pode usar oculos de realidade virtual.

SESI CENTRO EDUCACIONAL SESI - 099
 PROFESSORA: LAISY
 DATA: 15/05/2025
 ESTUDANTE: Julia T. N. 14 x 22 TURMA: 6º B
 UNIDADE 3 - MOVIMENTO SUSTENTÁVEL

1-) COMO O VOLEIBOL PODE SER CONSIDERADO UMA PRÁTICA SUSTENTÁVEL E ACESSÍVEL PARA MELHORAR NOSSO BEM-ESTAR FÍSICO E EMOCIONAL?

2-) DE QUE MANEIRA OS ESPORTES PODEM SER UTILIZADOS COMO FORMA DE MOBILIDADE SUSTENTÁVEL NAS CIDADES? QUAIS SÃO OS BENEFÍCIOS DESSA PRÁTICA PARA O MEIO AMBIENTE?

3-) VOCÊ JÁ VIU REPRESENTAÇÕES DE ESPORTES DE AVENTURA NA MÍDIA? ACHA QUE ELAS SÃO MOSTRADAS COM RESPEITO E VERDADE? JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA.

4-) COMO PODEMOS ADAPTAR OS ESPAÇOS URBANOS PARA PROMOVER ATIVIDADES FÍSICAS MAIS SUSTENTÁVEIS E ACESSÍVEIS, COMO O VOLEIBOL E A CORRIDA?

Respostas:

1- O voleibol é um esporte convencional, pois é muito bom para melhorar nossas habilidades nos esportes e melhorar nossa saúde e é um esporte fácil de se praticar e brincar.

2- A infraestrutura é positiva, tem espaço de esporte na nossa cidade, pois é importante para a nossa saúde e para a nossa sociedade ter espaço de lazer, porque é bom. Explicar.

3- Sim, Slackline e Skate. Não, pois o Slackline precisa de equilíbrio e os cadeirantes não conseguem fazer, mas eles podem praticar com oculos de realidade virtual. O Skate não são fáceis de fazer porque também precisam de equilíbrio e não são todos mundo que consegue praticar por ter alguma dificuldade mas pode usar oculos de realidade virtual.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste estudo evidenciou que as Práticas Corporais de Aventura, com ênfase no *slackline*, constituem-se como uma ferramenta pedagógica potente para o fortalecimento de uma Educação Física inclusiva, significativa e humanizadora. A proposta demonstrou que é possível criar ambientes de aprendizagem em que todos os estudantes participem ativamente, respeitando suas limitações físicas, cognitivas e sociais. O uso de tecnologias digitais, especialmente a realidade virtual associada ao Google Cardboard, ampliou as possibilidades de envolvimento de estudantes com deficiência, promovendo vivências corporais seguras, estimulantes e acessíveis. As atividades favoreceram a socialização, a cooperação e o reconhecimento das diferenças como parte do processo educativo, reafirmando o potencial transformador das práticas corporais quando orientadas por princípios de equidade, respeito e diversidade.

Além disso, a integração entre recursos tecnológicos e práticas corporais de aventura revelou-se um caminho inovador para o desenvolvimento das competências socioemocionais, estimulando o autoconhecimento, a empatia e a convivência solidária. A análise dos resultados permitiu constatar que o planejamento intencional e as adaptações pedagógicas alinhadas à BNCC e ao Currículo Espiral do SESI-SP foram fundamentais para garantir o acesso e a permanência de todos os estudantes no processo de aprendizagem. Assim, o projeto reafirma a relevância de uma Educação Física que ultrapasse o ensino técnico do movimento, incorporando dimensões inclusivas, sustentáveis e emocionais que promovem a formação integral do sujeito.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. p. 229.
- BENTO, Luciana; CELCHIOR, Gerlaine. **Mídia e educação: o uso das tecnologias em sala de aula**. Revista de pesquisa interdisciplinar, v. 1, 2016.
- CERON, Gabriela Garcia; ROCHA, José Nathan Fernandes; CAMARGOS, Gláucio Da Silva. **Paralisia cerebral: um impasse de corporeidade na educação inclusiva**. Ibero-American Journal of Health Science Research, v. 3, n. 1, p. 79-85, 2023.
- DOS SANTOS, Fabricio Viana; DOS SANTOS, Werlem Gomes; MATTOS, Adenilson Mariotti. **Reflexões pedagógicas da inclusão na educação física escolar**. Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v. 7, n. 1, 2022.
- EDITORA SESI-SP. **Educação Física: Ensino Fundamental: 1º ao 5º ano**. Volume único. 3. ed. São Paulo: Editora SESI-SP, 2024. p. 83-97.
- Flixier. **Flixier: editor de fotos e vídeos online**. 2025. Disponível em: <https://editor.flixier.com>. Acesso em: 10 out. 2025.
- FERNANDES, M. A. C. et al. **Avaliação da Qualidade de Vida de Pacientes com Esclerose Múltipla no Brasil**. Revista Brasileira de Neurologia, v. 52, n. 3, p. 356-362, 2016.
- GOOGLE. **Goo]gle Cardboard**, 2025. Disponível em: <https://arvr.google.com/cardboard/>. Acesso em: 04 maio 2025.
- MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** Editora Moderna, 2003.
- RADESPIEL, Maria. **Alfabetização sem segredo: Eventos escolares**. Contagem, MG: Editora IEMAR, 1999.
- SEIBEL, Diego Augusto; ISSE, Silvine Fensterseifer. **Tecnologias digitais: ferramenta**

pedagógica para as aulas de educação física. **Revista Didática Sistêmica**, v. 19, n. 1, p. 68-82, 2017.

- SESI-SP. **O Currículo do SESI-SP: Ensino Fundamental e Novo Ensino Médio**. São Paulo: SESI-SP, 2023. p. 15-16.
- SISTEMA SESISP. **Orientações didáticas do Movimento do Aprender: Educação Física – Ensino Fundamental: 6º ao 9º ano: volume único**. 3. ed. São Paulo: SESISP Editora, 2025. p. 195 – 204.
- VITOR, Alexandre Moreira et al. **As Contribuições Da Educação Física Escolar No Desempenho Motor De Crianças Com Deficiência: Uma Revisão De Escopo**. Revista da Associação Brasileira de Atividade Motora Adaptada, v. 25, n. 2, 2024.