



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

VINÍCIUS ALVES DE FREITAS COELHO

**PROPOSTA DE ENSINO DO TÊNIS DE MESA PARA ESTUDANTES COM
DEFICIÊNCIA MOTORA**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2020

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DE VITÓRIA DE SANTO ANTÃO
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

VINÍCIUS ALVES DE FREITAS COELHO

**PROPOSTA DE ENSINO DO TÊNIS DE MESA PARA ESTUDANTES COM
DEFICIÊNCIA MOTORA**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Profº. Dr. Saulo Fernandes Melo de Oliveira

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2020

Catálogo na Fonte
Sistema de Bibliotecas da UFPE. Biblioteca Setorial do CAV.
Bibliotecária Jaciane Freire Santana, CRB4/2018

C672p Coelho, Vinícius Alves de Freitas.
Proposta de ensino do tênis de mesa para estudantes com deficiência motora / Vinícius Alves de Freitas Coelho. - Vitória de Santo Antão, 2020.
62 folhas; Il.: color.

Orientador: Saulo Fernandes Melo de Oliveira.
TCC (Graduação em Educação Física) - Universidade Federal de Pernambuco, CAV, Licenciatura em Educação Física, 2020.
Inclui referências.

1. Educação física para pessoas com deficiência. 2. Tênis de mesa. 3. Educação inclusiva. I. Oliveira, Saulo Fernandes Melo de (Orientador). II. Título.

796.087 CDD (23.ed.) BIBCAV/UFPE - 086/2020

VINÍCIUS ALVES DE FREITAS COELHO

**PROPOSTA DE ENSINO DO TÊNIS DE MESA PARA ESTUDANTES COM
DEFICIÊNCIA MOTORA**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 27/11/2020.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr. Saulo Fernandes Melo de Oliveira (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr. Haroldo Moraes de Figueiredo (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr. Lara Colognese Helegda (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradecer a Deus por tudo que ele tem me proporcionado, me dando força e saúde para concluir mais uma etapa importante da minha vida pessoal e profissional.

Agradecer também a minha família, que sempre me apoiou e me deu toda estrutura para que eu pudesse estar vivendo esse momento. Sou grato por tudo que meus pais Beto e Iraci fizeram e fazem por mim todos os dias.

Também agradecer a minha noiva Maria Emily por estar sempre comigo e me apoiar durante todos esses anos que estamos juntos, sendo meu suporte e me incentivando, independente da situação e do momento.

Meus colegas e amigos tanto de universidade quanto fora dela, que estiveram e sempre estão comigo. Aqueles que eu sei que posso contar sempre que precisar. Fiz muitos bons amigos no curso, amigos que levarei para toda minha vida.

Imensa gratidão também ao meu orientador, Professor Saulo Fernandes, que mesmo antes de ser meu orientador foi quem me encorajou a seguir em frente com a ideia de realizar esse trabalho sobre o tênis de mesa, que sempre foi a minha vontade. Também agradecê-lo por me apresentar a área da Educação Física Inclusiva – talvez a área que mais me identifico dentro do curso – e também por me ajudar a desenvolver esse estudo.

Agradecer a todos os professores do curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Acadêmico de Vitória que contribuíram direta e indiretamente na minha formação e trajetória dentro do curso.

E por fim, agradecer toda e qualquer pessoa que de alguma forma tenha contribuído para que eu esteja hoje onde eu estou. Meu muito obrigado a todos!

“Os alunos com necessidades especiais não requerem integração. Requerem educação.”

(HEYARTY; POCKLINGTON, 1981, p. 23).

RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar uma proposta de ensino do Tênis de Mesa para estudantes com deficiência motora, do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Estudo com abordagem qualitativa, de natureza aplicada, do tipo exploratória. Dá-se a partir de uma revisão da literatura, onde foi feita uma busca de trabalhos que discutissem o ensino do Tênis de Mesa; referências acerca das características e necessidades específicas do público com Deficiência Motora; e estudos que contribuíssem para o debate que envolve a Acessibilidade e a Inclusão. Em seguida, após os achados na literatura, foi desenvolvida uma proposta de ensino, utilizando critérios de seleção de objetivos e conteúdos presentes nos principais documentos norteadores da Educação Física do estado de Pernambuco, a Base Nacional Comum Curricular e as Orientações Teórico-Methodológicas do estado. A proposta é apresentada através de uma sistematização dos conteúdos básicos da modalidade, focado na origem e evolução do esporte, aspectos técnicos básicos e regras, prezando pelo lúdico, criatividade e protagonismo dos estudantes. Há uma descrição dos materiais – convencionais e alternativos – e recursos necessários para seu ensino-aprendizagem, com sugestões de adaptações e confecções de materiais. Por fim, a proposta de ensino é descrita, com atividades simples, onde foram pensadas com diversas variações possíveis á nível de implementos, espaço disponível e diferentes ações técnicas, favorecendo sua utilização em turmas com usuários de cadeira de rodas e/ou andantes.

Palavras-chave: deficiência motora. educação física adaptada. inclusão. tênis de mesa.

ABSTRACT

The objective of this work is to present a proposal for teaching Table Tennis to students with motor disabilities, from the 3rd to the 5th year of Elementary School. Study with a qualitative approach, of an applied nature, of the exploratory type. It takes place from a literature review, where a search was made for works that discussed in the teaching of Table Tennis; references of characteristics and necessary needs of the public with Motor Disabilities; and studies that contributed to the debate involving Accessibility and Inclusion. Then, after the findings in the literature, a teaching proposal was developed, using the criteria for selecting objectives and content present in the main guiding documents of Physical Education in the state of Pernambuco, the Common Curricular National Base and the Theoretical-Methodological Guidelines of the state. The proposal is presented in a systematization of the basic contents of the sport, focused on the origin and evolution of the sport, basic technical aspects and rules, valuing the playfulness, creativity and protagonism of the students. There is a description of the materials - convenient and alternative - and resources for teaching and learning, with suggestions for adaptations and making of materials. Finally, a teaching proposal is complete, with simple activities, where they were thought with several possible variations in terms of implementation, available space and different technical actions, favoring its use in classes with wheelchair users and / or walking.

Keywords: motor disability. adapted physical education. inclusion. table tennis.

SUMÁRIO

[_Toc57811676](#)

1 INTRODUÇÃO	9
2 REVISÃO DE LITERATURA	11
2.1 DEFICIÊNCIA FÍSICA E DEFICIÊNCIA MOTORA	11
2.2 ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO	18
2.3 TÊNIS DE MESA.....	19
2.3.1 <i>Tênis de Mesa Paralímpico</i>	20
2.3.2 <i>Implementos</i>	21
2.3.3 <i>Regras Básicas</i>	25
2.3.4 <i>Classificação Funcional</i>	27
3 OBJETIVOS	29
4 METODOLOGIA.....	30
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	31
5.1 ADAPTAÇÃO AOS IMPLEMENTOS.....	38
5.2 FOREHAND E BACKHAND	48
5.3 SAQUE	54
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS.....	60

1 INTRODUÇÃO

O presente texto busca discutir a modalidade do Tênis de Mesa voltado para estudantes com deficiência, nesse caso específico, os que possuem deficiência motora. Sobre tal público, algo já vem sendo discutido nas leis brasileiras, por exemplo, a Lei Nº 13.146, promulgada em 6 de julho de 2015, que assegura os direitos das pessoas com deficiência, reafirmando os seus direitos à *acessibilidade, saúde, educação, cultura, lazer, esportes*, entre outros. No que se refere à acessibilidade, ela cita em seu artigo 53 que “[...] é o direito que garante à pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida viver de forma independente e exercer seus direitos de cidadania e de participação social” (BRASIL, 2015, p 10).

Podemos classificar as deficiências como sensorial, intelectual ou motora. Esta última é considerada como alteração completa ou parcial de um ou mais segmentos do corpo humano, acarretando o comprometimento da função física (BRASIL, 1999). Mesmo com algumas funções limitadas, essas pessoas possuem potencialidades a serem exploradas e desenvolvidas, por isso deve ser oportunizar e oferecer acesso a todos, com um olhar mais inclusivo em todos os âmbitos da sociedade, em especial, a escola. Pode-se dizer que a escola é o local onde se há o primeiro contato com o conhecimento sistematizado, sendo o espaço onde o estudante descobre, cria, experimenta, vivencia e, sobretudo, se torna um cidadão.

Dentre os conhecimentos e experiências vivenciados no âmbito escolar, temos as práticas corporais como um importante instrumento de desenvolvimento integral do aluno, onde, as aulas de Educação Física possibilitam o contato com os jogos, lutas, ginásticas, danças e os *esportes*. As modalidades esportivas são um importante meio de promoção de saúde, bem estar, lazer e inclusão social, direitos garantidos por lei para todos, inclusive para os deficientes. Trazendo o desporto para a pessoa com deficiência, temos então o esporte paralímpico, onde existem modalidades criadas especificamente para este público (ex: Goalball), e algumas outras convencionais, que foram adaptadas e direcionadas para esse público, dentre elas, temos o Tênis de Mesa.

O Tênis de Mesa é considerado o esporte com bola mais rápido do mundo, e o segundo mais rápido entre os esportes com raquetes (GUIZE, 2002). Surgiu na

Inglaterra, no fim do século XIX, derivado do Tênis de campo, sendo adaptado por estudantes – que utilizavam bolas de cortiça ou borracha, caixas de charutos como raquetes e livros como rede (GUIZE, 2002) - e por militares ingleses (CBTM, 2019), na época ganhou o nome de Pingue-Pongue. Está presente no programa paralímpico, possuindo várias classes funcionais, sendo onze ao todo. (CPB, 2019). É uma modalidade mais acessível, pois considerada elegível diversos tipos de acometimentos à nível motor e mental (FONSECA; SILVA, 2015). É uma modalidade capaz de requisitar várias capacidades físicas e motoras (MARTINS, 1996), podendo ser um importante aliado do professor, para ser trabalhado nas aulas de educação física, garantindo a inclusão e desenvolvimento da pessoa com deficiência motora.

Sendo assim, este estudo se justifica pela constante necessidade de novas alternativas e recursos para o professor de Educação Física fazer exercer a inclusão e participação efetiva deste público nas suas aulas, por meio de uma modalidade que é pouco utilizada nas escolas brasileiras. Espera-se que este texto seja um incentivador da inclusão educacional, aumentando as possibilidades de se trabalhar os conteúdos da Educação Física na escola, usando o Tênis de Mesa como exemplo, ajudando na difusão da modalidade, contribuindo para que outras modalidades “esquecidas” também possam ser utilizadas como ferramentas pedagógicas nas escolas.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 DEFICIÊNCIA FÍSICA E DEFICIÊNCIA MOTORA

Segundo a Lei Brasileira de Inclusão:

“Art. 2º 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” (BRASIL, 2015, p. 10).

A segunda Classificação Internacional de Deficiências, Incapacidades e Desvantagens (CIDDM-2) elaborada pela Organização Mundial da Saúde (OMS, 1997) trouxe novas concepções sobre as deficiências, definindo-as como “[...] perda ou anormalidade de uma parte do corpo (estrutura) ou função corporal (fisiológica), incluindo as funções mentais”.

Dentre essas pessoas com deficiência física, podemos classifica-las quanto ao seu tipo de deficiência de acordo com as suas características específicas e diagnósticos que apresentem. Com isso, existem três tipos, Deficiência Sensorial, Intelectual e Motora.

São considerados Deficientes Sensoriais, aqueles que possuem prejuízos na visão – Deficiente Visual – ou na audição – Deficiente Auditivo. A Deficiência Visual é a redução ou perda total da capacidade de ver com o melhor olho e após a melhor correção ótica (BUSTO, 2011), decorrentes de variadas condições patológicas, podendo alterar a acuidade visual, campo visual, sensibilidade ao contraste e a sensibilidade cromática (HERNANDÉZ et al., 2018). Já a Deficiência Auditiva, seria o transtorno sensorial caracterizado pela perda da capacidade de percepção das formas acústicas, ou seja, pela perda de capacidade auditiva. Sendo assim, qualquer pessoa com déficit auditivo, independente do grau de acometimento é considerado deficiente auditivo. Essa deficiência pode causar problemas no desenvolvimento da fala, visto que a audição se faz muito importante para o aprendizado e desenvolvimento da fala.

A Deficiência Intelectual – também denominada Deficiência Mental, Retraso Mental, entre outros – é definida pela OMS como “funcionamento intelectual inferior à média, com perturbações na aprendizagem, no amadurecimento e no ajuste

social, constituindo um estado no qual o desenvolvimento da mente é incompleto ou não prossegue” (OMS, 2020). Essas características dificultam as habilidades adaptativas em diversas áreas como: comunicação, lazer, trabalho, habilidades sociais, entre outros (BRASIL, 2004).

Já a Deficiência Motora, por vezes chamada de deficiência física, pode ser definida como:

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, triplegia, 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 (BRASIL, 2004, p. 1).

Essas alterações podem surgir através de diversas patologias ou condições específicas, com variados graus de causas e acometimentos, onde as características de um indivíduo para o outro mudam de acordo com vários fatores. Adiante, alguns exemplos de patologias mais recorrentes que implicam em deficiências, principalmente, à nível motor.

Amputações

Definida por Hernández et al. (2018) como a perda total ou parcial de uma extremidade superior ou inferior, resultado de falhas congênitas, traumas, problemas vasculares ou tumores. As amputações mais recorrentes são de origem vascular. Em geral, pessoas com amputação fazem uso de próteses, substituindo o membro, compensando de certa forma a sua falta.

Artrite Reumatóide e Artrite Crônica Juvenil

A Artrite Reumatóide é uma doença inflamatória que afeta principalmente os tendões e articulações, que surge geralmente entre os 35 e os 55 anos, possuindo causas desconhecidas, acredita-se que seja uma doença autoimune (HERNÁNDEZ et al., 2018). Os primeiros sintomas aparecem geralmente nas mãos, e com o tempo pode atingir várias articulações simultaneamente. Edema ou inflamação, dor, anilose, deformidades análgicas, são os principais sinais e sintomas apresentados, que podem causar atrofia muscular e erupções cutâneas.

A Artrite Crônica Juvenil é uma variante da Artrite Reumatóide, surgindo antes dos 16 anos de idade. Manifesta-se durante três meses no mínimo e também não possui causa esclarecida. Pode aparecer em surtos, onde é necessário repouso total, onde pode até ocorrer hospitalização (HERNANDÉZ et al., 2018).

Atrofia Espinhal Infantil

Doença causada por uma lesão primária localizada nas células do corno anterior da medula (HERNANDÉZ et al., 2018). Aparece nos primeiros meses após o nascimento, causando hipotonia grave em todos os músculos do corpo. As primeiras manifestações da doença ocorrem por volta dos oito a dez meses de vida, causando um retrocesso no desenvolvimento motor do bebê, que até então tinha seu desenvolvimento normal.

Menos de 25% das crianças conseguem sentar sem apoio, raramente chegam a engatinhar e quase nunca conseguem caminhar (HERNANDÉZ et al., 2018). Com o tempo, a dependência de outras pessoas aumenta. Os casos de desvio de coluna são frequentes, podendo comprometer a função respiratória.

Distrofia Muscular de Duchenne e de Becker

Hernandéz et al. (2018) define Distrofia Muscular de Duchenne como uma “[...] doença neuromuscular transmitida por herança recessiva ligada ao gênero [...]” onde as mães são portadoras do gene causador da doença, e atinge metade dos filhos homens. Crianças afetadas por essa doença têm um leve atraso no desenvolvimento psicomotor, causando dificuldades na realização de tarefas “naturais” da própria idade como correr, subir escadas, etc.

Por volta dos nove a dez anos a criança perde a capacidade de andar, precisando de ajuda de outra(s) pessoa(s) e de uma cadeira de rodas elétrica, visto que a força nos membros superiores já não é suficiente á essa altura.

A DM de Becker possui muitas semelhanças com a de Duchenne, entretanto, a principal diferença é sua lenta evolução. Os afetados por esta doença podem chegar à idade adulta, apesar da grande dependência de outras pessoas para realizar tarefas. Em etapas avançadas da doença, também será necessário o uso de cadeira de rodas elétrica (HERNANDÉZ et al., 2018).

Doenças Neuromusculares

Assim são denominadas doenças que possuam características em comum como, por exemplo: grande parte causa hipotonia e são de caráter genético, doenças incapacitantes que levam a grande dependência, algumas se manifestam no nascimento, já outras aparecem na adolescência ou na idade adulta, algumas possuem evolução progressiva e podem levar a morte precoce (HERNANDÉZ et al., 2018).

Esclerose Múltipla em Placas

Doença neuromuscular que acomete principalmente as bainhas de mielina que protegem as fibras nervosas responsáveis por transmitir todas as sensações ao cérebro e a medula. Apresenta surtos e aparece geralmente na segunda etapa da vida, sendo mais comum em mulheres. De acordo com a região e qual as fibras nervosas afetadas podem surgir sintomas como: debilidade muscular, formigamento, baixa coordenação motora, falta de equilíbrio, espasticidade ou rigidez muscular, problemas de visão, vertigem, alteração na fala e incontinência urinária em alguns casos (HERNANDÉZ et al., 2018).

Espinha Bífida

Má formação congênita que causa um fechamento das vértebras da coluna. Músculos podem ser afetados, em diferentes graus de acometimento, dependendo da classificação e nível da lesão que apresenta. As sequelas podem ser irreversíveis em muitas situações (HERNANDÉZ et al., 2018).

Quanto à classificação, o indivíduo pode apresentar:

- Espinha bífida oculta – não há protuberância visível, sem grandes prejuízos.
- Meningocele – a protuberância apresenta meninge e líquido cefalorraquidiano.
- Mielomeningocele – a protuberância apresenta meninges, líquido cefalorraquidiano e medula, sendo considerada a mais grave.

Quanto ao nível da lesão, que corresponde ao local onde o indivíduo apresenta a espinha bífida e são representadas por letras, D (vértebras dorsais), L (lombares) e S (sacrais):

- Nível alto – D11/D12 a L1;
- Nível médio – L2, L3 E L4;
- Nível baixo – L5 – *sacro*.

De acordo com o nível da lesão, os níveis de autonomia, a capacidade de realizar tarefas e as sequelas podem ser previsíveis. Algumas das sequelas mais recorrentes são: paralisia dos músculos inervados da lesão para baixo, perda de sensibilidade nos membros inferiores inervados pela área correspondente a da lesão, problemas de circulação sanguínea, hidrocefalia, e Incontinência urinária e fecal (HERNANDÉZ et al., 2018).

Lesões da Medula Espinhal

Lesões causadas principalmente por má formações congênita, patologia ou trauma na coluna, todos à nível medular (HERNANDÉZ et al., 2018). Em todos os casos há perda da mobilidade e da sensibilidade muscular, da lesão para baixo. Isso irá definir a condição do indivíduo enquanto paraplégico – membros inferiores acometidos – ou tetraplégico – todos os membros acometidos.

Paralisia Cerebral Infantil (PC)

Hernández et al. (2018) define a PC como um “transtorno postural e do movimento”. Suas sequelas perduram por toda a vida do indivíduo. As causas da PC são classificadas geralmente de acordo com o período em que ocorreu a agressão e podem ser classificadas como:

- *Período pré-natal*: causas genéticas e cromossômicas, infecções, consumo de drogas ou álcool, diabetes materna, traumatismos, etc.
- *Período perinatal*: acontece no momento do parto, podendo acontecer anóxia (ausência de oxigênio) ou falta de irrigação para o cérebro do bebê, provocando danos que causam a PC.
- *Período pós-natal*: infecções como meningite e sepse neonatal, intoxicações e traumatismos cranioencefálicos são as causas mais frequentes.

Quanto à classificação, pode ser feita de acordo com a região acometida (HERNANDÉZ et al., 2018; TELES, G. L. et al., 2013):

- Hemiplegia: Possui pernas e braços do mesmo lado do corpo afetados;
- Diplegia: possui as pernas mais acometidas do que os braços;
- Paraplegia: possui as duas pernas acometidas;
- Tetraplegia: possui *todos os quatro membros acometidos*;
- Monoplegia, triplegia e etc.

Também podem ser classificadas quanto ao tipo de alteração do controle do movimento (HERNANDÉZ et al., 2018; TELES, G. L. et al., 2013):

- Espástica: O tônus muscular está aumentado;
- Hipotônica: O tônus muscular está diminuído;
- Atetósica: O tônus muscular varia entre hipotonia e hipertonia, a depender da atividade realizada, apresentando movimentos involuntários e anormais;
- Atáxica: O tônus muscular se encontra reduzido frequentemente. Existe instabilidade postural e baixa coordenação das habilidades.

Paralisia do Plexo Braquial

Paralisia total ou parcial da musculatura superior por lesão neurológica substancial do plexo braquial, onde pode apresentar dois tipos: a paralisia braquial obstétrica e a traumática. (HERNANDÉZ et al., 2018). Em um parto complicado pode ocorrer uma força de tração na cabeça do bebê, podendo lesionar as raízes superiores, causando uma paralisia da extremidade superior, ou inferiores, causando paralisia dos músculos da mão, além da perda sensibilidade em alguma parte do braço. Em casos graves, pode haver perda de sensações como dor, tato, propriocepção e temperatura.

Uma criança afetada perderá mobilidade, de acordo com a gravidade da lesão, onde geralmente, a criança tende a manter o cotovelo em flexão, não consegue elevar os braços e sofre contraturas musculares (HERNANDÉZ et al., 2018). Apesar desses fatores, muitas crianças utilizam um braço para ajudar o outro na realização de tarefas diárias, conseguindo uma maior autonomia.

Em casos de paralisia braquial traumática, os acidentes de trânsito são os principais causadores, onde as sequelas geralmente são em um braço.

Poliomielite

Doença infecciosa causada principalmente por um vírus, que atinge o sistema nervoso central através do sistema circulatório, causando sintomas meníngeos, em alguns casos, causa destruição de corno anterior da medula e do tronco encefálico, causando uma paralisia flácida, células motoras dos pares cranianos também podem ser destruídas por degeneração (HERNANDÉZ et al., 2018).

Há a *fase aguda*, que pode evoluir (em poucos casos) para a *fase paralítica*, que causa fraqueza e paralisia com dor muscular. A destruição das células nervosas pode causar paralisia de um ou todos os músculos do tronco superior e dos membros, que vai depender da quantidade de células destruídas. Quando essas células não se regeneram, a paralisia se torna irreversível (HERNANDÉZ et al., 2018).

Outro fator que causa mais prejuízos ao indivíduo é o fato dos membros afetados não crescerem na mesma proporção e ritmo dos membros “saudáveis”, causando uma diferença significativa, onde em alguns casos é necessário cirurgia ortopédica. Crianças gravemente afetadas provavelmente usarão bengalas com órteses para andar ou uma cadeira de rodas (HERNANDÉZ et al., 2018).

Traumatismos Cranioencefálicos (TCE)

Causados em sua maioria por acidentes de carro, acidentes de moto, quedas de grandes alturas, entre outros. Em muitos casos, pode ocorrer um traumatismo leve, havendo uma simples pancada na cabeça, porém, se houver inconsciência, o indivíduo deve ser hospitalizado imediatamente.

Já os traumatismos moderados ou severos podem evoluir durante um coma, apresentando sequelas significantes. Em decorrência do TCE, pode haver alterações nos sentidos, dificuldade de reconhecer objetos, perda de memória recente, transtorno na linguagem e expressão, comunicação, cansaço excessivo. Alguns casos pode haver uma rápida recuperação física, porém, as lesões

neuropsicológicas levam mais tempo e em muitos casos deixam sequelas. (HERNANDÉZ et al., 2018).

2.2 ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

Antes mesmo falar de Inclusão Social, é preciso discutir sobre algo que precede esse assunto, a Acessibilidade. A legislação brasileira a define como:

[...] possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida (BRASIL, 2015, p. 10-11).

De acordo com estudos de Sasaki (2009), a acessibilidade se apresenta em seis níveis: acessibilidade atitudinal, arquitetônica, comunicacional, instrumental, metodológica e programática. Segundo ele, a *acessibilidade atitudinal* diz respeito à percepção do outro, sem preconceitos ou discriminações, onde, essa se torna o ponto chave de todos os outros níveis de acessibilidade.

A *acessibilidade arquitetônica* seria a eliminação de quaisquer barreiras ambientais físicas nos espaços de convivência, como residências, prédios, espaços urbanos, entre outros. Rampas, elevadores, banheiros adaptados, piso tátil, são alguns exemplos mais comuns de acessibilidade arquitetônica. A *acessibilidade metodológica*, também conhecida como *acessibilidade pedagógica*, se trata da ausência de barreiras nas metodologias e estratégias de ensino-aprendizagem. Tem relação direta com a atuação docente, contemplando a forma que os professores discutem o conhecimento, as formas de avaliação, utilização de recursos extras, onde, dependendo desses e outros aspectos, as barreiras antes citadas poderão ser ou não removidas (SASSAKI, 2002).

Prosseguindo, temos a *acessibilidade programática*, que diz respeito às barreiras presentes nas políticas públicas, em leis, decretos, normas e afins. Estas devem assegurar os direitos legais das pessoas com quaisquer deficiências, quebrando barreiras formais para garantir o máximo de equidade entre todos os cidadãos. Já a *acessibilidade instrumental* se trata dos diversos instrumentos de tarefas diárias, tanto à nível escolar, trabalho, lazer e etc. Por fim, mas não menos importante, há a *acessibilidade comunicacional*, sendo esta a que busca eliminar

barreiras na comunicação interpessoal (libras), escrita (braile) e virtual (acessibilidade digital).

Sasaki (1997) entende a inclusão como o “[...] processo pelo qual a sociedade se adapta para incluir, em seus sistemas sociais gerais pessoas com necessidades especiais e, simultaneamente, estas se preparam para assumir seus papéis na sociedade.” Com isso, ao longo dos anos, vem sendo deixado de lado a ideia da integração social, que se contrapunha ao processo de inclusão, no sentido que se buscava a modificação da pessoa com deficiência, para que esta tentasse se assemelhar às pessoas sem deficiência, para que pudesse ser inserida na sociedade (BUSTO, 2011).

Por isso é de suma importância criar e colocar em prática um ambiente inclusivo, tanto em casa, nas escolas, no trabalho, e etc., onde toda e qualquer pessoa tenha oportunidades iguais, sem discriminação, intolerância, barreiras sociais, criando um senso de respeito às diferenças, pois são essas diferenças que nos tornam únicos, independente de qualquer coisa. Uma das formas mais práticas de observar como colocar em práticas esses ambientes inclusivos é olhar para a escola, através de aulas inclusivas, como exemplo da atividade física adaptada.

2.3 TÊNIS DE MESA

“Caracterizado como uma modalidade individual, de confronto, sem contato pessoal e onde o treinador não pode intervir durante a disputa dos pontos” [VILANI, 2006, p. 3], o tênis de mesa é considerado a modalidade esportiva com bola mais rápida do mundo, e o segundo mais veloz, dentro os esportes de raquete (GUIZE, 2002). Atualmente, é o terceiro mais praticado no Brasil, atrás apenas do futebol e voleibol, respectivamente (CBTM, 2019).

Surgiu na Inglaterra, na segunda metade do século XIX, como um jogo bastante lúdico (GUIZE, 2002). Ainda segundo Guize (2002), foi idealizado por estudantes universitários ingleses, que utilizaram livros para simular a rede, caixas de charuto para usar como raquete, e bolas que podiam ser de cortiça ou borracha.

De acordo com a CBTM (2019), militares ingleses – em serviço na Índia – também foram os responsáveis por idealizar o jogo, onde buscavam adaptar o Tênis de Campo, esporte bastante popular na época. As raquetes eram feitas com pele ou

vísceras de animais, a rede podia ser composta por apenas um fio, e a contagem de pontos era variada. Nessa época, o jogo recebeu o nome de Pingue-Pongue, devido à sonoridade da bolinha em contato com a raquete e a mesa.

O jogo se tornou popular, mas caiu no esquecimento devido à confusão com vários tipos de regras, tipos de implementos sem padronização, o que dificultava a difusão do jogo de forma organizada. Foi aí que um grupo de jogadores decidiu criar uma federação e institucionalizá-lo como um esporte, porém, foram impedidos judicialmente, pois o Pingue-Pongue já havia sido registrado com uma patente pertencente à empresa J. Jaques, que possuía seus direitos legais. Com isso, tiveram que modificar seu nome, chamando-o de Tênis de Mesa. Após isso, o esporte começou a se popularizar pouco depois da primeira guerra mundial. Anos depois, em 1927, foi finalmente criada a Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF), que veio para unificar e universalizar as regras do esporte, bem como gerir a modalidade pelo mundo (ITTF, 2019).

Chegou ao Brasil no ano de 1905, na cidade de São Paulo, trazido por britânicos, ainda chamado de Pingue-Pongue. Após isso, se popularizou, onde surgiram alguns torneios e competições, aumentando o número de praticantes progressivamente (CBTM, 2019).

2.3.1 Tênis de Mesa Paralímpico

Segundo Nakashima e Nakashima (2006, p. 9), o Tênis de Mesa é uma das modalidades mais tradicionais dos Jogos Paralímpicos, que esteve presente desde Roma, em 1960. Conforme registros do Comitê Paralímpico Brasileiro (2019), esteve presente em todas as edições dos Jogos, onde, com o passar das edições, foram apenas sendo alterados ou inseridos outros sistemas de disputas (ex: disputa por equipes).

No Brasil, a ANDE (Associação Nacional de Desporto para Deficientes, fundada em 1975), foi a responsável por promover as primeiras competições e torneios regionais e nacionais, em meados dos anos 70. O aumento no número de adeptos do esporte foi aumentando de forma expressiva, onde foi necessária a criação de várias outras associações específicas para o desporto adaptado, como: ABRADECAR (Associação Brasileira de Desporto em Cadeira de Rodas) e a ABDA

(Associação Brasileira de Desporto para Amputados) (NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C, 2006).

Em 2000, foi fundada a CBTMA (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa Adaptado, que em 2006 se tornou a CBTMP (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa Paralímpico), que anos depois, se filiou ao CPB (Comitê Paralímpico Brasileiro), que passou a administrar o tênis de mesa paralímpico até 2008. Já em 2009, seguindo o modelo das federações internacionais, houve uma unificação com a CBTM, que até hoje, administra tanto o esporte na esfera convencional e paralímpico, à nível olímpico (CPB, 2006).

2.3.2 Implementos

Quanto aos implementos utilizados no esporte, existem diferenças mínimas entre o convencional e o paralímpico, exceto por necessidade de cadeira de rodas, órteses ou próteses, bem como bandagem ou modificação no cabo da raquete, dependendo da necessidade específica do atleta. Os equipamentos de jogo são:

Raquetes

No tênis de mesa, existem três tipos de raquetes e empunhaduras: clássica, caneta e classineta. Uma característica das raquetes é a coloração das suas borrachas ou faces, onde uma deve ser obrigatoriamente preta, já a outra deve ser vermelha (CBTM, 2019). Devem ser constituídas de madeira (85% no mínimo) (CPB, 2006).

CLÁSSICA: Se segura a raquete quase como um aperto de mão (por isso também é chamada de *Shake hand*), com o indicador em uma face da raquete, e o polegar em outra. Possui um cabo mais longo e usam-se os dois lados da raquete para jogar (NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C, 2006).

. Figura 1 – Exemplo de raquete tipo clássica e sua empunhadura.





FOREHAND



BACKHAND

Fonte: COELHO, V. A. F., 2020

CANETA JAPONESA/CHINESA: Se segura a raquete de forma parecida com uma caneta, como o próprio nome diz (*penhold*) (NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C, 2006). A caneta japonesa (imagem) tem sua face de forma mais quadrada, já a chinesa é mais arredondada. Nesse tipo de raquete, apenas um lado possui borracha, logo, é o único lado que se utiliza para rebater a bola, a outra face da raquete é apenas pintada ou adesivada e não se utiliza para rebater a bolinha. Geralmente possui seu cabo e os apoios para os dedos revestidos com cortiça.

Figura 2 – Exemplo de raquete do tipo caneta e sua empunhadura.



FOREHAND



BACKHAND

Fonte: COELHO, V. A. F., 2020

CLASSINETA: Como o próprio nome sugere, é uma “junção” do estilo clássico com o estilo caneta. Nessa, é possível utilizar os dois lados da raquete para rebater a bolinha. Seu cabo é um pouco mais curto que o cabo da raquete clássica.

Uma característica dessa empunhadura é o uso do RPB (Reverse Penhold backhand), que se torna mais potente que o backhand normal desse estilo.

Figura 3 – Exemplo de raquete do tipo classineta e sua empunhadura.



Bola

Anos atrás, as bolas do tênis de mesa possuíam um diâmetro menor e poderiam ter coloração laranja ou branca, e eram constituídas de celulóide ou material similar (NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C, 2006). Hoje, houve uma padronização, onde, em competições oficiais, ela deve ser obrigatoriamente branca, possuir um diâmetro de 40 mm, pesar 2,7 g e ser constituída por Plástico ABS.

Figura 4 – Exemplo de bola oficial do Tênis de Mesa.

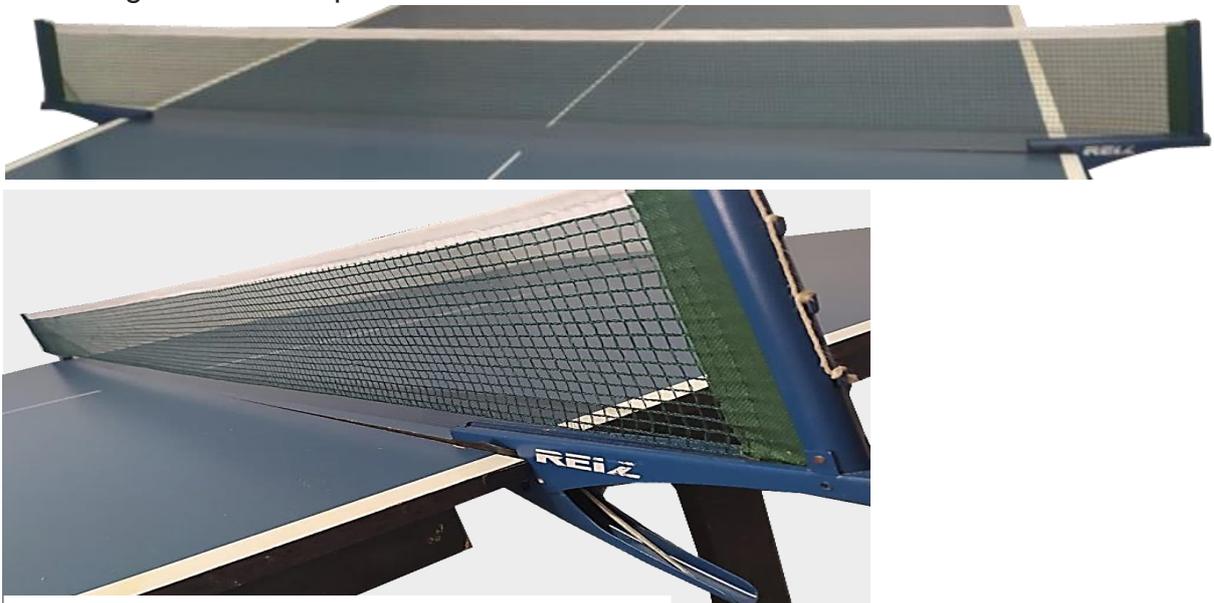


Fonte: COELHO, V. A. F., 2020

Rede

Feita geralmente de algodão ou nylon, possui 15,25 cm de altura e 1,83 m de comprimento. Na maioria das vezes, se apresenta nas cores azul, preta ou verde escuro e deve ter uma listra branca na parte superior. Seus suportes podem variar de acordo com o fabricante.

Figura 5 – Exemplo de rede convencional do Tênis de Mesa.



Fonte: COELHO, V. A. F., 2020

Mesa

Retangular, podendo ser constituída por diferentes materiais, desde que produza um pique uniforme padrão estabelecido pela ITTF. Deve possuir 2,74m de comprimento, 1,525 m de largura e 0,76 m de altura. Possui uma fita branca pintada em suas bordas, e uma linha central que divide a mesa em lado esquerdo ou direito. Sua pintura é geralmente azul ou verde, onde sua cor deve ser fosca, evitando que reflexos luminosos atrapalhem a partida (DESTRO, 2010; NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C, 2006).

Figura 6 – Exemplo de mesa oficial de Tênis de Mesa.



Fonte: MELO; SILVA JR.; 2019.

2.3.3 Regras Básicas

No que diz respeito às regras, existem poucas diferenças entre o Tênis de Mesa convencional e o paralímpico, como está descrito abaixo (CBTM, 2019):

Uma *partida* é composta por número ímpar de sets (um, três, cinco, sete, nove...). Cada set vai até 11 (onze) pontos, exceto em caso de empate por 10 a 10, nesse caso, vence quem fizer dois pontos em sequência. Após cada set, os jogadores trocam de lado na mesa.

No *saque* (ou “serviço”), a bola deve ser lançada para cima, em uma altura de no mínimo 16 cm, utilizando a palma da mão bem aberta. Ao cair, a bola deve ser golpeada de forma que ela dê seu primeiro quique no lado da mesa do sacador, passe sem tocar a rede e por fim, quique na mesa do oponente. Deve ser realizado atrás da linha de fundo da mesa.

Cada jogador tem direito de sacar duas vezes consecutivas (sempre que a soma dos pontos totais da partida forem pares, há a troca do serviço), exceto quando há um empate em 10 x 10 dentro do set. Nesse caso, os saques passam a ser alternados até o final do set. Cada jogador inicia sacando em cada set, que inicialmente é decidido por sorteio que começa.

Ao sacar, não se pode colocar nenhuma parte do corpo entre a bola e o campo de visão de visão do adversário. Se isso acontece, o lance é interrompido e reiniciado. Se ao sacar, a bola toca na rede antes de chegar ao campo do adversário, a partida é interrompida e o saque deve ser repetido (se aplica a todas as situações em que isto acontecer).

No caso das classes com jogadores cadeirantes, a bola não pode ser sacada e sair pelas laterais, e sim deve ser sacada em direção à linha de fundo da mesa. Outra diferença entre o convencional e o paralímpico, é que de acordo com o tipo de deficiência, um atleta pode sacar apoiando a bola na face de uma raquete e jogá-la para cima para golpeá-la. Há um caso em particular, onde um jogador Iraquiano, Ibrahim Hamato, amputado dos dois braços, segura a raquete com a boca e apoia a bola em cima dos dedos dos pés para lançá-la para cima e realizar o saque.

Adiante, algumas das situações mais comuns que causam a perda de um ponto (ITTF, 2019):

- Errar o saque ou errar a recepção;
- Tocar na bola duas vezes consecutivas ou a bola toca no seu lado da mesa duas vezes consecutivas;
- Rebater a bola com o lado da raquete que não esteja revestido com borracha;
- Movimentar (acidentalmente ou não) a mesa durante o jogo;
- Tocar (acidentalmente ou não) a rede e/ou os suportes da mesma ou tocar/apoiar-se na mesa com a mão que não está segurando a raquete durante o rally.

Quanto à vestimenta, não devem ser de cor predominantemente branca, exceto a gola da camisa e mangas.

2.3.4 Classificação Funcional

É composto por onze classes funcionais, sendo cinco (I, II, III, IV e V) para atletas cadeirantes, outras cinco (VI, VII, VIII, IX e X) para atletas andantes e uma para andantes com deficiência mental, onde existem critérios para a participação em cada classe:

Os atletas são considerados elegíveis para a participação se estiverem enquadrados numa das 11 classes existentes, após uma bateria de testes e exames realizados por uma equipe de classificadores credenciados que verificam a funcionalidade da capacidade motora do atleta. Quanto à capacidade mental, normalmente é avaliada por exames de quociente intelectual (QI) e pelo quociente social do atleta (NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C, 2006, p. 11).

Dentre as várias deficiências conhecidas, essas são consideradas elegíveis para a modalidade: Comprometimento da força muscular, deficiência em membros, diferença no comprimento dos membros inferiores, baixa estatura, ataxia, hipertonia, atetose e limitação de amplitude de movimento passivo (ITTF, 2018).

De acordo com a CBTM (2019), essas são as classes no tênis de mesa paralímpico:

Classes para cadeirantes:

Classe I – Atleta que possui uma redução grave na funcionalidade no seu braço dominante, prejudicando o ato de flexão de punho e a extensão de cotovelo, além da ação de agarrar. O músculo tríceps braquial não é funcional.

Classe II – Atleta que possui uma redução na funcionalidade do braço dominante, prejudicando a ação de agarrar e a funcionalidade da mão (músculos do punho). O tríceps braquial é funcional.

Classe III – Atleta que não consegue se equilibrar adequadamente ao sentar numa cadeira de rodas sem encosto, devido a não funcionalidade de músculos do dorso e abdominais, prejudicando o controle da parte superior do tronco e lombar.

Classe IV – Atleta que não consegue se equilibrar adequadamente quando sentado ereto. Não possui movimento deliberado no tronco nos planos sagital e frontal, devido à disfunção dos músculos do quadril e coxa.

Classe V – Atleta que possui bom equilíbrio ao ficar sentado ereto e possui os músculos do tronco e abdômen funcionais. Possui amputação em um dos membros inferiores, porém com capacidade funcional de caminhar.

Classes para andantes:

Classe VI – Atleta que possui uma combinação de deficiências no braço dominante e nos membros inferiores.

Classe VII – Atleta que possui uma amputação simples no braço dominante ou nos dois, acima e/ou abaixo do(s) cotovelo(s). Possui os dois membros inferiores acometidos.

Classe VIII – Atleta que possui amputação simples acima ou dupla abaixo do joelho; Possui grave deficiência em um ou dois membros inferiores.

Classe IX – Atleta que possui amputação simples abaixo do joelho, porém possui bom equilíbrio dinâmico, tendo deficiência mínima em um dos membros inferiores.

Classe X – Atleta que possui amputação de 1/3 do antebraço livre, com funcionalidade normal do braço dominante. Deficiência muscular mínima em um dos membros inferiores.

**A Classe XI é destinada à pessoas com deficiência intelectual.*

3 OBJETIVOS

Objetivo Geral: Propor recursos teóricos e metodológicos para o ensino do Tênis de Mesa a estudantes com algum tipo de deficiência motora.

Objetivos Específicos:

- Revisar a literatura a respeito do ensino do Tênis de Mesa;
- Abordar um sequenciamento dos conteúdos da modalidade a partir das recomendações encontradas na literatura, usando como critério a Base Nacional Comum Curricular e as Orientações Teórico-Metodológicas do estado de Pernambuco;
- Exemplificar formas de adaptar atividades de Tênis de Mesa, objetivando a inclusão de estudantes com deficiência motora do 3º ao 5º ano do ensino fundamental.

4 METODOLOGIA

Quanto à abordagem, essa pesquisa se caracteriza como qualitativa, como esclarece Fonseca (2002):

A pesquisa quantitativa se centra na objetividade. Influenciada pelo positivismo, considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros (FONSECA, 2002, p 20).

Em relação à sua natureza, é do tipo aplicada, buscando gerar algum conhecimento direcionado a sua aplicação prática, com vistas a encontrar soluções de problemas específicos de uma determinada realidade (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012).

Quanto ao objetivo, se caracteriza como uma pesquisa exploratória, que segundo Gil (2007), tem em vista trazer uma familiaridade maior com um problema ou conhecimento, a fim de aumentar sua notoriedade buscar soluções acerca de seus problemas.

De acordo com seus procedimentos, é caracterizada como pesquisa bibliográfica, feita a partir de um levantamento de artigos e teses publicados, livros e páginas da web.

Pesquisa bibliográfica de artigos, realizada a partir das bases de dados Google Acadêmico (Scholar Google) e Scielo, usando como critério de buscas as palavras chave: “Deficiência Motora”, “Esporte Adaptado”, “Tênis de Mesa”, “Inclusão Educacional”. Também foram utilizados livros, sites, leis e decretos para obtenção de informações sobre os temas. Os critérios de exclusão foram estudos que não tratassem especificamente de nenhum dos aspectos definidos pelas palavras chaves. Os critérios de inclusão foram trabalhos que discutissem sobre os temas abordados na língua portuguesa.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após as buscas nas bases de dados, ficou evidente uma lacuna na literatura acerca do ensino do Tênis de Mesa, principalmente de estudos com caráter inclusivo. Os poucos que abordam seu ensino de forma inclusiva, acabam focando apenas na maneira de trabalhar o conteúdo em si, esquecendo-se de apontar os cuidados e adaptações para seu ensino a estudantes com algum tipo de deficiência.

Adiante, as recomendações extraídas dos estudos encontrados:

Quadro 1 – Recomendações de alguns autores acerca do ensino do Tênis de Mesa.

MARTINS, 1996	Não priorização da técnica; utilização de jogos/joguetes; prezar pelas experiências corporais, criatividade e experimentação.
PEREIRA, 2005	Utilizar atividades lúdicas como fator motivador; explorar a criatividade.
NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C., 2006	Exercícios, progressivos, brincadeiras e jogos de iniciação.
TRSIC, 2006	Desenvolver capacidades e habilidades motoras, afetividade e interação.
VILANI, 2006	Possibilitar o desenvolvimento da corporeidade das crianças através do Tênis de Mesa.
DESTRO, 2010	Exercícios progressivos, do mais fácil ao mais complexo, utilizando jogos lúdicos.
FERREIRA, 2011	Promover socialização, cooperação, interação e transformação social. Estimular o aluno à traçar jogadas, realizar tomadas de decisão, desenvolvendo da autonomia.
COUTINHO, 2015	Trabalhar as dimensões conceituais (regras, materiais, evolução), procedimentais (habilidades motoras básicas do esporte, demonstrações) e atitudinais (cooperação, respeito e construção de valores).
BELLI et al., 2017	Ensino técnico-tático, centrado no domínio do conjunto de habilidades tático-técnicos integradas.
MELO; SILVA, 2019	Vivenciar o Tênis de Mesa com apresentação dos fundamentos técnicos, interação, não focar na técnica, ambiente inclusivo com os alunos protagonistas.

A partir dos documentos encontrados e evidenciados no quadro acima, algumas sugestões para o ensino do Tênis de Mesa foram mais persistentes entre os diversos autores, foram elas:

- Utilização de jogos e atividades lúdicas;
- Estimular a criatividade, tomada de decisão, protagonismo e autonomia;
- Promover interação, coletividade e socialização;
- Apresentar regras e movimentos básicos, sem a constante correção técnica;
- Progressão do mais simples ao mais complexo.

Fazendo uma correlação entre os estudos que tratam sobre o Tênis de Mesa Paralímpico e o Convencional, não há tantas diferenças quanto às recomendações.

Para uso como critérios de seleção de conteúdos e objetivos, foram consultados documentos norteadores da educação Nacional (BNCC) e à nível estadual (OTM's - PE).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2018, p. 7).

Especificamente na Educação Física, A Base Nacional Comum Curricular foca no desenvolvimento de habilidades, privilegiando oito dimensões do conhecimento: Experimentação, Uso e apropriação, Fruição, Reflexão sobre a ação, Construção de valores, Análise, Compreensão e Protagonismo Comunitário (BRASIL, 2018).

Já as Orientações Teórico-Methodológicas do Estado de Pernambuco, se tratam de um documento “fruto da sistematização dos estudos, discussões e produções realizadas pela Comissão de Educação Física, instituída pela Secretaria de Educação de Pernambuco (SE-PE), desde maio de 2008” (PERNAMBUCO, 2010, p.10). Neste documento, são apresentados ciclos de aprendizagem, tratados como uma possibilidade de organização do pensamento dos alunos, onde para este trabalho em questão, foi escolhido o 2º Ciclo (4º ao 6º ano do fundamental), dentre os quatro conteúdos nas OTM's.

Neste 2º Ciclo, trabalha-se a Iniciação à sistematização do conhecimento, onde o aluno toma consciência de sua atividade mental, de seu potencial de abstração, realizando confrontamentos do seu pensamento com os dados da realidade, apresentando juízo de valor e interpretação. Começa a estabelecer relações mais complexas sobre a sociedade e passa a estabelecer generalizações (PERNAMBUCO, 2010).

Neste ciclo, cabe ao aluno sistematizar os conhecimentos: Ginástica, Jogo, Dança, Luta, Esporte contextualizando-os, relacionando-os ao cotidiano, refletindo sobre conceitos, atitudes, procedimentos e habilidades, reorganizando o conhecimento tratado em aulas, oficinas, seminários e festivais, priorizando a formação de generalizações acerca dos conteúdos específicos de cada tema da Cultura Corporal, com extrapolação do conhecimento para a comunidade escolar (PERNAMBUCO, 2010, p. 18).

Tendo em vista os conceitos apresentados nestes documentos norteadores da Educação e da Educação Física Escolar, para a proposta deste trabalho, foram designados conteúdos e objetivos baseados no ciclo do 3º ao 5º Ano do Ensino Fundamental da BNCC, em paralelo com o 2º Ciclo das OTM's (4º ao 6º Ano do Ensino Fundamental). Adiante, um quadro com os objetivos apontados nestes documentos, com base nos seus respectivos ciclos já citados, dentro da unidade temática dos Esportes:

Quadro 2 – Recomendações dos documentos norteadores da Educação Física no Estado de Pernambuco.

(ORIENTAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS-PE, 2010)	Trabalhar a historicidade, regras, fundamentos básicos, estratégias, socialização, reflexão sobre origem e evolução da modalidade.
(BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR, 2018)	Experimentar e fruir diversos esportes de campo e taco, rede/parede, criar estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando a coletividade e protagonismo. Aprender a diferenciar o Jogo do Esporte e suas diferentes manifestações.

É possível perceber que muitos dos objetivos tratados na BNCC e OTM's corroboram com os achados da literatura à respeito do ensino do Tênis de Mesa, no que diz respeito à forma de trabalhar o conteúdo em questão. Porém, assim como

nos estudos sobre o ensino do Tênis de Mesa, a BNCC e as OTM's não abordam direcionamentos específicos para desenvolver atividades e exercícios que contemplem e promovam inclusão da pessoa com deficiência. Dito isto, foi realizado uma seleção dos conteúdos e atividades, buscando contemplar ao máximo as recomendações e objetivos vistos anteriormente, adicionando um caráter inclusivo para estudantes com deficiência motora do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Adiante, se encontra um quadro com objetivos sugeridos para cada turma, pensando num sequenciamento dos conteúdos, levando em conta as características de cada faixa etária correspondente e as especificidades da modalidade, imaginando que será trabalhada eventualmente dentro deste ciclo de escolaridade, e não uma única vez.

Quadro 3 – Objetivos gerais sugeridos para cada série.

3º ano do Ensino Fundamental	Conhecer e vivenciar o Tênis de Mesa diferenciando-o do Pingue-Pongue, através da sua história e evolução, seus implementos e regras básicas, experimentando as diversas formas de rebater, focando em jogos e atividades lúdicas.
4º ano do Ensino Fundamental	Experimentar os implementos e movimentos básicos da modalidade, utilizando combinações técnicas, estabelecendo novos conceitos, e incorporando novas ações do esporte, trabalhando criatividade, coletividade e protagonismo.
5º ano do Ensino Fundamental	Desenvolver a capacidade de tomada de decisão, cooperação e criatividade dos alunos, aumentando o leque de possibilidades de ações técnico-combinatórias.

Após todos os achados na literatura e nos principais documentos norteadores da educação em Pernambuco, será dado início a parte propositiva deste trabalho.

Para esta proposta, as atividades foram pensadas de forma que possam ser executadas sem a necessidade total de implementos oficiais ou convencionais, levando em conta a realidade das escolas brasileiras, principalmente as do Ensino Público. Dito isso, podemos separar os materiais a serem utilizados em: Convencionais (Oficiais), Similares (Pingue-Pongue) ou Alternativos (construídos pelo professor e/ou alunos, etc.).

Os implementos **convencionais** são os já apresentados anteriormente neste trabalho. Iremos considerar como **similares** os implementos de pingue-pongue, por

possuir na sua maioria, características e especificações parecidas aos convencionais do Tênis de Mesa, muitas vezes até passando despercebido aos olhos de leigos. São bem mais fáceis de encontrar, além de serem bem mais acessíveis, em comparação com os convencionais. Alguns exemplos de raquetes de pingue-pongue que podem ser utilizadas:

Figura 7 – Raquetes de Pingue-Pongue.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Alternativos: Raquetes artesanais, construídas com materiais diversos, como: papelão, plástico, madeira, etc.: borrachas de EVA (Etil Vinil Acetato); fios, cordas, papelão, livros, tiras de TNT, etc., utilizados como rede; bolas de desodorante; e mesas adaptadas, com diferentes tamanhos e materiais, como: birôs, mesas de cozinha, junção de carteiras ou até o próprio piso liso.

Alguns materiais didáticos podem ser confeccionados para utilização nas aulas, visto que pode ser difícil conseguir materiais **convencionais** ou **similares**, devido a realidade das escolas brasileiras. A seguir, alguns exemplos de materiais didáticos que podem ser utilizados:

RAQUETES: Como sugestão para confecções de raquetes, temos os exemplos abaixo. Na imagem 2, os materiais utilizados foram: quatro capas de caderno (tipo dura), emborrachado EVA (interessante ser das cores vermelha e preta, introduzindo uma das regras do esporte) e cola. Também podem ser utilizada madeira (imagem 3), papelão ou plástico para a confecção. Lembrando que,

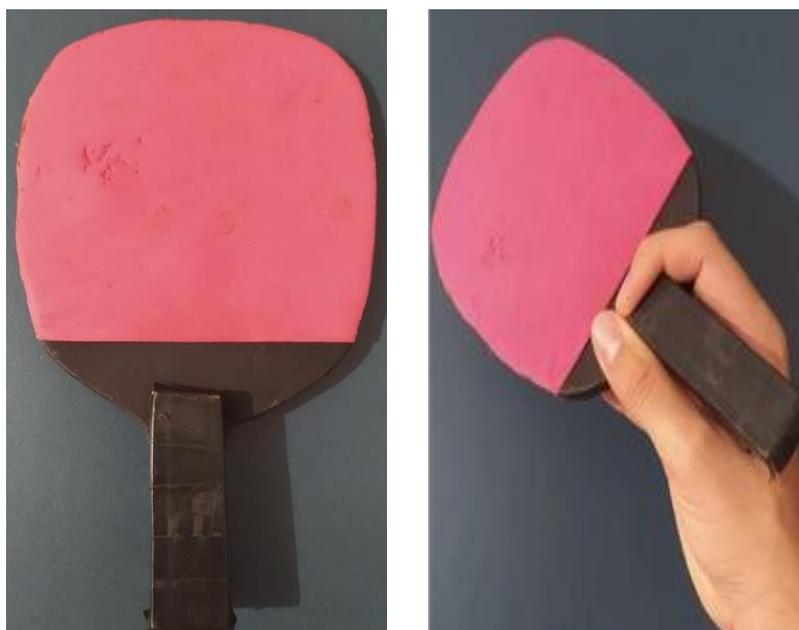
dependendo da condição motora do aluno, devem-se realizar adaptações, seja no cabo, ou até no tamanho da face da raquete, promovendo maior firmeza e conforto ao empunhar a raquete.

Figura 8 – Exemplo de raquete adaptada com papelão e E.V.A.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Figura 9 – Exemplo de raquete adaptada feita com Madeira e E.V.A.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

BOLA: Mesmo as bolas de pingue-pongue sendo bem acessíveis, podem ser utilizadas bolinhas de desodorante tipo Rol-on. São mais pesadas e rígidas, porém, na falta de recursos, podem ser utilizadas como alternativa.

Figura 10 – Exemplo de adaptação para a bolinha.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

No que se refere aos conteúdos abordados nesta proposta, serão trabalhados inicialmente a história e evolução do Tênis de Mesa, seguido de seus aspectos técnicos básicos e regras mais simples. As atividades focam primeiramente na Adaptação aos Implementos, seguido dos fundamentos técnicos básicos: Forehand, Backhand e Saque.

Inicialmente (e eventualmente), trabalhar a história do Tênis de Mesa e sua evolução, podendo utilizar informações discutidas no regate histórico realizado neste trabalho, ou de fontes confiáveis. É interessante mostrar vídeos, fotos e imagens, desenhos ou outros recursos visuais para os alunos conhecerem mais sobre o esporte. Se possível, mostrar os implementos da modalidade, sejam convencionais ou não, porém, deixar claro que existem diferenças entre eles. Como sugestão, temos um roteiro de questionamentos simples que podem ser feitos nos primeiros momentos:

- Questionar a turma se eles sabem o que é o Tênis de mesa, se já jogaram, conhecem alguém que o pratica, se já viram na TV, etc.; Também fazer a mesma coisa questionando sobre o pingue-pongue.
- Onde e como surgiu o Pingue-Pongue e porque recebeu esse nome;
- De que forma era jogado;

- Como eram os implementos e regras;
- Como se tornou o Tênis de Mesa;
- Quando e de que forma chegou ao Brasil;
- Como é jogado hoje em dia;
- Quais são suas principais regras e seus implementos utilizados atualmente.

Para um segundo momento, se possível, reunir os alunos em sala para confecção das suas raquetes (no caso de utilização de raquetes adaptadas).

Todas as atividades a seguir, foram pensadas de forma que não seja necessário o uso obrigatório de mesas convencionais, podendo ser realizadas utilizando simplesmente o próprio piso da quadra, sala, etc., desde que seja minimamente liso e uniforme. Todas as atividades também podem ser feitas com o aluno de pé, sentado em cadeiras ou cadeira de rodas ou no chão, respeitando as diferentes características dos alunos com deficiência, sejam eles andantes ou cadeirantes, garantindo uma maior equidade e inclusão entre os alunos envolvidos. Algumas das atividades estarão ilustradas a partir de imagens.

5.1 ADAPTAÇÃO AOS IMPLEMENTOS

Primeiro contato (ou não) dos alunos com os implementos da modalidade, onde devem conhecer a área de jogo, a raquete (como segurar, como rebater, etc.), a bolinha (seu peso, velocidade, quique, etc.) e etc. Essa primeira experiência é imprescindível para a aprendizagem de todos os outros fundamentos técnicos.

Inicialmente, os alunos já terão conhecido os tipos de empunhaduras de raquetes. É importante que nos primeiros momentos, o Professor estimule os alunos a experimentar as diferentes formas de segurar as raquetes. Após as primeiras vivências práticas, deixar os alunos livres para escolher a forma que seja mais confortável para ele.

5.1.1 *Primeiro contato com a bolinha:*

Para primeira atividade, entregar uma bolinha para cada aluno, ondem eles devem estar livres no espaço disponível para a aula, onde o Professor deve estimulá-los a realizar diversas ações com a bolinha, como: Jogar para cima e pegá-la, quicar no chão e pegar, jogar de uma mão para outra, lançar a bola para um

colega, soltar a bolinha na mesa/carteira/birô, chão, etc. Este é o momento onde o aluno vai começar a desenvolver “intimidade” com a bolinha.

Se houver disponibilidade, entregar aos alunos diferentes tipos de bolinhas (convencionais, de pingue-pongue, bolinhas de desodorante, bexigas, etc.) para que eles possam perceber as diferenças entre elas.

5.1.2 Quicar bolinha no chão usando a palma da mão

Figura 11 – Exemplo de atividade de adaptação à bolinha.



Figura 12 – Exemplo de variação da atividade de adaptação à bolinha



Nesta atividade os alunos devem tentar quicar a bolinha para o chão, usando a palma da mão (Figura 1), lembrando o fundamento do drible no Basquetebol.

Variações:

- Realizar a atividade sentado numa cadeira/cadeira de rodas ou no chão;
- Andar ou dar toques na cadeira de rodas enquanto quica a bolinha no chão;
- Realizar esta atividade com demarcação no chão ou bambolê, para o aluno manter a bola quicando dentro da área demarcada (Figura 2);
- Durante a atividade, executar comandos do Professor, como: levantar o braço livre, agachar, girar, deitar, dar toques na cadeira de rodas, etc.;
- Bater na bolinha com o dorso da mão, ou alternando entre palma e dorso.

5.1.3 Rebatendo a bolinha com diversos objetos:

Figura 13 – Exemplo de atividade para experimentar diversas formas de rebater



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Com cada aluno com uma bolinha, irá escolher algum objeto disponibilizado pelo professor para rebater livremente a bolinha, para entender as diversas formas de rebater, utilizando diversos tipos de objetos ou até partes do corpo, como por exemplo: livro, caixa de sapato, pedaço de madeira, peneira, copo de plástico, garrafa PET, a própria mão, cabeça, etc. O ideal é que todos os alunos experimentem rebater utilizando todos os objetos disponíveis.

Variações:

- Realizar a atividade sentado no chão ou cadeira/cadeira de rodas;
- Utilizar uma bexiga levemente cheia no lugar da bolinha.

5.1.4 Equilibrar a bolinha na raquete:

Finalmente com a raquete, de forma livre, cada aluno com sua raquete e uma bolinha, deve manter a bola equilibrada em cima da face da raquete, primeiro em uma face, depois na outra.

Figura 14 – Exemplo de atividade para controle da bolinha na raquete.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Variações:

- Equilibrar a bolinha enquanto anda;
- Equilibrar a bolinha enquanto realiza “toques” na cadeira de rodas
- Equilibrar a bolinha enquanto realiza algum circuito com cones ou demarcação no piso.
- Realizar a atividade enquanto executa comandos do Professor, como: Levantar o braço livre, agachar, girar, deitar, etc.;

5.1.5 Quicar a bolinha na raquete:

Figura 15 – Exemplo de atividade para controle do quique da bolinha na raquete.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Cada aluno com sua raquete e uma bolinha, deverão quicar a bolinha na raquete sem parar, evitando que ela caia no chão.

Variações:

- Executar o exercício estando sentado numa cadeira/cadeira de rodas ou no chão;

- Quicar a bolinha duas vezes com uma face, duas vezes com outra, e assim sucessivamente;
- Quicar a bolinha com uma face por vez;
- Quicar a bolinha enquanto anda ou realiza toques na cadeira de rodas.
- Sentado no chão (ou usando a mesa), rebater para cima, deixar que a bolinha dê um quique no chão/mesa e realizar outra rebatida para cima;
- Utilizar uma bexiga levemente cheia no lugar da bolinha.

5.1.6 Rebatendo contra parede:

Figura 16 – Exemplo de atividade para rebater a bolinha contra a parede.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

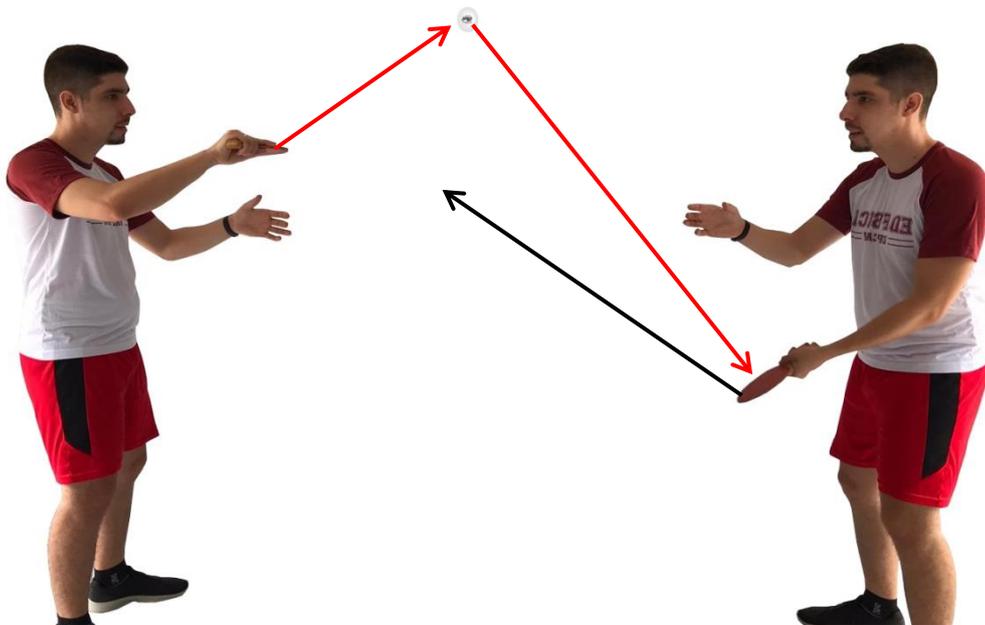
De frente a uma parede lisa, de pé ou sentado (cadeira/cadeira de rodas ou chão), cada aluno com uma raquete e uma bolinha, deve rebater a bola sem parar em direção à parede, sem deixá-la cair no chão.

Variações:

- Rebatendo a bola alternando a face da raquete a cada uma ou duas rebatidas;
- Permitir um quique após a bola voltar da parede;
- Substituir a bolinha de tênis por uma bexiga levemente cheia;
- Em duplas, onde cada um deve rebater para a parede alternadamente, ou a cada duas vezes, sem deixar a bolinha cair no chão.

5.1.7 Rebatidas em duplas sem quique:

Figura 17 – Exemplo de atividade para rebatidas sem quique entre duplas.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

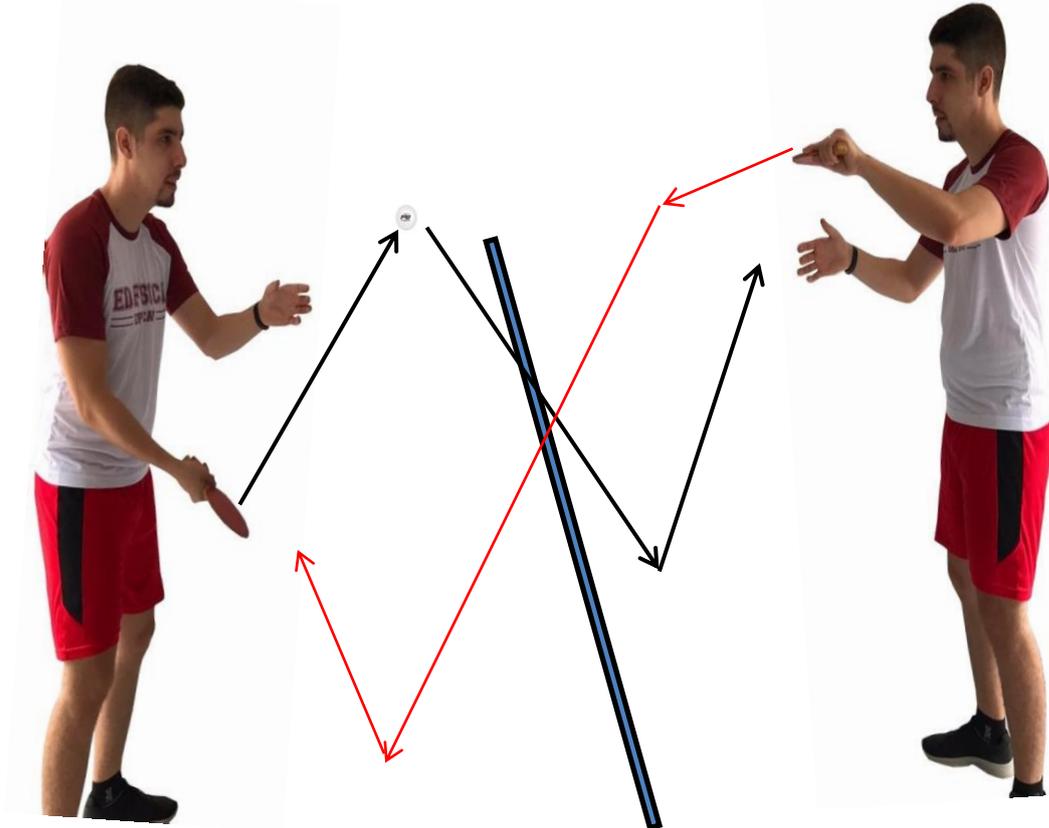
Em duplas, de pé ou sentados (chão ou cadeira de rodas) um de frente para o outro numa distância curta, devem rebater a bolinha uma para o outro sem deixá-la cair no chão.

Variações:

- Alterar eventualmente a distância entre os alunos buscando trabalhar precisão, tempo de reação, controle e força.
- Utilizar uma bexiga levemente cheia no lugar da bolinha.

5.1.8 Rebatidas em duplas com quique:

Figura 18 – Exemplo de atividade para rebatidas sem quique entre duplas.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

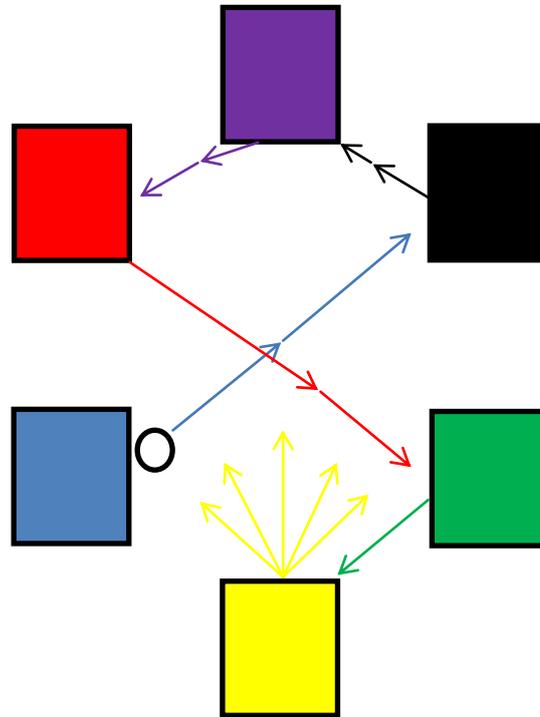
Em duplas, um de frente para o outro, de pé, sentados no chão ou cadeira de rodas, há uma distância razoável e com uma fita/fio/cones/linha simulando uma rede, devem rebater a bola em direção ao colega, de forma que ela dê seu quique no lado do colega.

Variações:

- Alterar eventualmente a distância entre os alunos buscando trabalhar precisão, tempo de reação, controle e força.
- Permitir dois quiques por mesa/lado do campo;

5.1.9 Troca de bola em círculos:

Figura 19 – Exemplo de atividade de rebatidas em grupo.



□: Alunos

○: Bolinha

↗: Trajetória da bolinha

Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Formar pequenos grupos de alunos, onde estes devem rebater a bola entre si, sem que esta dê dois quiques no chão ou saia do círculo.

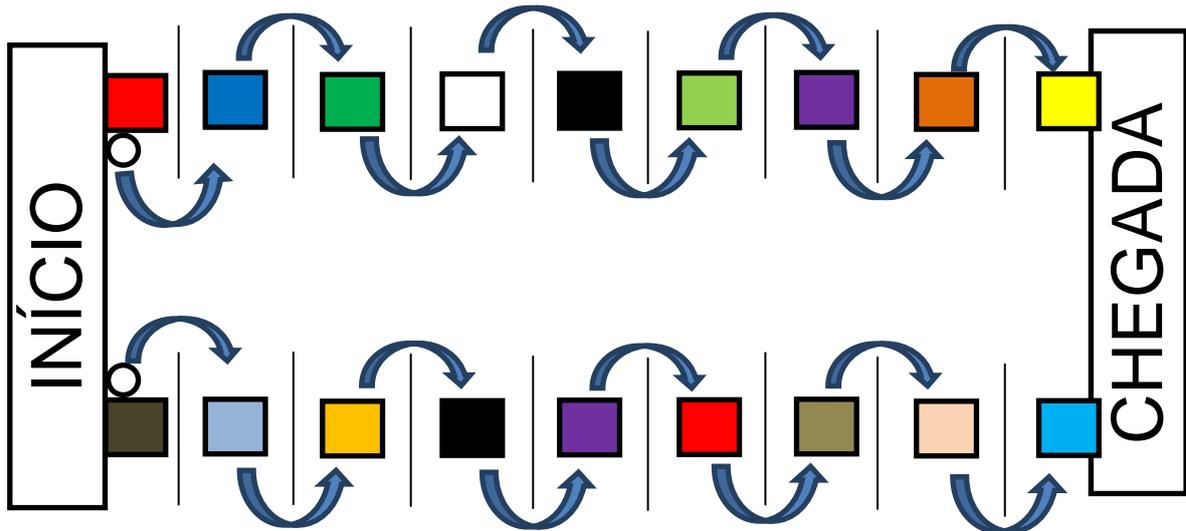
Variações:

- Alunos sentados no chão, cadeira ou cadeira de rodas enquanto realizam a atividade;
- Aumentar gradativamente os círculos, unindo uns com os outros, até que se forme um único círculo com todos da turma;
- Permitir mais de um quique no chão;
- Quem errar sai do círculo;

- Adicionar uma ou mais bolas para que estejam em movimento simultaneamente.

5.1.10 Quem chega primeiro ao fim da coluna:

Figura 20 – Exemplo de atividade de corrida da bolinha entre equipes.



□ : alunos ○ : bolinha | : áreas demarcadas para cada aluno

Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Separar os alunos em duas, três ou quatro colunas (dependendo do número de alunos), onde os componentes de cada coluna devem estar dentro de uma demarcação no chão ou dentro de um arco, etc. Ao sinal do Professor, o primeiro aluno de cada fileira deverá começar a “pingar” a bola com sua raquete, sem parar, e em seguida, passar para o seu colega da frente, que deve fazer o mesmo e assim sucessivamente. Vence a primeira equipe que conseguir realizar a tarefa, sem deixar a bola cair no chão. Se a bola cair no chão, volta ao início da coluna.

Variações:

- Utilizar uma bexiga levemente cheia no lugar da bolinha de tênis;
- Realizar uma espécie de corrida, onde o aluno ao passar a bolinha deve ir para frente da coluna, para dar continuidade a atividade até sua equipe chegar ao objetivo.

- Desafiar a turma a realizar a mesma atividade em conjunto, onde todos formarão um círculo;

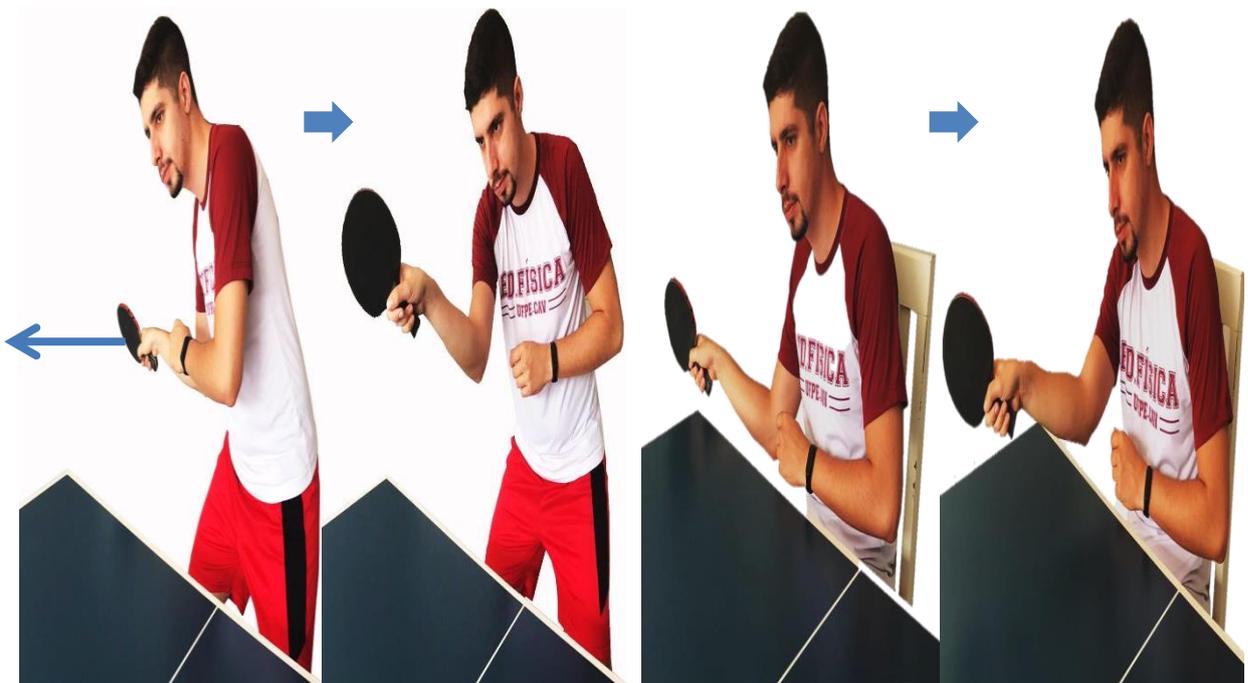
5.2 FOREHAND E BACKHAND

O **Forehand** é o golpe na bola, realizado com a palma da mão virada para frente, já o **Backhand** é golpe na bola, realizado com a palma da mão virada para trás. Ambos possuem algumas diferenças de acordo com o tipo de empunhadura, como exemplificado nas imagens abaixo:

Alguns exemplos de execução da rebatida Forehand e Backhand nos diferentes tipos de empunhaduras, tanto para andantes como para cadeirantes (Fonte: OS AUTORES):

Rebatida Forehand na Empunhadura Clássica:

Figura 21 – Exemplo de rebatida Forehand na empunhadura Clássica.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Rebatida Backhand na Empunhadura Clássica:

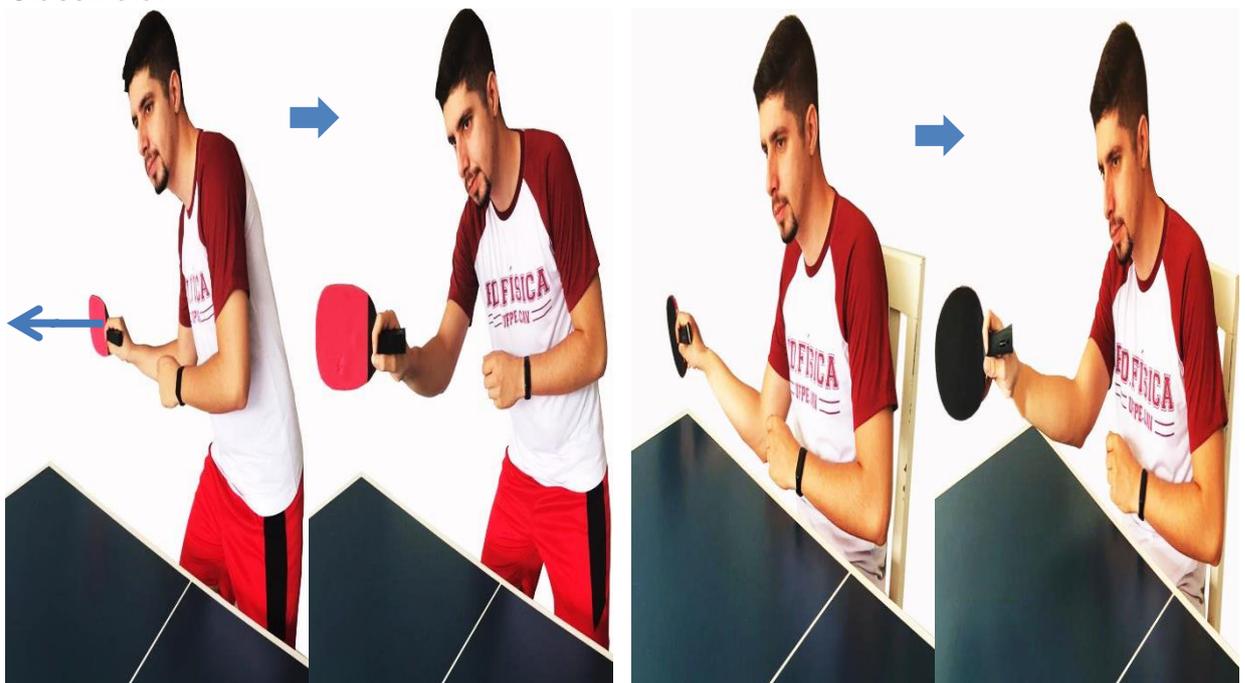
Figura 22 – Exemplo de rebatida Backhand na empunhadura Clássica.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Rebatida Forehand na Empunhadura Caneta e Classineta:

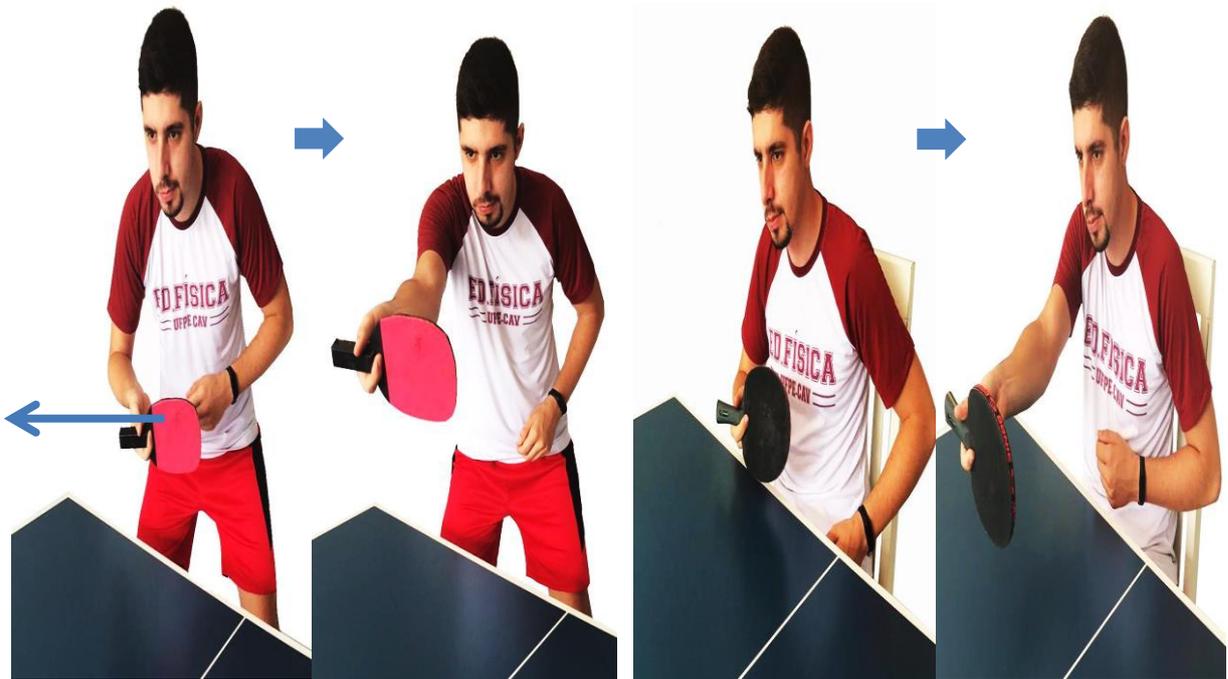
Figura 23 – Exemplo de rebatida Forehand nas empunhadura Caneta e Classineta.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Rebatida Backhand (Shoto) na Empunhadura Caneta e Classineta:

Figura 24 – Exemplo de rebatida Backhand nas empunhaduras Caneta e Classineta.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Reverse Penhold Backhand (RPB- Empunhadura Classineta):

Imagem 25 – Exemplo de rebatida RPB da empunhadura Classineta.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Antes de iniciar as atividades, o professor deve demonstrar a execução de ambos os fundamentos ou apresentar vídeos/imagens.

5.2.1 Troca de bola em dupla utilizando Forehand e Backhand:

Figura 26 – Exemplo de atividade de troca de bola em dupla utilizando o Forehand e o Backhand



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Em duplas, de pé ou sentados, um de frente para o outro ou nas diagonais (na mesa ou chão), um dos alunos deverá rebater a bolinha em direção ao outro colega utilizando o FH, que por sua vez, deve pegar a bolinha e rebater de volta utilizando o BH. Após algumas execuções, alternar o fundamento de cada um.

Observações:

- Variar a distância entre um aluno e outro eventualmente;
- Delimitar espaço da rede e fundo da área de jogo, se a atividade for feita no chão.
- Se for utilizado o piso, usar algo para simular ou delimitar uma rede.

5.2.2 Troca de bola em dupla com alvos:

Novamente em duplas, como na atividade anterior, porém, desta vez, será colocado um alvo em cada lado da mesa/chão, que podem ser cones, arcos, desenhos e etc. Os alunos podem escolher livremente qual dos dois fundamentos irá utilizar. A cada acerto no alvo o aluno marcará um ponto. Cada aluno deve realizar duas tentativas por vez, remetendo à regra do serviço/saque da modalidade.

Variações:

- Colocar vários alvos em cada lado e assim que o alvo for acertado ele deve ser retirado da mesa;
- Cada vez que o alvo for acertado, ele deve ser recolocado em outro lugar da área de jogo;
- Ao acertar o alvo, o aluno que o acertou escolhe onde ele deve ser reposicionado.

5.2.3 Rebatendo sem parar:

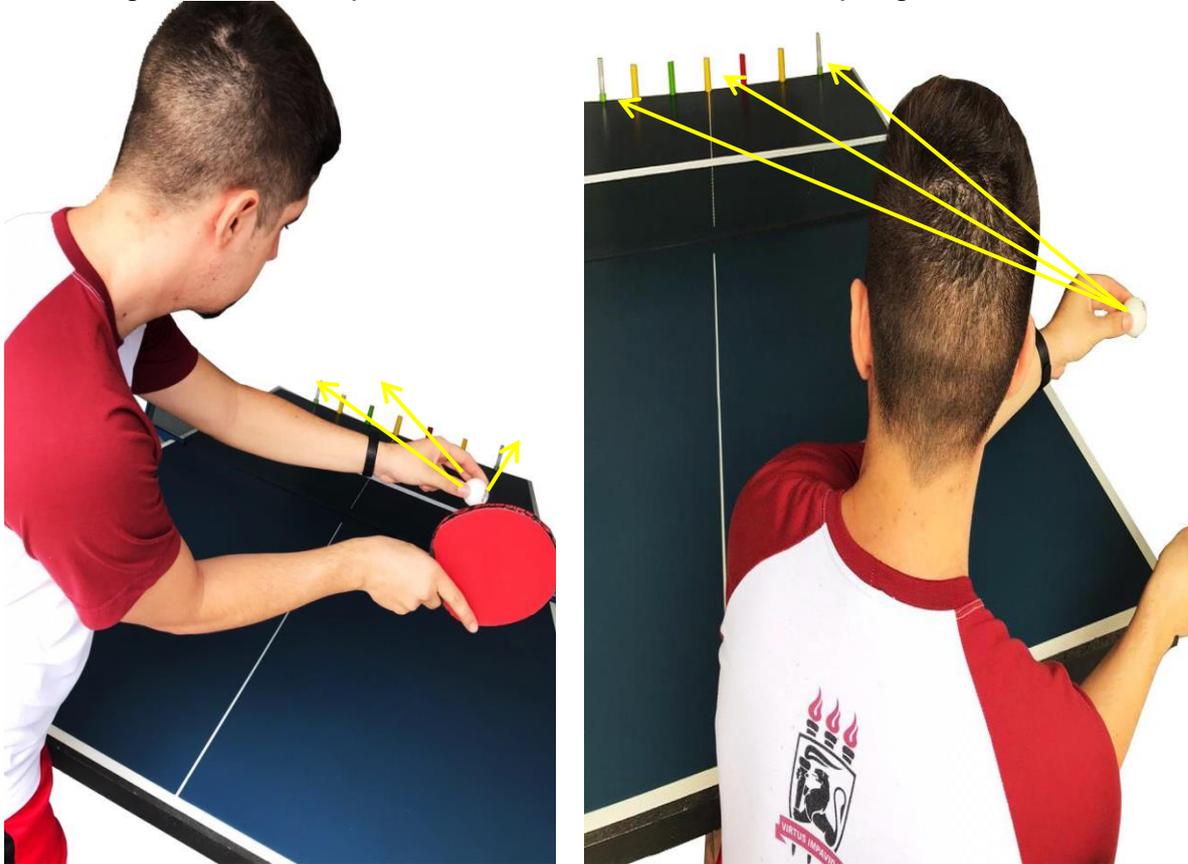
Mais uma vez em duplas (de pé ou sentados), ao sinal do professor, trocar bola livremente, porém, devem fazer o máximo para evitar que a bola saia do campo de jogo ou dê dois quiques no mesmo lado da mesa/chão. Vence a última dupla que conseguir manter a bola em movimento, respeitando a regra do único quique.

Variações:

- Realizar a atividade com duas duplas trocando uma ou duas bolas entre si.
- Caso necessário, adicionar mais uma bola para aumentar a dificuldade da atividade ou em caso de necessidade de desempate.

5.2.4 Boliche-Pongue

Figura 27 – Exemplo de atividade chamada boliche-pongue



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Formar duas ou três grandes equipes, com números iguais de integrantes, onde irão competir para quem derrubará mais alvos. A cada rodada, um aluno de cada equipe terá duas tentativas para derrubar os alvos, que podem ser cones, garrafas, copos e etc. O aluno poderá escolher qual fundamento irá utilizar; O Professor pode pedir para alguns alunos contabilizarem os pontos. Cada alvo derrubado contabilizará um ponto, Caso haja empate, irá acontecer rebatidas alternadas, onde um de cada equipe rebaterá uma vez, remetendo a regra do saque quando ocorre um 10x10 no Tênis de Mesa. Ao final, vence a equipe com maior número de pontos. A rebatida deve ser feita diretamente para o outro lado da mesa, ou após a rede adaptada (se for realizada no chão).

5.3 SAQUE

Fundamento que dá início a qualquer ponto. Golpe realizado na bola, após esta ser lançada para cima, no mínimo 16 cm, utilizando a palma da mão, ou a face da raquete, onde seu primeiro toque seja dado na mesa do sacador, passe para o outro lado da mesa sem tocar a rede, e toque no lado da mesa do oponente. Existem vários tipos de saques e efeitos no Tênis de Mesa, porém, apenas o saque “liso” será trabalhado nas atividades, por ser o mais simples, e por uma provável falta de implementos convencionais (principalmente as borrachas), o que praticamente impossibilita imprimir efeitos consideráveis na bolinha.

Este fundamento pode ter a aprendizagem um pouco difícil no início, por necessitar um pouco de tempo de bola (timing), onde o aluno precisa saber o momento certo de realizar o contato com a bolinha, onde a precisão e força também são extremamente importantes. Para isso, o Professor deve realizar demonstrações ou apresentar vídeos ou imagens.

5.3.1 Simulando o saque:

Figura 28 – Exemplo de exercício para aprendizagem do saque.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Cada aluno com sua raquete e bolinha, devem realizar uma espécie de simulação do saque, onde irão lançar a bolinha para cima utilizando sua mão livre ou

a face da raquete (no caso de membro amputado), após o lançamento para cima, o aluno deve deixar a bola pingar na sua raquete, de forma que ela pare em cima da mesma.

Variações:

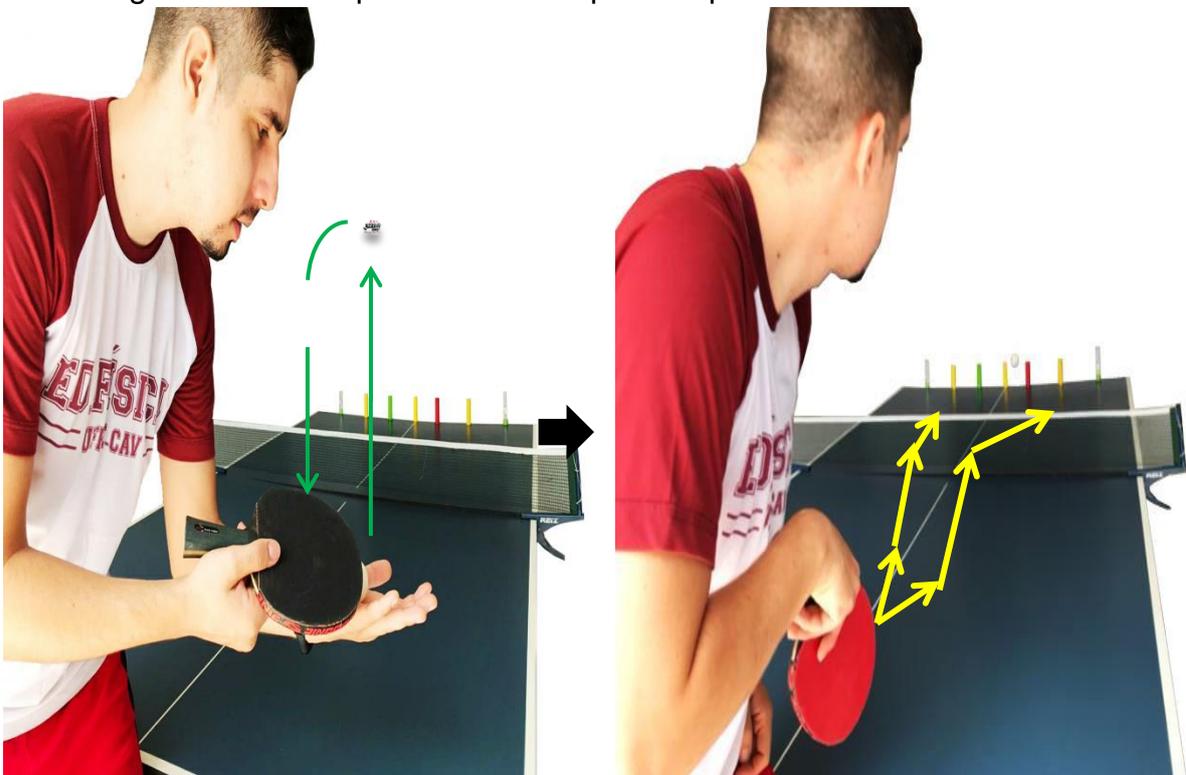
- Realizar essa ação várias vezes mudando a posição do corpo;
- Alternar a altura do lançamento;
- Simular hora o saque com Forehand, hora com o Backhand;
- Empurrar a bola para a frente invés de equilibrá-la.

5.3.2 Duplas trocando saques entre si:

Em duplas, os alunos devem ficar um de frente para o outro, onde devem realizar saques, um para o outro, onde a bolinha deve quicar uma vez no seu campo e do segundo quique por diante sejam dados no campo do colega. Após isso, o outro colega realiza a mesma ação e assim sucessivamente. Importante o Professor estimular os alunos a tentarem diversos tipos de saque, com movimento, força (saque curto, médio e longo) e direções diferentes. Caso a bolinha toque na rede ao ser sacada, o aluno deve repeti-lo.

5.3.3 Boliche-Pongue com saque:

Figura 29 – Exemplo de atividade para saque.



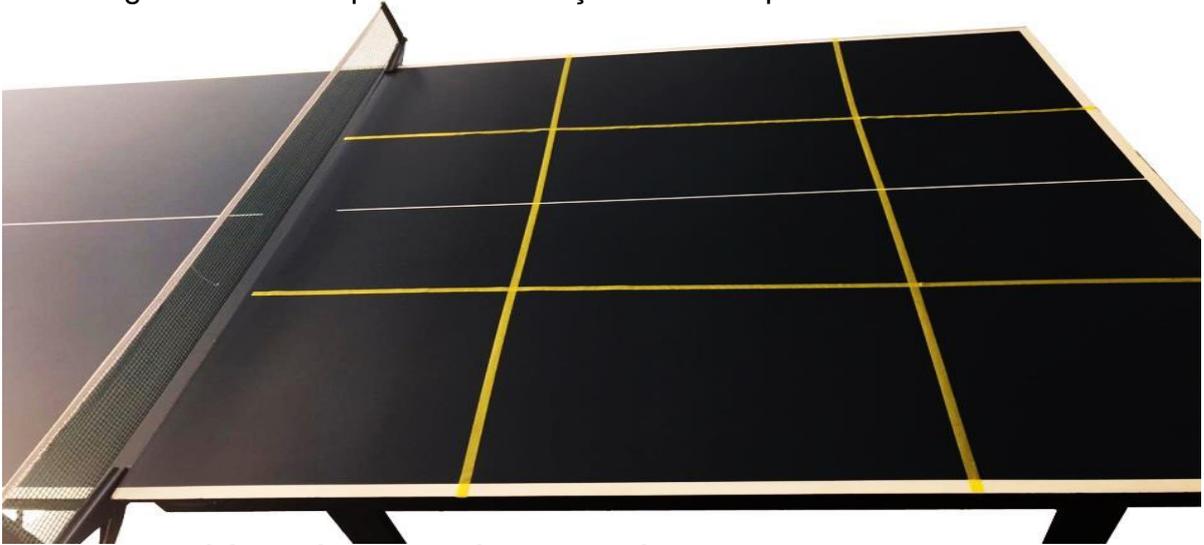


Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Como na atividade apresentada anteriormente, formar duas ou três grandes equipes, com números iguais de integrantes, onde tentarão derrubar mais alvos. A diferença é que desta vez, deve-se utilizar o saque. Cada alvo derrubado contabilizará um ponto, Caso haja empate, irá acontecer rebatidas alternadas, onde um de cada equipe rebaterá uma vez, remetendo a regra do saque quando ocorre um 10x10 no Tênis de Mesa. Ao final, vence a equipe com maior número de pontos. Os alunos podem escolher o tipo de saque que preferir.

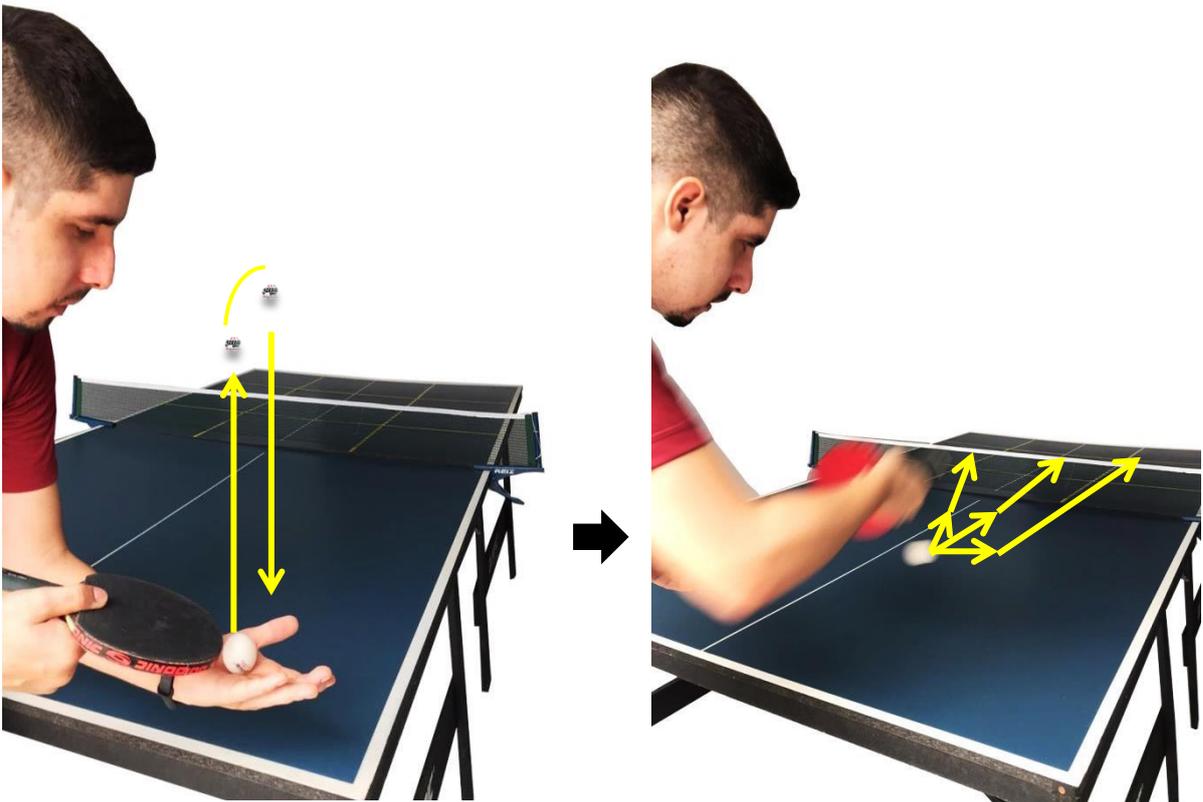
5.3.4 Jogo da Velha-Pongue:

Figura 30 – Exemplo de demarcação da mesa para atividade.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Figura 31 – Exemplo de atividade boliche-pongue com saque.



Fonte: COELHO, V. A F.; OLIVEIRA, S. F. M., 2020.

Formar equipes para jogar o jogo da velha, com elementos do Tênis de Mesa. Um lado da área de jogo deverá ser demarcada (fig. 1). Antes de iniciar, cada equipe irá escolher ou sortear o fundamento que será utilizado por seu time, que substituirá o X (xis) e o O (círculo) do jogo da velha convencional: F (Forehand) e o time B

(backhand). Cada aluno de cada equipe irá sacar uma vez e o local onde a bola der seu primeiro quique deve ser marcado com a letra da equipe (caso toque a rede ou alguma linha deve-se repetir o saque). A cada rodada, troca-se o fundamento e conseqüentemente a letra de cada equipe. Vence a equipe que completar a “velha” mais vezes.

Após todas as atividades propostas, fica a cargo do Professor selecioná-las da forma que achar melhor, de acordo com características específicas do seu contexto escolar. Pode-se utilizar a grande maioria das atividades em forma de estações, onde todos os alunos estejam em constante movimento. É interessante realizar um pequeno torneio, sendo uma espécie de fixação do conteúdo, onde os alunos podem jogar entre si, atuar como árbitros, torcedores, ou seja, experimentando os diversos papéis dentro da modalidade esportiva.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo apresentou apenas um aperitivo do vasto e fascinante repertório do Tênis de Mesa, focando nos fundamentos técnicos mais básicos, porém de forma organizada e progressiva, trabalhando-os de forma lúdica e cooperativa, focando no protagonismo do aluno, como recomendaram a maioria dos estudos encontrados na literatura. Essas características, aliadas com alternativas viáveis para sua utilização em turmas com estudantes com algum tipo de deficiência motora e a baixa necessidade de recursos materiais, acaba facilitando sua utilização em aula.

Mesmo sendo uma das modalidades mais praticadas no Brasil e no mundo, ainda é pouco trabalhada na escola. Isso se deve a alguns motivos, como a escassez de estudos sobre a modalidade – se comparado a tantas outras – bem como o fato de ser pouco discutida em cursos de graduação. Por ser um esporte tão pouco utilizado, pode visto nas aulas como algo inovador, aumentando o leque de possibilidades para os Professores de Educação Física.

Como foi visto neste trabalho, através de atividades simples, é possível contemplar boa parte dos conteúdos e objetivos apontados nos documentos norteadores, buscando explorar principalmente a criatividade, socialização e cooperação, sem necessidade de muitos recursos e estrutura física da escola, facilitando sua execução. Mesmo tendo um viés inclusivo, direcionado a alunos com deficiência motora, pode ser utilizada em outros contextos, mesmo em turmas sem presença de estudantes com deficiência, sem necessidade de mais adaptações.

Por fim, espera-se que este trabalho contribua de alguma forma, para a promoção da inclusão da pessoa com deficiência motora e com outros acometimentos, além de incentivar a utilização de outros esportes esquecidos no contexto escolar, esportes esses que, assim como o Tênis de Mesa, trazem benefícios em diversos aspectos, mas continuam sem espaço nas aulas de Educação Física nas escolas brasileira.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Promulgada em 5 de outubro de 1988. Disponível em <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/consti/1988/constituicao-1988-5-outubro-1988-322142-publicacaooriginal-1-pl.html>>. Acesso em: 25 set. 2019.
- BRASIL. **Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2004/Decreto/D5296.htm>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência** (Estatuto da Pessoa com Deficiência): promulgada em 6 de julho de 2015. 2015. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm>. Acesso em: 26 set. 2019.
- BRASIL. **Política nacional de saúde da pessoa com deficiência**. Disponível em: <<http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2017/MatrizesConsolidacao/comum/37518.html>>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. 600 p. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_s ite.pdf>. Acesso em: 16 de set. 2020.
- BUSTO, R. M. A deficiência e o esporte paraolímpico. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO ESPECIAL, 7., 2011, Londrina. **Anais** [...] Londrina: UEL, 2011. p. 2400-2422.
- COSTA, D. G.; MALHEIRO, F.; SIMÕES, M.; COUTO, M. P. **O tênis de mesa vai à escola**. 1.ed. Porto: Porto Editora, 2013. 67 p.
- DESTRO, I. E. M. **Tênis de mesa adaptado**: conceitos e iniciação esportiva. 2010. 110 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2010.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre, RS. Brasil: Editora UFRGS. 2009. 120 p.
- FONSECA, J. A.; SILVA, A. P. S. Tênis de mesa adaptado em Goiânia. **Materiales para la Historia del Deporte**, Madrid, n. 13, 2015.
- GUERREIRO, E. M. B. R. A acessibilidade e a educação: um direito constitucional como base para um direito social da pessoa com deficiência. **Rev. Educação Especial**, Santa Maria, v. 25, n. 43, p. 217-232, maio/ago. 2012. Disponível em: <http://www.ufsm.br/revistaeducacaoespecial>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- GHIZI, A. M. **A contribuição do projeto de tênis de mesa na comunidade do bairro Ceará do município de Criciúma**. 2002. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, 2002. Disponível em: http://fcatm.com.br/pdf/cientifico_Alexandre_Guizi-2002.pdf. Acesso em: 02 abr. 2019.

HERNÁNDEZ, M.R; RODRÍGUEZ, A. B; JANÉ, T. B; GRES, C. N. **Atividade Física Adaptada: o jogo e os alunos com deficiência**. 5.ed. Petrópolis, RJ. Brasil: Editora Vozes, 2018. 342 p.

HISTÓRIA da CBTM. In: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<http://cbtm.org.br/1hist%C3%B3ria.aspx>>. Acesso em: 19 mar. 2019.

HISTÓRIA do Tênis de Mesa. In: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br/hist%C3%B3ria-do-t%C3%AAnis-de-mesa.aspx>>. Acesso em: 19 mar. 2019.

MARTINS, M. S. **Aprendendo o tênis de mesa brincando**. 136 p. Piracicaba, 1996.

MARTINS, M; CAMARGO, F. **Aprendendo o tênis de mesa Brincando**. Piracicaba, 1999

MORAES, A. H. C.; **O desenvolvimento psicomotor de deficientes intelectuais fundamentado na prática do tênis de mesa**. 37 f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Educação Física) – Instituto Federal do Sul de Minas, Campus Muzambinho, Muzambinho, 2012.

NAKASHIMA, A; NAKASHIMA, C. **Tênis de Mesa Paraolímpico: Manual de Orientação para Professores de Educação Física**. Brasília: Comitê Paralímpico Brasileiro, 2006.

PEREIRA, V. **Atividades lúdicas como fator motivacional nos treinamentos de tênis de mesa no projeto jovem cidadão de Joinville**. 2005.73 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade da Região de Joinville, UNIVILLE. Joinville, 2005.

PERNAMBUCO. Governo do Estado. Secretaria de Educação. **Orientações teórico metodológicas – Educação Física – Ensino Fundamental e Ensino Médio**. Recife: Secretaria de Educação-PE, 2010. Disponível em: www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/750/otm_educacao_fisica2010.pdfAv. Acesso em: 17 de set. 2020.

SASSAKI, R. K. **Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação**. **Revista Nacional de Reabilitação** (Reação), São Paulo, Ano XII, mar./abr. 2009, p. 10-16.

SILVA, B. E. A. **Proposta de ensino do jiu-jitsu para estudantes com deficiência motora**. 2017. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Centro Acadêmico de Vitória, Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2017.

SOARES, A. M. S. **Proposta de ensino da bocha adaptada para estudantes com deficiência motora**. 2016. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Centro Acadêmico de Vitória, Universidade Federal de Pernambuco, Vitória de Santo Antão, 2016.

TRSIC, M. P. **Inclusão da modalidade de tênis de mesa como conteúdo da ef escolar**. 2008. 35 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação Física Escolar) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2008.

TELES, G. L. et al. Tênis de mesa adaptado/polybat na inclusão de aluno com deficiência no ensino superior: um estudo de caso pautado na observação sistemática de gestos e relações interpessoais. **Revista Online de Educação Física da UEG**, Goiânia, v. 3, n. 1, p 24, set. 2013. Disponível em: <http://www.prp.ueg.br/revista/index.php/praxia>. Acesso em: 23 ago. 2020.

THOMAS. J. R. NELSON, J. K.SILVERMAN, S. J. **Métodos de Pesquisa em Atividade Física**. 6.ed. Porto Alegre: Artmed. 2012.

VILANI, L. H. P. **Tênis de mesa nas escolas**. CBTM. Confederação Brasileira de Tênis de Mesa. 2006. Disponível em: <http://www.cbtm.com.br>. Acesso em: 20 mar. 2019.