



PREFEITURA MUNICIPAL DE MAIRINQUE
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA
Rua Joaquim de Oliveira, 410 - Jd. Cruzeiro – Mairinque/SP
CNPJ (MF) 45.944.428/0001-20 – CEP: 18.120.000 / Fone (11) 4718-9090

Núcleo de Educação Inclusiva

EDUCAÇÃO FÍSICA INCLUSIVA



7º Roteiro de Atividades

Alunos com Deficiência Visual



Prof. Anderson Luiz Bruno
CREF 004667 – G / SP

ATIVIDADE 1 - Acorda seu Urso

✓ **Objetivo:**

Eixo Temático - Estruturação espacial;
Conceitual – Discriminação visual e auditiva;
Procedimental – Resposta rápida e reflexo;
Atitudinal – Coordenação e esforço para superar-se.

✓ **Material:**

Nenhum.

✓ **Metodologia:**

Os participantes se organizam em círculo e uma das crianças fica sentada no meio do círculo fingindo que está dormindo (o urso). Um de cada vez vai até o urso e toca uma parte do corpo dele, dizendo: “Acorda seu urso!” Quando algum participante tocar na parte do corpo já pré selecionada, a criança que representa o urso faz um barulho e tenta pegar o participante que o tocou. Quem acordou o urso deverá ser o próximo a ficar no meio do círculo.

*Obs.: O aluno com deficiência visual total deverá ser auxiliado por um guia durante os deslocamentos da atividade.



ATIVIDADE 2 - “Vice-vice; Pres-pres”

✓ **Objetivo:**

Orientação temporal, expressão corporal, melhorar a coordenação através do ritmo.

✓ **Material:**

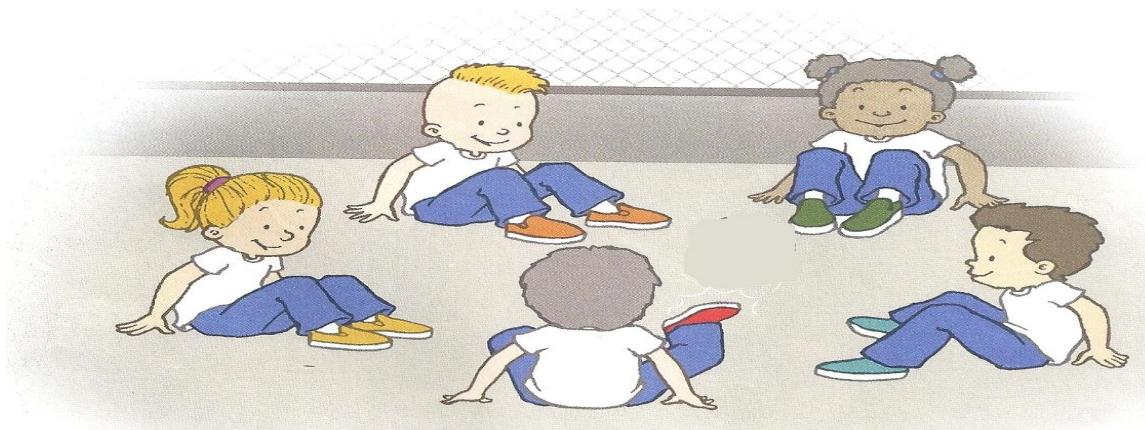
Nenhum.

✓ **Metodologia:**

Os participantes se colocam sentados formando um círculo, com as pernas em posição de “índiozinho”. Cada criança receberá um cargo: presidente, vice-presidente e funcionário número um, dois, três, e assim por diante. Deverão sentar-se na sequência em sentido horário.

Todos batem as mãos duas vezes nas coxas e duas palmas, de forma ritmada. A atividade começa com o vice presidente dizendo: “Vice-vice; pres-pres”, indicando ser a vez do presidente que poderá dizer, por exemplo: “Pres-pres; cinco-cinco”; sendo a vez do número cinco, dizer, por exemplo: “Cinco-cinco; três-três”, e assim por diante. Quando o aluno diz o próprio cargo ou número, bate duas vezes com as mãos nas coxas, quando diz o cargo ou número que está chamando, bate duas palmas. Se a pessoa que você chamou errar ou demorar para responder, você conquista o lugar dela.

*Obs.: O aluno com deficiência visual total deverá ser auxiliado por um guia durante as trocas de posições na atividade.



Referências:

- BATLLORI, J.; FONTÁN, S.; LOZANO, E. *Os 250 melhores jogos para todos*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.
- BERMAN, T. F.; REPPAPORT. *Brincar para Crescer! Tubarão*: Copiart, 2010.
- BLANCO, L.; CARBONELL, S. *Jogos em família*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.
- DIEHL, R.M. *Jogando com as diferenças*. São Paulo: Phorte Editora, 2008.
- GARDNER, H. *Estruturas da Mente – a teoria das inteligências múltiplas*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.
- HONORA, M.; FRIZANCO, M. L. E. *Coleção Ciranda da Inclusão*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.
- KOCH, K. *Pequenos jogos esportivos*. Barueri: Manole, 2005.
- MONTES, E. E. *Exercícios de Educação Física*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.
- RIPOLLO; CURTO R. M. *Jogos de todo o mundo*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.
- SASSAKI, R. K. *Inclusão – construindo uma sociedade para todos*. Rio de Janeiro: WVA, 1997.