



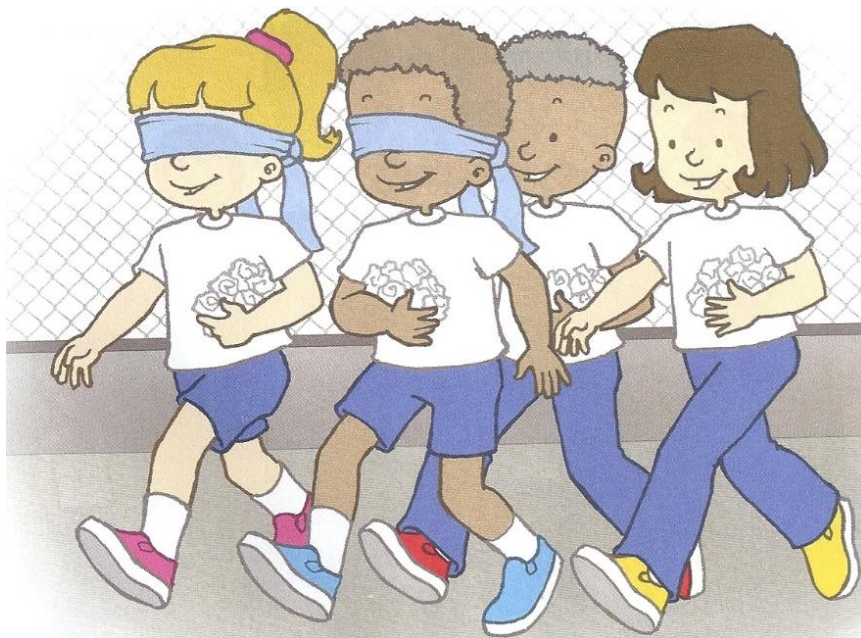
PREFEITURA MUNICIPAL DE MAIRINQUE
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA
Rua Joaquim de Oliveira, 410 - Jd. Cruzeiro – Mairinque/SP
CNPJ (MF) 45.944.428/0001-20 – CEP: 18.120.000 / Fone (11) 4718-9090

Núcleo de Educação Inclusiva

EDUCAÇÃO FÍSICA INCLUSIVA



4º Roteiro de Atividades Alunos com Deficiência Visual



Prof. Anderson Luiz Bruno

CREF 004667 – G / SP

ATIVIDADE 1 - 60 segundos

✓ **Objetivo:**

Desenvolver a noção espacial, velocidade e a agilidade.

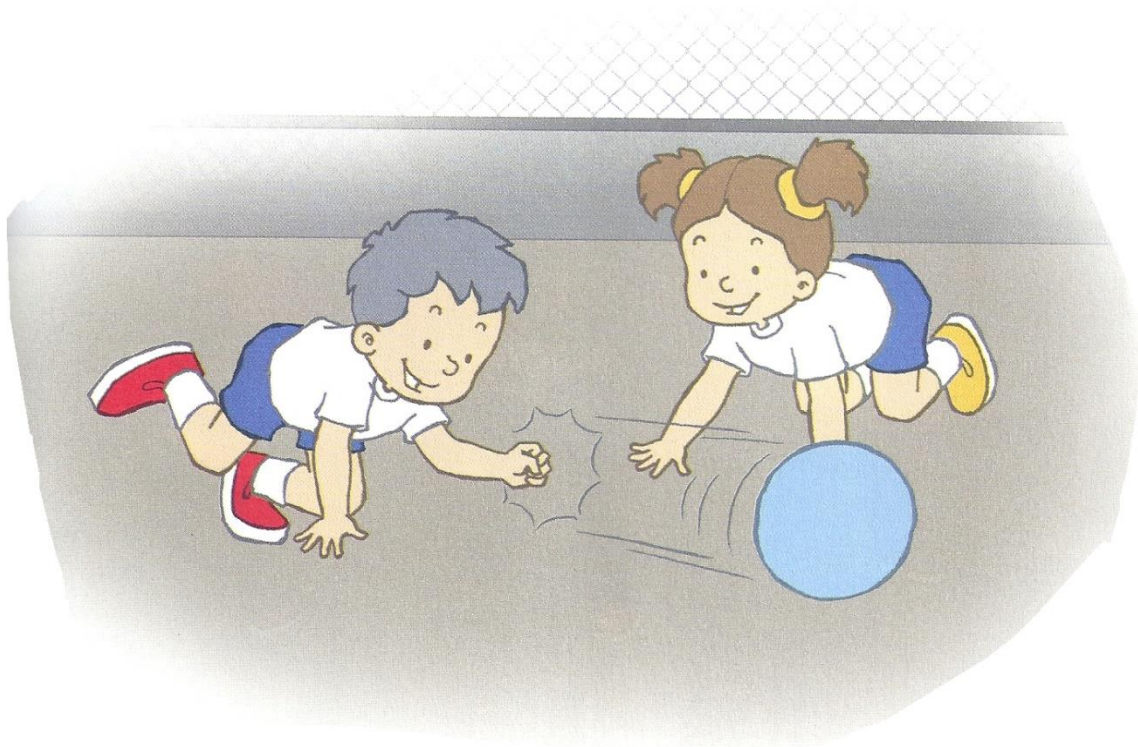
✓ **Material:**

Cronômetro, relógio ou celular, várias bolinhas de papel ou pelúcias/ tampinhas de garrafa, giz ou corda para demarcar o limite de cada campo.

✓ **Metodologia:**

Separar os participantes vendados, em dois grupos. Será distribuído um número igual de bolinhas de papel para cada equipe. Quando der o sinal, as equipes tentam jogar o máximo de bolinhas para o lado adversário. Quando acabar o tempo (60 segundos), os participantes não poderão mais jogar as bolinhas para o lado adversário. Vence a equipe que tiver menos bolinhas no seu campo. Após a contagem, as bolinhas serão separadas novamente em números iguais para cada equipe e será dado início a mais uma rodada.

*Obs.: Antes de iniciar a execução da atividade, o responsável deverá percorrer o local da mesma com o aluno deficiente visual, para que o mesmo possa tatear e memorizar o campo de jogo.



ATIVIDADE 2 - 60 segundos II – Variação

✓ **Objetivo:**

Desenvolver a noção espacial, velocidade e a agilidade.

✓ **Material:**

Cronômetro, relógio ou celular, várias bolinhas de papel ou pelúcias/ tampinhas de garrafa, balde ou cesto ou giz para demarcar o alvo no chão.

✓ **Metodologia:**

Executará a atividade um participante por vez onde o mesmo deverá estar vendado. Será distribuído um número igual de bolinhas de papel para os participantes. Quando der o sinal, o participante tenta acertar o máximo de bolinhas no balde por 60 segundos, as bolinhas que não caírem dentro do balde serão devolvidas ao participante para que ele possa arremessá-las novamente no tempo estipulado. Quando acabar o tempo (60 segundos), realizar a contagem e após a mesma será dado início a tentativa de outro participante. Vence o participante que conseguir acertar mais bolinhas no balde. Após cada rodada o participante deverá arremessar de uma distância maior (um passo).

Obs.: O responsável deverá sinalizar com palmas ao aluno com deficiência visual para localização do alvo.



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.