



**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



#### 5º Roteiro de Atividades

#### Alunos com Deficiência Auditiva



Prof. Anderson Luiz Bruno

CREF 004667 – G / SP



**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

**ATIVIDADE 1 – Jogo da Imitação**

✓ **Objetivo:**

Expressão corporal, desenvolver a capacidade de observação e imitação.

✓ **Material:**

Nenhum.

✓ **Metodologia:**

Os participantes se colocam em pé formando um círculo, mantendo entre si uma distância de 3 metros. O professor se posiciona dentro do círculo e começa a andar imitando um ancião. Os participantes observam sua maneira de andar e representam o personagem (idoso). Em seguida, os participantes vão um a um até o centro do círculo e representam o modo de andar de um determinado personagem, exagerando algum traço típico do seu modo de andar. O restante observa e depois representam o mesmo personagem, mantendo sua posição no círculo. Para dinamizar o exercício, o professor pode sugerir a representação do modo de andar de um ladrão, uma modelo, um atleta, um bailarino ou bailarina, um militar, etc.



**ATIVIDADE 2 – Jogo de imitação com bastão**



**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

✓ **Objetivo:**

Expressão corporal, estimular a imaginação manipulando objetos.

✓ **Material:**

Bastão.

✓ **Metodologia:**

Os participantes sentam formando um círculo, mantendo um metro de distância entre eles, no centro do círculo é colocado um bastão. Quando o professor tocar algum aluno no ombro, o mesmo se coloca no centro do círculo e atua inventando uma função para o bastão. Em seguida, o colega à sua direita se posiciona no centro e atua dando ao bastão a mesma função. Após todos participarem, o professor indicará outro participante que deverá ir ao centro e inventar uma outra função ao bastão. Para dinamizar o exercício, sugerir as seguintes funções: guitarra, parceiro de dança, espada, bengala, guarda-chuva, caneta, cavalo, entre outras.

**Variações:** Utilizar diferentes materiais no centro: corda, arco ou lenços.



**Referências:**



**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

- 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.