

Estudos Interdisciplinares em Ciências da Saúde

Volume 17



Periodicojs
EDITORA ACADÊMICA

Equipe Editorial

Abas Rezaey

Izabel Ferreira de Miranda

Ana Maria Brandão

Leides Barroso Azevedo Moura

Fernando Ribeiro Bessa

Luiz Fernando Bessa

Filipe Lins dos Santos

Manuel Carlos Silva

Flor de María Sánchez Aguirre

Renísia Cristina Garcia Filice

Isabel Menacho Vargas

Rosana Boullosa

Projeto Gráfico, editoração e capa

Editora Acadêmica Periodicojs

Idioma

Português

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E82 Estudos Interdisciplinares em Ciências da Saúde - volume 17. / Filipe Lins dos Santos.
(Editor) – João Pessoa: Periodicojs editora, 2023.

E-book: il. color.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-6010-025-1

1. Estudos interdisciplinares. 2. Ciências da Saúde. I. Santos, Filipe Lins dos. II. Título.

CDD 610

Elaborada por Dayse de França Barbosa CRB 15-553

Índice para catálogo sistemático:

1. Ciências da Saúde: estudos 610

Obra sem financiamento de órgão público ou privado

Os trabalhos publicados foram submetidos a revisão e avaliação por pares (duplo cego), com respectivas cartas de aceite no sistema da editora.

A obra é fruto de estudos e pesquisas da seção de Estudos Interdisciplinares em Ciências das Saúde da Coleção de livros Estudos Avançados em Saúde e Natureza



**Filipe Lins dos Santos
Presidente e Editor Sênior da Periodicojs**

CNPJ: 39.865.437/0001-23

Rua Josias Lopes Braga, n. 437, Bancários, João Pessoa - PB - Brasil
website: www.periodicojs.com.br
instagram: @periodicojs



Capítulo 9

**EAE: UMA FORMA DIFERENTE DE INCLUSÃO
UTILIZANDO PRÁTICAS DE JOGOS E ESPOR-
TES ADAPTADOS A ESCOLARES**



**EAE: UMA FORMA DIFERENTE DE INCLUSÃO UTILIZANDO PRÁTICAS
DE JOGOS E ESPORTES ADAPTADOS A ESCOLARES**

**EAE: A DIFFERENT WAY OF INCLUSION USING GAMES AND SPORTS
PRACTICES ADAPTED TO SCHOOLS**

Antônio Washington de Oliveira Júnior¹

Lucélia dos Santos Bezerra²

Resumo: Este artigo, tem como objetivo orientar e direcionar os profissionais de educação física, sobre a metodologia EAE, com o fim de otimizar as capacidades psicomotoras dos escolares. Esta traz a possibilidade de ampliar as capacidades motoras, através de vivências adaptáveis e possíveis a serem realizadas pelos alunos em específico, mas se deve considerar que pode ser praticado por todos que queiram jogos e esportes, em formato e estilos com regras simples e instrumentação acessível e barata. O tipo de pesquisa utilizada neste artigo, foi a qualitativa com fim de pesquisa aplicada, tendo como objetivo adquirir novos conhecimentos para o desenvolvimento ou aprimoramento de equipamentos, objetos, processos e sistemas. Este estudo traz apenas dois esportes com mais informações sobre as regras, já os outros apenas o objetivo. Vale ressaltar, que a base da criação do EAE, foi construída, tendo como forte influência nos seus resultados e observações de estudo, o esporte de contato brasileiro, que é o Hotball Sport, este também teve grande influência na formulação dos esportes coletivos adaptados as condições dos adolescentes em privação de liberdade – ECACP, que aconteceu no município de Parnamirim/RN, na Unidade Socioeducativa Casé Pitimbu/RN. Em vista disso, entendeu-se que as adaptações realizadas e criações de novos esportes e métodos, são uma

1 Doutor em Ciência da Educação pela Secretária de Educação de Arês/RN (Escola Municipal João Guió)

2 Doutora em Ciência da Educação pela Secretária de Educação de Arês/RN (Escola Municipal João Guió)



necessidade que pode ajudar no desenvolvimento das crianças e adolescentes, atípicas e neurotípicas ou simplesmente com défices motores e intelectual. Os profissionais devem entender as necessidades que os circundam, avançar em direção ao novo momento histórico que passamos e aos novos desafios que nos aguardam.

Palavras chaves: EJA, jogos, esporte

Abstract: This article aims to guide and guide physical education professionals on the EAE methodology, with the aim of optimizing the psychomotor skills of students. This brings the possibility of expanding motor skills, through adaptable and possible experiences to be carried out by specific students, but it must be considered that it can be practiced by everyone who wants games and sports, in format and styles with simple rules and accessible instrumentation and cheap. The type of research used in this article was qualitative with the purpose of applied research, with the objective of acquiring new knowledge for the development or improvement of equipment, objects, processes and systems. This study brings only two sports with more information about the rules, the others only the objective. It is noteworthy that the basis for the creation of the EAE was built, having as a strong influence on its results and study observations, the Brazilian contact sport, which is Hotball Sport, which also had a great influence on the formulation of collective sports adapted to conditions of adolescents in deprivation of liberty - ECACP, which took place in the municipality of Parnamirim/RN, at the Casé Pitimbu/RN Socio-Educational Unit. In view of this, it is understood that the adaptations made and creations of new sports and methods are a necessity that can help in the development of children and adolescents, atypical and neurotypical or simply with motor and intellectual deficits. Professionals must understand the needs that surround them, move towards the new historical moment we are going through and the new challenges that await us.



Keywords: EJA, games, sport

INTRODUÇÃO

Este artigo, tem como objetivo orientar e direcionar os profissionais de educação física, sobre a metodologia EAE, com o fim de otimizar as capacidades psicomotoras dos escolares. Esta traz a possibilidade de ampliar as capacidades motoras, através de vivências adaptáveis e possíveis a serem realizadas pelos alunos em específico, mas se deve considerar que pode ser praticado por todos que queiram jogos e esportes, em formato e estilos com regras simples e instrumentação acessível e barata.

Os problemas mais observados nas aulas de educação física, são a centralização das práticas de futsal, queimada, o desinteresse em conhecer novas teorias e práticas voltado aos jogos, esportes e brincadeiras, são visíveis. A complexidade motora, regras e instrumentalização, são pontos que geram grande dificuldade na maioria dos sujeitos.

Sendo a problemática deste artigo, “por que ainda há uma grande resistência das adaptações das práticas de jogos e esportes, nas aulas de educação física escolar, que atendam a necessidade dos escolares”.

A maioria dos jogos e esportes, foram construídos a muito tempo atrás, na aquela época, os valores de inclusão estavam bem distante e além do vivido hoje, as pessoas consideradas atípicas ou simplesmente com défices motores, não se identificavam com tais práticas, e por isso eram desconsideradas, as vezes por um detalhe que poderia ser ajustado ou adaptado pelo professor ou treinador.

As grandes estruturas e equipamentos de alto custo, limitavam as pessoas e instituições a realizarem suas práticas de esportes, nas aulas de educação física escolar. Atualmente, profissionais da área do esporte, perceberam a necessidade de incluir o máximo de pessoas possíveis, nas práticas dos jogos e esportes coletivos e individuais, pois a influência positiva no desenvolvimento psicomotor



e sensorial, como também das relações socioafetivas, éticas e morais.

Desta forma, como já descrito, as pessoas evadiam e nessa relação acabavam perdendo a oportunidade ampliar seu repertório motor, que contribui na otimização do esquema motor, tal condição é usada durante toda a vida e fundamental no equilíbrio corporal. Vale ressaltar, que a ausência das práticas de atividades e exercícios, resultam em déficits em várias áreas psicomotora e da saúde corporal e mental do sujeito.

A partir deste entendimento, foi criado o EAE, como forma de promover e disseminar este método, para ser aplicado nas aulas de educação física escolar. As facilidades que surgem no decorrer de sua aplicabilidade, quase sempre são positivas e transformadoras no que concerne o desenvolvimento psicomotor, que envolve a afetividade, cognição, motricidade e os valores sociais.

EMBASAMENTO TEÓRICO

Estudiosos que além de investigarem as questões voltadas a importância da prática esportiva adaptada, são também em sua maioria professores que atuam ou já atuaram em condições semelhantes, onde haviam grande desequilíbrio, entre as pessoas orientadas e observadas por eles.

As modalidades esportivas coletivas (MEC) podem ser compreendidas como um duelo entre duas equipes, que disputam o terreno de jogo e se movem de forma particular, com o objetivo de ganhar, alternando-se em situações de ataque e defesa (GARGANTA, 1998).

A preocupação de adaptar para atingir níveis de avanços biomecânicos e técnicos há níveis de alta performance, são cada vez mais discutidos, sendo ainda muito comum no auto rendimento. A escola, fica em segundo plano, sendo que a necessidade da demanda supera a dos atletas. Pois estes, tiveram em suas formações a influência e o estímulo promovido pela educação física em algum momento de sua infância ou adolescência.

Para Bickel, Marques e Santos (2012), o esporte é um meio muito importante para mudar as



vidas de muitas pessoas, principalmente crianças e adolescentes, impulsionando-as a superar obstáculos e a crescer com noções de solidariedade e respeito às diferenças.

Quando adaptamos algo, a uma necessidade de corrigir ou facilitar alguma questão, tendemos a simplificar em formato mais acessível e fácil, desta forma, não apenas o aluno, mas também o professor, devem ser uma orquestra e o outro a afinação, em busca de uma harmonia entre o método e a prática. As Inclusões no planejamento anual, de eventos voltados a festivais escolares de projetos de pesquisas e de eventos esportivos, serviriam com culminância, nesse processo.

Segundo Nogueira (2005. p.66) “[...] impossível entrar em um projeto sem intenções, portanto é fundamental que os objetivos sejam planejados nesse momento.” É importante que professores e alunos estejam conscientes sobre os objetivos que se quer alcançar com o projeto e cabe ao professor estar sempre a par de cada procedimento do projeto para que se possa atingir o objetivo.

Com o movimento de inclusão, que vem cada vez mais necessitando de um olhar diferente para o desenvolvimento das crianças e adolescentes, profissionais de educação física do segmento escolar, vem se empenhando na construção de novos métodos, adaptações e criações de outras modalidades esportivas, que contemplem o mas proporcional possível o desenvolvimento psicomotor de forma acessível a todos.

Ainda Nogueira (2005) aponta que, o acompanhamento é fundamental para a correção de rotas, depuração, orientação, inclusão de conceitos, ajustes de hipóteses e até para o próprio ato de investigação, pois o professor é um dos membros desse processo e como tal também investiga, descobre e busca soluções para os problemas. (NOGUEIRA, 2008, p 69).

Em suma, entendessee que planejar algo para ser atendido com êxodo, demanda de quem pretende executar tal função, um planejamento embasado em informações diagnósticas, que elucidem os caminhos de atingir objetivos e problemáticas, que de certa forma, contribuam para um atendimento seguro e assertivo. Nesse processo, as adaptações são contínuas e justificáveis, para atender aquilo que devesse ser ajustado pontualmente ou amplamente.



Para Bickel, Marques e Santos (2012), o esporte é um meio muito importante para mudar as vidas de muitas pessoas, principalmente crianças e adolescentes, impulsionando-as a superar obstáculos e a crescer com noções de solidariedade e respeito às diferenças.

O esporte, tem sua característica de forma plural, pois é um conjunto de modalidades esportivas, com dimensões diferentes, assim como, seus objetivos e justificativas.

Os esportes adaptados à escolares EAE, não é diferente, diante de questões problemas, trouxe o formato e o estilo de como adaptar e aplicar, novas modalidades que atendam de forma mais ampla as capacidades e necessidades das crianças e adolescentes, a nível educacional, diminuindo a evasão e solidificando a participação constante do alunado nas práticas de educação física escolar.

DESENVOLVIMENTO

O tipo de pesquisa utilizada neste artigo, foi a qualitativa com fim de pesquisa aplicada, tendo como objetivo adquirir novos conhecimentos para o desenvolvimento ou aprimoramento de equipamentos, objetos, processos e sistemas. Este estudo traz apenas dois esportes com mais informações sobre as regras, já os outros apenas o objetivo. Já foi publicado o livro sobre EAE, bem completo com todas as regras dos jogos e esportes adaptados. Os principais esportes e jogos que fazem parte do método EAE, são:

HOTBALL SPORT

Formato: Linha

Estilo: Grama, Areia, Barro, Quadra e Piscina

Objetivo



Acertar o cone de borracha flexível com tamanho de 23 cm, da equipe adversária, posicionado no centro de um círculo com o diâmetro de 3,60 m, marcado com tinta, giz, fita marca piso ou corda.

Espacialidade

- Os estilos dependem do espaço onde será praticado a modalidade, sendo de areia, grama, rígido, barro e piscina, que sejam viáveis ao sujeitos se deslocarem com facilidade;

- Área de jogo pode medir 7 x 14 m – 10 x 20 m – 20 x 40 m – 45 x 90;

- Cone de borracha flexível com tamanho de 23 cm, de cor vermelha;

- Os tiros livres, são decorrentes de faltas graves e penalidades;

- A distância da linha de fundo até a parte posterior do círculo, onde está localizado o cone, fica a distância de 3 m;

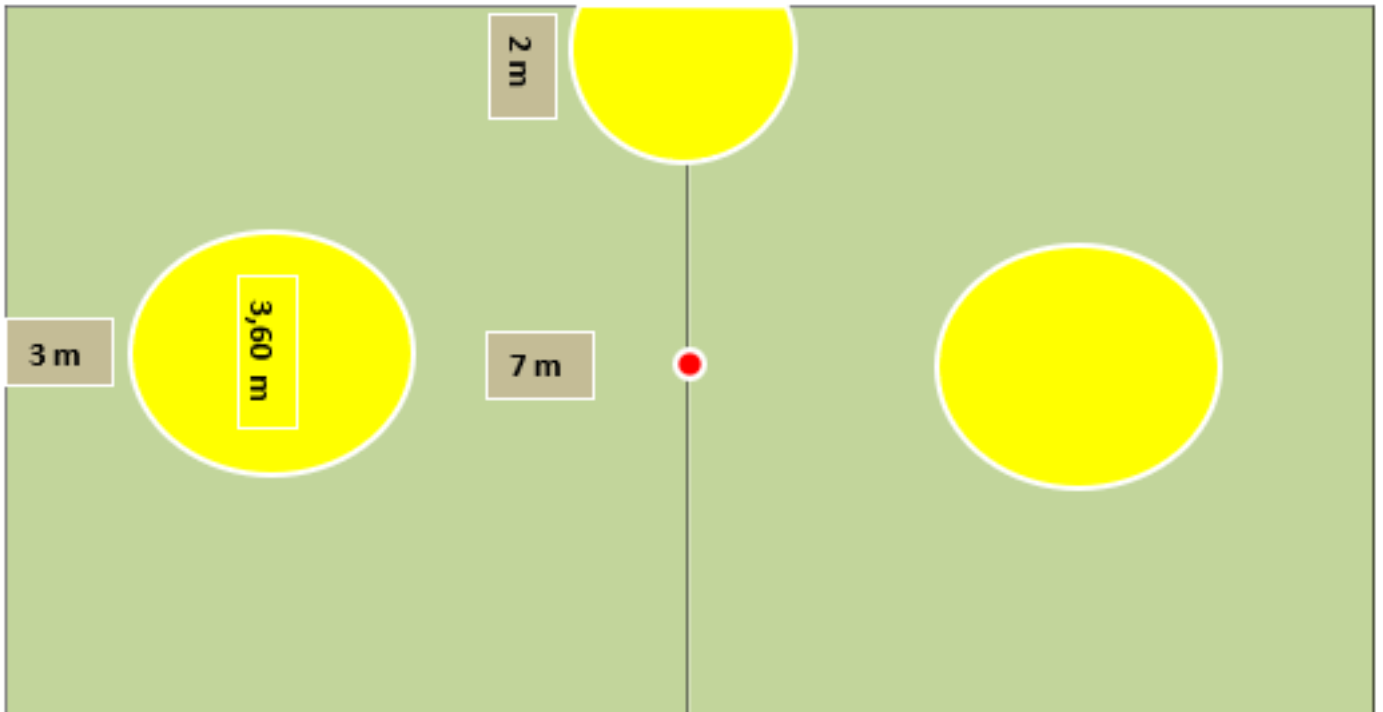
- Da parte anterior da área de score até o centro do espaço utilizado para o jogo, denominado FLOOR, são de 7m;

- Dois círculos com o diâmetro de 3,60 m, definida como área de score;

- No centro, em sua extremidade oposta à mesa de arbitragem, fica localizada a área de reposição do tiro livre, chamado de COICE;



Tabela 1 – Dimensão das Distâncias



Fonte: Autor

Pontuação

- O tempo são de dois períodos ou três períodos de 05 minutos ou 10 pontos iniciantes;
- O tempo são de dois períodos ou três períodos de 10 minutos ou 20 pontos intermediário;
- O tempo são de dois períodos ou três períodos de 15 minutos ou 30 pontos Avançados;
- Cada acerto no cone, pode valer de 1 a 3 pontos;
- Sendo um ponto, se a bola tocar o cone sem derrubá-lo dentro do círculo;
- Dois pontos, se tocar e derrubar o cone dentro do círculo;
- Três pontos, se retirá-lo de dentro do círculo com o toque da bola;
- Caso aconteça um empate, aí vai ao terceiro período, exemplo: 1 x 1 vai ao terceiro período

ficando 3 períodos;



- Ao final do terceiro período, caso continue o empate, se inicia a prorrogação sem tempo determinado valendo o GAME POINT;
- A equipe para ganhar, tem que ganhar 2 períodos;
- A cada período a equipe muda de lado;
- O Game Point, é o 1º ponto durante a prorrogação, passa a ser um 4º período, onde o 1º ponto da vitória a equipe pontuadora deste Game Point;
- Essa prorrogação do Game Point, não há tempo determinado, e se finaliza quando uma das duas equipes, marcar o ponto desta prorrogação;
- O atleta quando finaliza o ponto e invade o círculo antes da bola sair do espaço de jogo, e invalidado, a posse de bola passa a ser da outra equipe, onde fara sua reposição de bola na área denominada coice.

Material

- Uma bola de basquetebol nº3;
- Dois cones de borracha flexível de 23 cm;
- Corda, fita ou tinta marca piso;
- Apito da arbitragem e Viseira Branca com Aba Amarela para os árbitros de área, Viseira Branca com Aba Verde para o árbitro central e Viseira Branca com Aba Azul para a mesa de arbitragem, Viseira Amarela com Aba verde fica com o apoio.



Figura 1 -2 – Conjunto de equipamento do jogo *Hotball Sport*.



Fonte: Autor

- Este kit dos dois cones e a bola de basquete nº 03, é o símbolo, mais forte do Hotball Sport, devido seu baixo custo, comparado as outras modalidades de esporte coletivo;
- Os bonés são uma forma de organizar as funções específicas, facilitando para quem assiste e quem está jogando;
- Cada árbitro de área tem uma bandeira, usada para identificar invasão de área.

Adaptações Inclusivas

Por este esporte ser resultado de várias adaptações, as próprias regras são adaptáveis e flexíveis, foram divididas também em iniciantes, intermediários e avançados, que define pelos avanços, da socialização coletiva, afetiva, interpretativa e motora.

- Nesta adaptação, são mantidas todas as regras originais; assim como a dimensão do espaço, número de atletas, pontos e tipos de pisos;



- Como o Hotball Sport, já é uma modalidade esportiva adaptada, não há necessidade de adaptações maiores, exceto do alvo e a bola;
- Esse material pode ser adaptado com garrafa pet de refrigerante, em seu conteúdo areia ou água, onde será usado como alvo, substituindo o cone;
- Oficialmente são usados dois cones de 23 cm, de borracha flexível;
- Quanto a bola, a de basquetebol nº 03, podendo ser substituída por qualquer outro tipo de bola pequena;
- O tiro livre deve ser rasteiro, assim como pede a regra original;
- Além das categorias tradicionais, que são, a masculina e feminina, temos a categoria mista, onde existe regras que protegem a diferença de força e potência desigual entre meninos e meninas, onde, os meninos não podem agarrá-las e nem derrubá-las, mas podem marcar com o intuito de bloquear passagem bola, desloca-las com ombro, interdita-las evitando elas receberem o passe. Já as meninas, da mesma forma, estas podem marca meninos, mas não podem agarrá-los e nem derrubá-los;
- Caso use a regra oficial, segue a tabela acima da dimensão e quantitativo.

Penalidades

Faltas graves:

1. Atitude antidesportiva, referente, a agressão física e verbal com os adversários, gerará tiro livre no centro do espaço (campo de jogo), com a distância de 7 passos ou 7 m da parte anterior da área de pontos, em direção ao centro do campo de jogo;
- 2 Invasão da defesa na área de Score (círculo) que defende;
3. Decorrente dessa falta grave, além do tiro livre ganha o direito de posse de bola no extremo do centro do campo de jogo, chamado de Coice, no lado oposto da mesa de arbitragem, mas o direito a posse de bola no Coice, só é dado se o atirador errar o alvo ou cone, caso ele acerte inicia o



jogo no centro, pela equipe que sofreu o ponto;

4. Além da falta grave, referente a agressão física e verbal com os adversários, também o bloqueio na bola usando a perna ou o pé, será considerada grave. Mas contato da perna e do pé sem projeção, o membro esteja em contato com o chão de forma imóvel, ou seja, bola no pé ou na perna, não será considerada penalidade grave, assim excluindo a possibilidade de ser uma falta grave;

5. O atleta que provocou a falta grave, será retirado por 2 minutos, se houver reincidência será afastado mais 2 minutos, em uma segunda reincidência ficará mais 2 minutos, se houver uma terceira será afastado permanente mente da partida, e dependendo da gravidade, da partida e até mesmo do evento;

6. Falta simples, decorre de agarrões e puxões acima do ombro e abaixo do quadril, empurrões, interdição da passagem do adversário colocando a coxa, perna ou pé, mas dependendo da proporção e da intenção percebida pelo ato, dará o direito ao árbitro de decidir, se deixará de ser uma falta simples e passar a ser uma falta grave;

7. São consideradas faltas simples, mais dependendo da intensidade do contato, pode ser considerada antidesportiva, dependendo da interpretação da arbitragem e da gravidade da ação provocada, se gerou dano físico ou não, pode ser dado até a lei da vantagem, quando o árbitro perceber que a vantagem de bola é maior que o prejuízo;

8. Acrescentando que, vale tocar na bola com todas as partes do corpo, exceto com a perna ou pé, esse gerará também penalidades, como tiro livre sem obstáculo e com direito a posse de bola após a excussão do tiro livre, caso o atirador erre o alvo;

9. Todo reinício do jogo parte do centro do campo, sendo lançado do pivô para o defensor de sua equipe, localizado a frente de sua área de defesa, este ao receber não deve deixar a bola cair, caso caia perde a vez, passado a tentativa para a outra equipe, sendo um rodizio, se o outro deixar a bola cair; retorna, e assim continua até alguma das equipes conseguirem;

10. A falta antidesportiva ou grave se estende a equipe técnica, onde a mesma está sujeita a



sofrer a mesma penalidade que os atletas.

Falta simples:

1. A falta simples, só dá direito à reposição de bola da equipe adversária no Coice;
2. A falta simples, dá direito a posse de bola no extremo do centro do campo de jogo, no lado oposto da mesa de arbitragem no Coice, sem direito ao tiro livre;
3. Se invadir a área que está atacando, perde a posse de bola, dando a posse a equipe adversária, onde faram a reposição no Coice;
4. Retirar a camisa durante o jogo como forma de protesto ou comemoração;
5. Quantitativo maior do que o declarado presente no campo de jogo durante o jogo;
6. Sair da quadra ou ser substituído sem comunicar a equipe de arbitragem;
7. Número excedidos de atletas em quadra;
8. As equipes mirim e infantil ou as que estão iniciando, devem ter uma flexibilidade das regras, pois estão no processo educativo, e precisão serem auxiliados ao funcionamento das regras, ficando a cargo da arbitragem decidir a melhor forma;
9. As penalidades classificadas como falta simples, que não constam nas regras ainda, podem ser discutidas pela a equipe de arbitragem e jogadas. Com o objetivo de possível incremento para os próximos eventos.

Dinâmica do Jogo

a. A escolha da equipe que vai começar o jogo, se dar pelos jogadores representantes das equipes, ficando um de costa para o outro, onde o arbitro localizado ao lado oposto da mesa de arbitragem, será referência de direita e esquerda, ficando ao lado e próximo aos atletas, dará a sinalização,



com a fala, apito ou sirene. Os atletas depois do sinal, devem lançar a cima da cabeça a mão com os dedos representando uma numeração que desejam, os mesmos ainda olhando para a frente, permanecem imóveis até o árbitro contabilizar o número representado pelos dedos. O lado direito do árbitro é par e o esquerdo é ímpar;

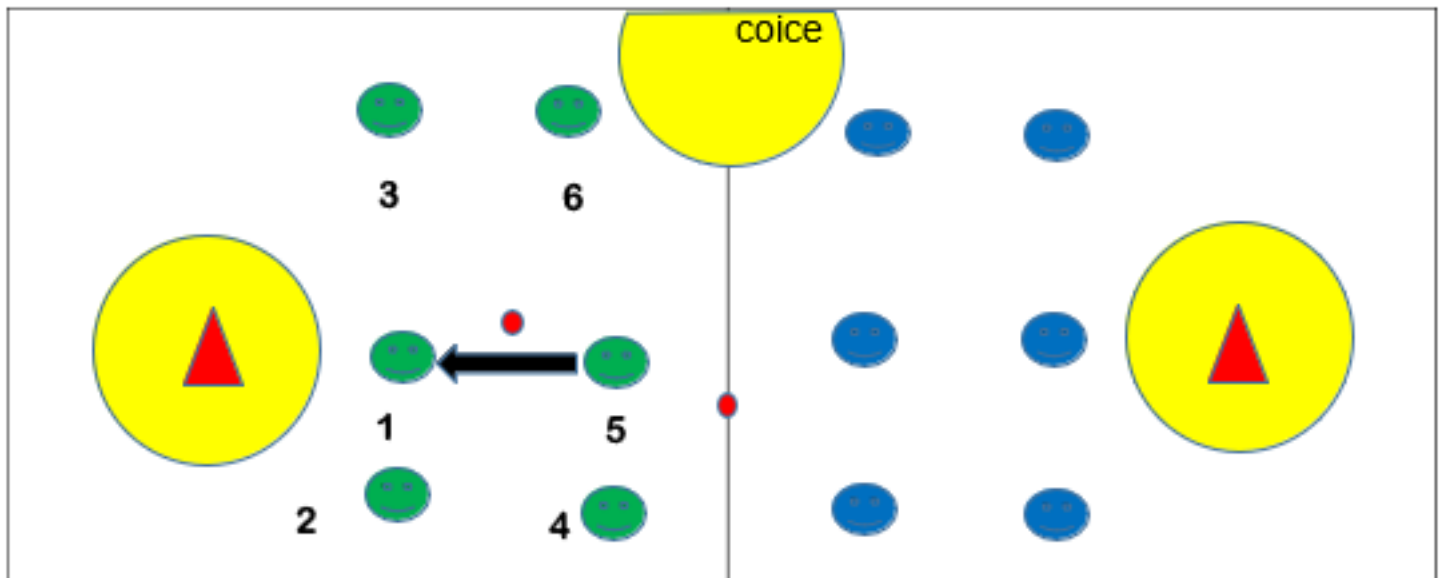
b. Após a escolha de que lado vai iniciar o início do jogo, se inicia o lançamento da bola da partida, que parte de um lançamento do pivô para defensor central, esse lançamento deve ser direto sem deixar a bola cair;

c O pivô localizado no centro da quadra, lança para o defensor localizado em frente ao círculo, daí se inicia o jogo;

d O árbitro dá o sinal de ok, liberando o início do jogo;

e. O adversário não pode invadir a área de pontos, pois quem ataca, caso invada perderá a posse de bola, reposta pela outra equipe na área denominada COICE.

Tabela 2 – Definição de zonas definidas pelos respectivos números.



Fonte: Autor

f. Caso a defesa invada sua própria área de score, gerará tiro livre e mais posse de bola se



errarem o tiro livre, nesse caso ganharam a posse na área do COICE, onde a bola será recolocada em jogo pela equipe adversária;

g. A área do COICE, é usada para reposição de bola da equipe que batel o tiro livre, sofreu falta antidesportiva ou ganhou posse bola por invasão da equipe adversária em sua própria área. A área do Coice pode ser demarcada com tinta, corda, fita marca piso, dois passos, dois metros ou outra forma que demarque a área. Quem está dentro deste raio não pode ser tocado, saída nesta distância dá maior liberdade, de saída;

Posições

Nº 1 – Defensor – A partir dele que se inicia o jogo, onde no início do jogo, após receber a bola de forma aérea vindo do pivô, nesse momento o defensor não pode deixar cair a bola, ao receber, pode seguir em direção à área adversária ou passar a bola.

Nº 5 – Pivô – Ele é o lançador, mas pode jogar em qualquer posição caso queira, isso após lançar a bola ao defensor nº1; isso só acontece nos reinícios de jogo. Nº 2 – Asa Direito - Nesta posição, estes fazem a zona de defesa sendo zagueiros, podem ser também protetores ou asas, fazem a proteção do defensor caso ele decida atacar.

Nº 4 – Atacante Direito - Nesta posição, estes fazem a zona de ataque sendo atacantes, fazem as jogadas principais caso decidam atacar.

Nº 3 – Asa Esquerda - Nesta posição, estes fazem a zona de defesa sendo zagueiros, podem ser também protetores ou asas, fazem a proteção do Nº1 defensor caso ele decida atacar.

Nº 6 – Atacante Esquerdo - Nesta posição, estes fazem a zona de ataque sendo atacantes, fazem as jogadas principais caso decidam atacar.

Essa organização das zonas, facilita melhor a dinâmica do jogo, servindo como ponto de



construção das estratégias, que os participantes podem criar dentro da prática coletiva. Onde se posicionar, o que fazer, como fazer e para que fazer, estas são, perguntas que fizeram parte das dúvidas identificadas pelos sujeitos, durante o estudo voltado a construção do Hotball Sport, que influenciou a construção de outras abordagens metodológicas como: Esportes Coletivos Adaptados a Adolescentes em Privação de Liberdade - ECACP e Esportes Adaptados a Escolares - EAE, desta forma, os esportes e métodos criados pelo autor desta modalidade, vem contribuindo para o avanço no esporte escolar e comunitário.

Acréscimos da Arbitragem

1. A gravidade da falta, vai depender da dimensão e prejuízo provocado pelo adversário que praticou a falta no oponente;
2. O árbitro, será o responsável pela aplicação da penalidade adequada ao participante;
3. A equipe de arbitragem, poderá alterar alguma decisão em curso, especificamente as que gerem dúvidas a equipe de arbitragem, e que também não constem nas regras ainda;
4. A evolução dos esportes, sofrem ajustes sempre que necessários, embasados em resultados científicos;
5. As regras são reavaliadas a cada três anos, baseados no histórico de competições e reivindicações dos atletas e seus professores, mas com o cuidado de não alterar a característica do jogo.

Contribuições

O Hotball Sport, apresenta neste livro uma estrutura, mais cuidadosa, por se tratar de um esporte mais antigo entre os demais, o detalhamento e clareza nas explicações, de uma forma mais simples e objetiva, de como se jogar esta modalidade. Mas o conjunto destas sete modalidades, de-



nomina das, Esportes Adaptados a Escolares – EAE, tem a intenção e o desejo, que seja usado pelos profissionais de educação física, seja na escola ou fora dela, nas comunidades mais carentes, já que são esportes de baixo custo e adaptáveis a vários pisos.

O que parece ser um equívoco, é um posicionamento pessoal do autor, ao usar o termo esporte em vez de jogos, ele acredita, que quando se cria uma prática que envolve regras pré-estabelecidas de forma sistematizada, e publicadas em formato de e-book, livros físicos, artigos, publicações nacionais e internacionais, submetidos a congressos, simpósios, entre outros, que reafirme o compromisso científico divulgado, passa a ser um esporte.

O fato de não está vinculado a uma instituição própria, liga, federação, confederação ou comitês olímpicos, não o descaracteriza de ser chamado de esporte. A notoriedade, de como é conduzido o acesso público as informações, é o que caracteriza como mais correto a sua nomenclatura denominada esporte, é como ele é representado. Todo esporte antes de nascer, foi um jogo e depois de avanços científicos baseados em estudos e conceito público, passou a ser esporte. Alguns jogos, ainda são jogos, não houve um avanço científico nem tão pouco interesse de torná-lo um esporte.

Acredito, que as possibilidades vislumbradas neste material, podem contribuir no conhecimento, aperfeiçoamento, divulgação da prática e da teoria do Hotball Sport, nas práticas na escola e nos espaços públicos, pois esta modalidade, se adapta em vários tipos de piso, podendo ser adaptado os seus materiais. O Hotball Sport, pode ser praticado de forma oficial ou adaptada, contanto que alcance o acesso a todos que queiram praticá-lo. O Hotball Sport, também foi referência para a formulação das práticas e adaptações promovidas nas adaptações dos jogos e esporte do método EAE.

No livro Esportes Adaptado a Escolares – EAE, já publicado, traz de forma mais detalhada o método as regras e práticas para serem realizadas, com: objetivos, especialidades, pontuação, material, adaptações inclusivas e penalidades.

PETECA (Peteca de Linha, Roda e de Rede) Formato: Roda, Linha e Rede



Estilo: Grama, Areia, Barro e Quadra

Objetivo

Fazer com que a Peteca através de um lançamento toque o chão da área adversária, gerando ponto para quem sacou ou lançou.

Espacialidade

- Espaço deve ser de grama, areia, barro e quadra, que seja viável o deslocamento do atleta:
 - o Área de jogo da peteca de roda é circular, medindo 6 m de diâmetro;
 - o Estas marcações podem ser definidas por fitas marca pisos, pintadas ou marcadas com cordas, giz, cal ou com linha traçada com o pé, se for na terra como areia e barro;
 - o Os praticantes não podem sair do círculo para rebater, exceto se pular de dentro para fora, com o objetivo de rebater antes de pisar fora;

Pontuação

A Peteca de Linha:

- O jogo deve ter duas equipes A e B, onde estas se revesão através de rebatidas na Peteca, lançadas para a área adversária;
- Cada atleta tem direito apenas a uma rebatida;
- O jogo se inicia com cara ou coroa, a face que cair voltada para cima, determinará o escolhido para dar início ao jogo;
- A equipe que deixar a peteca cair dentro de sua área ou rebater para fora da área adversária, sofre ponto;
- A diferença entre a Peteca de Linha e a de Rede do EAE, é apenas que, uma marca o centro



que divide as duas áreas com uma rede e a outra com uma linha marcada no chão com risco, cal, fita ou corda;

- Caso a peteca caia sobre a linha, valida pontos para a equipe adversária;
- A área opositora não pode ser invadida, pois gera também ponto a equipe adversária;
- O tempo são de dois períodos de 5 minutos ou 15 pontos;
- Caso haja empate, 1 a 1, neste caso vai ao terceiro período;
- Persistindo o empate, quem ganhar dois períodos vence;
- Se persistir ainda assim o empate, vai para a prorrogação valendo a regra do GAME POINT;
- O Game Point, é um período sem tempo determinado, onde o primeiro ponto da vitória a

equipe pontuadora;

- O adversário não pode pisar na linha e nem tocar na rede central, caso pise ou toque, gera ponto para a outra equipe;

- As linhas limítrofes laterais e de fundo, fazem parte da área de jogo;

- Caso a peteca toque a linha limítrofe será ponto;

- Se durante o saque a peteca tocar a rede ou a linha que divide as duas áreas de ponto, volta o saque;

- O saque com a mão, onde o jogo será iniciado com o saque direto para a equipe adversária, atrás da linha de fundo;

- Apenas o saque é obrigatório com a mão, tendo um padrão, onde uma mão segura a pena e a outra bate o saque, depois do saque feito, pode ser usado qualquer parte do corpo para rebater;

- O lado que começa é escolhido com cara ou coroa, com uma moeda, a coroa será sempre a referência para quem iniciará a partida, e nos demais períodos vale o rodízio de posse;

- Cada atleta tem direito a apenas uma rebatida, com qualquer parte do corpo, exceto o saque;

- A substituição pode acontecer, quantas vezes a equipe achar necessária, contanto que comunique a arbitragem ou o professor mediador.



A Peteca de Rede:

- A diferença entre o formato da Peteca de Linha para a de Rede do EAE, é apenas que uma, marca o centro que divide as duas áreas com alinha e a outra com uma rede, nenhuma pode ser tocada, pois gera pontos para a equipe adversária.

A Peteca de Roda:

- O jogo se inicia com cara ou coroa, a face que cair voltada para cima, determinará o escolhido para dar início ao jogo;

- O círculo é determinado por um diâmetro de 6 m, espaço este onde ocorre o revezamento de rebatidas por equipe na Peteca, de forma alternada um por vez da equipe A e na sequência a equipe B, quem quebrar a sequência sofre ponto; ocupar a vez do outro no rodízio ou deixando cair na sua vez ou deixar a peteca sair do círculo, sofre ponto;

- Qualquer atitude que seja percebida, para prejudicar com atitudes desleais, reinicia sem prejuízo para a equipe que sofreu o transtorno;

- A Peteca, pode ser tocada e rebatida com qualquer parte do corpo;

- Se sair fora do círculo, e o jogador saltar de dentro para fora para rebatela, sem pisar fora antes de rebater, dando continuidade ao jogo, será valido;

- O tempo são de dois períodos de 5 minutos ou 15 pontos;

- Três períodos, caso haja empate, 1 a 1, neste caso vai ao terceiro período;

- Para o desempate, quem ganhar dois períodos vence;

- Se o terceiro período concluir o tempo de 5 minutos ou 15 pontos ainda empatado, se iniciará a prorrogação com o critério denominado GAME POINT;



- O GAME POINT, é um 4º período chamado de prorrogação, sem tempo determinado, onde o primeiro ponto deste dá a vitória da equipe pontuadora imediatamente.

Material

- Uma peteca oficial de borracha, corda, cal, giz, risco marcado com algum objeto rígido ou até mesmo com o pé;

- O esporte conhecido como Peteca, foi adaptado para Peteca de Rede, Linha e de Roda, surgindo um novo formado de jogo.

Penalidades

- O jogo se inicia com cara ou coroa, a face que cair voltada para cima, determinará o escolhido para dar início ao jogo;

- Cada atitude antidesportiva, como, agressão física e verbal com os adversários ou com os da própria equipe, gerará penalidades, como a retirada por 2 minutos do jogo ou até mesmo a substituição definitiva sem direito a retornar ao jogo;

- A 2ª reincidência da falta antidesportiva ou grave, são mais 2 minutos e se houver uma 3ª reincidência, este será retirado definitivamente;

- O árbitro ou professor mediador do jogo, será o responsável pela aplicação da penalidade adequada aos participantes;

- Acrescentando que, vale tocar na Peteca com todas as partes do corpo, exceto no saque;

- O saque com a mão, deve iniciar sacando direto para a equipe adversária, no ponto onde está posicionado no rodízio, só o saque é obrigatório com a ponta dos dedos de uma das mãos (indicador e polegar), segurando uma das pernas e a outra bate o saque, com a mão simulando como se fosse



uma raquete, bate firme projetando-a para cima ou para frente, simulando um pêndulo;

- Todo reinício do jogo parte do saque, onde foi realizado o ponto.

SOCCKER LAND (Futebol Terra) Formato: Linha

Estilo: Grama, Areia, Barro, Quadra

Objetivo

A certar o gol da equipe adversária, delimitado por dois cones de plástico flexível ou borracha, de tamanho pequeno, tendo como gol válido a passagem rasteira entre os cones sem tocá-los.

BALL TOUCH (Toque de bola com Quic no Chão) Formato: Linha e Rede

Estilo: Barro e Quadra

Objetivo

Fazer com que a bola toque duas vezes ao chão da área adversária para ser considerado ponto.

SLAP BALL (Tapa Bola) Formato: Linha e Rede Estilo: Barro e Quadra

Objetivo

Fazer com que a bola toque duas vezes ao chão da área adversária, para ser considerado ponto.

VOLEIO (Toque de Bola sem Quic no Chão) Formato: Linha e Rede Estilo: Grama, Areia, Barro e Quadra

Objetivo

Fazer com que a bola toque o chão da área adversária, para ser considerado ponto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



A proposta de ser inserido EAE nas escolas, é uma realidade que já aconteceu nas instituições de ensino e comunidades, como: Escola Municipal João Guió, no município de Arês/RN, Natal/RN, comunidade de Cana brava no município de Macaíba/RN, onde o autor desta metodologia e dos esportes adaptados e criados por ele, deram muito certo. As problemáticas foram atendidas e os objetivos alcançados, de forma acessível e plena.

Vale ressaltar, que a base da criação do EAE, foi construída, tendo como forte influência nos seus resultados e observações de estudo, o esporte de contado brasileiro, que é o Hotball Sport, este também teve grande influência na formulação dos esportes coletivos adaptados as condições dos adolescentes em privação de liberdade – ECACP, que aconteceu no município de Parnamirim/RN, na Unidade Socioeducativa Casé Pitimbu/RN.

Em vista disso, entendessee que as adaptações realizadas e criações de novos esportes e métodos, são uma necessidade que pode ajudar no desenvolvimento das crianças e adolescentes, atípicas e neurotípicas ou simplesmente com défictes motores e intelectual. Os profissionais devem entender as necessidades que os circundam, avançar em direção ao novo momento histórico que passamos e aos novos desafios que nos aguardam.

REFERENCIAL

BICKEL, E. A.; MARQUES, M. G.; SANTOS, G. A. Esporte e sociedade: a construção de valores na prática esportiva em projetos sociais EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 17, Nº 171, 2012.

DUARTE, Orlando. História dos Esportes. 3. Ed. São Paulo: Senac, 2003.



GARGANTA DA SILVA, J. M. O ensino dos jogos desportivos colectivos: perspectivas e tendências. Movimento. 1998; 4 (8): 19-27.

MORAES, F. Desenvolvimento Humano e Inclusão Social através do Esporte, Cultura, Turismo e Lazer. 5º Congresso Nacional do PDT - Assembleia Legislativa, Porto Alegre, 3 Set. 2011. Disponível em: Acesso em: Set. 2014

NOGUEIRA, NilboRibeiro. Pedagogia dos projetos: etapas, papéis e atores.4 ed. São Paulo: Érica, 2008.

OLIVEIRA JÚNIOR, A. W; BEZERRA.L.S. HOTBALL ESPORT: uma modalidade de esporte coletivo de contato com características inclusiva. Revista Eletrônica Amplamente. Natal/RN, v.2, n.2, .p.139-152, abr./jun.2023.ISSN;2965-0003.

Antônio Washington de Oliveira Júnior. (2023). ECACP: ESPORTES COLETIVOS ADAPTADOS AS CONDIÇÕES DE PRIVAÇÃO DE LIBERDADE. Revista Interdisciplinar Da FARESE, 4. Recuperado de <https://revista.grupofaveni.com.br/index.php/revistainterdisciplinardafarese/article/view/953>

