

A close-up photograph of two hands, one from the left and one from the right, with fingers interlaced to form a heart shape. The background is a blurred outdoor scene with greenery and a building.

**Convivendo com as diferenças:
103 atividades práticas recreativas
para a Educação Especial**

**Karoline Goulart Lanes
Dário Vinícius Ceccon Lanes
Edward Frederico Castro Pessano
Vanderlei Folmer**

Convivendo com as diferenças:

**103 atividades práticas recreativas
para a Educação Especial**

**Karoline Goulart Lanes
Dário Vinícius Ceccon Lanes
Edward Frederico Castro Pessano
Vanderlei Folmer**

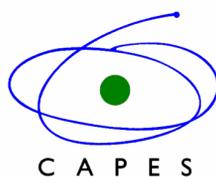
**1ª Edição
UFSM / UNIPAMPA**

**Uruguaiana – RS
2014**

Realização



Apoio



Autores

Karoline Goulart Lanes
Dário V. Ceccon Lanes
Edward Frederico Castro Pessano
Vanderlei Folmer

Editores

Karoline Goulart Lanes
Dário V. Ceccon Lanes
Edward Frederico Castro Pessano

Capa

Karoline Goulart Lanes
Dário V. Ceccon Lanes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Convivendo com as diferenças: 103 atividades práticas recreativas para a Educação Especial / Lanes - Lanes - Pessano - Folmer / 2014. Uruguaiiana: Fundação Universidade Federal do Pampa/RS, 2014.

85 p.; 23cm.

ISBN: 978-85-63337-36-8

1. Educação Especial
2. Recreação
3. Práticas Escolares

Bibliotecário Responsável

Marcos Paulo Anselmo de Anselmo
CRB10 1559



BR 472, km 593 – Campus Universitário
Uruguaiiana – RS – CEP: 97500-970

2014

Nota sobre os autores

Profa. MSc. Karoline Goulart Lanes

Graduada em Educação Física pela Universidade da Região da Campanha (2006), Especialista em Atividade Física e Saúde, pela Urcamp- Alegrete/RS, Mestre em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, pela UFSM (Universidade Federal de Santa Maria/RS). Doutoranda também em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, pela UFSM (Universidade Federal de Santa Maria/RS). Professora Substituta do curso de Educação Física da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA-Campus Uruguaiana/RS. Pertence ao quadro do Magistério Estadual/RS, atuando nas áreas de Basquete, Futsal, Dança, Ginástica e Recreação. Integrante do Grupo de Estudos em Nutrição, Saúde e Qualidade de Vida (GENSQ)- UNIPAMPA-Campus Uruguaiana/RS.

E-mail: ktguria@yahoo.com.br

Prof. MSc. Dário Vinícius Ceccon Lanes

Graduado em Educação Física pela Universidade da Região da Campanha (2006), Especialista em Atividade Física e Saúde, pela Urcamp- Alegrete/RS, Mestre em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde (UFSM), atualmente é Professor Substituto da UNIPAMPA - campus Uruguaiana; Professor e Coordenador de Esportes do Instituto Laura Vicuña, Professor Titular do Colégio Marista SantAna, Professor do Maternal e Jardim de Infância Ursinhos Carinhosos, proprietário e professor da Escolinha de Futsal Pé Quente. Tem experiência na área de Educação Física, com ênfase em Educação Infantil, atuando principalmente no seguinte tema: recreação, natação, desenvolvimento motor, psicomotricidade e iniciação desportiva.

E-mail: dariocecon@yahoo.com.br

Prof. MSc. Edward Frederico Castro Pessano

Graduado em Ciências Biológicas pela PUCRS em 2003, Especialista em Educação Ambiental pela FACISA em 2005 e Mestre em Educação em Ciências pela UFSM. Atualmente é Doutorando do PPG Educação em Ciências da UFSM, e Professor na Fundação Universidade Federal do Pampa. Tem formação na área da Educação, Ensino de Ciências, Biologia, Ecologia e Zoologia. Na Unipampa é responsável pelo Laboratório de Biologia e Diversidade Animal, atuando no Núcleo de Pesquisas Ictiológicas, Limnológicas e Aquicultura da Bacia do Rio Uruguai (NUPILABRU), Grupo de Estudos em Nutrição, Saúde e Qualidade de Vida (GENSQ) e no Grupo de Ação Interdisciplinar Aplicada (UNIGAIA).

E-mail: edwardpessano@unipampa.edu.br

Prof. Dr. Vanderlei Folmer

Possui graduação em Fisioterapia pela Universidade Federal de Santa Maria, mestrado em Educação em Ciências pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, doutorado em Bioquímica pela Universidade Federal de Santa Maria e pós-doutorado em Bioquímica pela Universidade de Lisboa - Portugal. Atualmente é professor adjunto no Campus de Uruguai da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA e coordenador do Grupo de Estudos em Nutrição, Saúde e Qualidade de Vida - GENSQ. Tem experiência nas áreas de Bioquímica e Educação em Ciências, atuando principalmente nos seguintes temas: Interdisciplinaridade no Ensino de Ciências, Nutrição, Obesidade, Diabetes mellitus e Estresse Oxidativo.

E-mail: vanderleifolmer@unipampa.edu.br

Sumário

| | |
|--|----|
| 1. Considerações Iniciais | 08 |
| 2. Importantes Informações | 13 |
| 2.1. Sobre a Educação Especial | 13 |
| 2.2. Sobre as necessidades especiais encontradas | 16 |
| - Alunos diagnosticados com Atraso/Retardo motor | 16 |
| - Alunos diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA) | 18 |
| - Alunos diagnosticados com Deficiência Visual | 20 |
| - Alunos diagnosticados com Deficiência Auditiva | 22 |
| - Alunos diagnosticados com Síndrome de Down (SD) | 23 |
| - Alunos diagnosticados com Déficit de Atenção/Hiperatividade | 25 |
| - Alunos diagnosticados com Deficiência Física (cadeirantes) | 27 |
| 3. Sugestões de Atividades para práticas de recreação | 29 |
| 4. Considerações Finais | 73 |
| 5. Bibliografia | 76 |

1. Considerações Iniciais

Há algum tempo a procura de alternativas didáticas que possam superar as dificuldades encontradas no processo de ensino e de aprendizagem de portadores de necessidades educacionais especiais. De fato, é um desafio para profissionais de educação promover a inclusão destes alunos, uma vez que em muitas escolas brasileiras há falta de estrutura para receber tais estudantes. No entanto, cabe ao professor superar tais obstáculos e promover atividades que promovam uma educação de qualidade, acessível a todos, tornando a escola cada vez mais inclusiva (SOUTO et. al., 2010).

Segundo Edler (1998), a partir das propostas de Educação para todos, passou-se a discutir o paradigma da inclusão que traz, no seu bojo, o desafio à universalização de uma escola de qualidade que não segregue e expulse alunos "com problemas"; uma escola que enfrente - sem adiamentos - a grave questão do fracasso escolar e que atenda a diversidade de características do seu alunado.

A inclusão traz mudanças tanto nos espaços, quanto no pensamento das pessoas, para que as diferenças sejam aceitas

pela comunidade, e tornem-se mais humanos (CIDADE & FREITAS, 1997).

Ser portador de alguma deficiência física inata ou adquirida por algum acidente é, sem dúvida, ser merecedor de um tipo específico de atenção, seja no campo pessoal, familiar, ou ainda no campo social. O desafio consiste em saber lidar com o abundante potencial presente nas pessoas que apresentam diferentes e peculiares condições para a prática das atividades físicas, interagindo nos mais diferentes contextos (GORGATTI & COSTA, 2005).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (BRASIL, 1997), a prática da educação física na escola poderá favorecer a autonomia dos alunos para construírem e monitorarem suas próprias atividades, regulando o esforço, traçando objetivos, conhecendo suas potencialidades e limitações, sabendo distinguir situações que possam ser prejudiciais a sua saúde. A mesma abrange uma grande quantidade de conteúdos nos quais tem como objetivo o desenvolvimento tanto no sentido motor como psicomotor. Assim, torna-se evidente a grande importância que ela tem na vida e no desenvolvimento do ser humano, desde sua infância até chegar à fase adulta.

Carvalho (1997) ressalta a necessidade de que, os professores, os técnicos em educação, os diretores e suas

equipes, além das merendeiras, faxineiras, porteiros, entre outros trabalhadores da escola e das famílias dos alunos, discutam cotidianamente formas de melhorar a qualidade da educação oferecida. Para essa autora, ao mesmo tempo em que a educação tem suas implicações nos acontecimentos do ambiente escolar, ela é fruto do contexto social, econômico e político que, também, precisa ser inclusivo. Nota-se ainda a necessidade e urgência de políticas públicas que assegurem a qualidade na formação inicial e continuada do educador.

Segundo Morin (2002) um ensino baseado em uma perspectiva interdisciplinar consegue formar cidadãos com uma visão mais global de mundo, e estes ficam aptos a reunir os conhecimentos adquiridos para religar, contextualizar e se situarem ativamente nos contextos do seu cotidiano. Neste sentido, existem diversas ferramentas didáticas e, tratando-se de anos iniciais e educação infantil, lúdicas, que podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem. Para Oliveira et al. (2008) uma das estratégias pedagógicas de aprendizagem são os jogos e brincadeiras educativas, sendo que tais recursos podem promover aquisição de conhecimento e estímulo a ações coletivas a partir de um ambiente descontraído. Segundo Luz & Oliveira (2008) a utilização de ferramentas didáticas alternativas contribuiu para sensibilizar os alunos para o fato de que o conhecimento pode ser gerado ou

obtido a partir de diferentes fontes, além de estimular o interesse e a curiosidade dos estudantes.

De fato, a ludicidade pode ser um meio de estimular a participação dos alunos, sendo que, para Folmer et al. (2009) a participação do sujeito no processo de construção do conhecimento se faz importante a medida que induz a mudanças de atitude e aumenta a motivação pelo tema em estudo. Em suma, o jogo promove um ambiente propício à aprendizagem (OLIVEIRA et al., 2008), no qual o professor não será passivo e nem o centro do ensino, mas sim, um mediador. Por sua vez, o ensino passa a ser mais significativo e menos exaustivo, a criança constrói seu conhecimento e brinca ao mesmo tempo. Como afirma Piaget (apud BARROS, 1990, p.34) "... a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa."

Considerando a interdisciplinaridade e a ludicidade nos anos iniciais e educação infantil, Muniz (2010) reforça que o fazer interdisciplinar pode ser facilitado pela utilização de ferramentas lúdicas, a exemplo de jogos e brincadeiras, pois é a partir de um paralelismo entre o mundo real e o mundo imaginário construído durante e a partir da atividade lúdica, que se traduz uma representação do mundo sociocultural em que se insere a criança. A aplicação de atividades lúdicas nas aulas, enquanto

opção didático-metodológica que apresenta bons resultados cognitivos, geram situações problemas que realmente desafiam o aluno a buscar soluções, sendo que a criação e imaginação surgem e se desenvolvem por meio do aspecto lúdico da atividade, e a compreensão do tema por meio de seu aspecto interdisciplinar (CEDRO & MOURA, 2004).

Com base no exposto, o presente livro tem como objetivo apresentar uma ferramenta didática, lúdica e interdisciplinar como forma de facilitar o aprendizado de crianças e adolescentes com Necessidades Educacionais Especiais. Atividades práticas voltadas para a recreação, que servirão como apoio pedagógico aos profissionais da Educação que atuam na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Salientamos que todas as atividades apresentadas foram testadas por acadêmicos do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA na disciplina de Educação Física Adaptada e por alunos do Curso Normal Médio (magistério) da cidade de Uruguaiana/RS; as atividades foram aplicadas em turmas que continham pelo menos um(a) aluno(a) com necessidades educacionais especiais, ficando evidente a possível aplicação das mesmas.

2. Importantes Informações

2.1. Sobre a Educação Especial

Nos últimos 20 anos vivenciamos no Brasil, um fortalecimento da inclusão escolar como organizadora das metas para a escolarização das pessoas com deficiência, transtornos globais de desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. Essa perspectiva exige que se institua um amplo debate sobre as diretrizes da escola brasileira, sua organização pedagógica e seus profissionais, no sentido de favorecer a pluralidade de ações que sejam complementares, articuladas e que garantam o acesso ao conhecimento, assim como a oferta de apoios demandados por um grande contingente de alunos (BAPTISTA, 2011).

De acordo com Garcia (2006), a política educacional brasileira apoia-se no discurso da educação inclusiva, especialmente no que tange à educação básica. Contudo, os mecanismos de que dispõe para evitar e minimizar a “exclusão” escolar não superam os elementos que geram a desigualdade educacional relacionados a ensinar e aprender que, por sua vez, estão vinculados à dinâmica social vigente. As escolas por ciclos, as classes de aceleração e a progressão continuada nas

escolas seriadas das redes de ensino do sistema educacional brasileiro, a partir da década de 1990, são expressões da diferenciação dos processos de organização escolar, num esforço de atender às demandas de reconhecimento da heterogeneidade dos alunos, de assumir a diversidade e o respeito às diferenças como uma referência para o trabalho pedagógico.

Tais elementos da escola estão previstos para o nível de Ensino Fundamental. Contudo, sobre essas formas de organização, um outro patamar de propostas são previstas, voltadas para a modalidade Educação Especial. A proposta de educação especial na educação básica traz consigo um conjunto de flexibilizações e adaptações curriculares relacionadas a métodos e recursos diferenciados, mas explicita que também os conteúdos podem ser diferentes (reduzidos) com base nas condições individuais dos alunos (GARCIA, 2006).

Ainda, a mesma autora salienta que na política atual, uma expressão das tentativas de superação desse modelo de compreensão e das práticas relacionadas à educação especial é a proposição do conceito de necessidades educacionais especiais. Essa conceituação teria por finalidade retirar o foco dos diagnósticos de deficiência e colocá-lo sobre as necessidades de aprendizagem.

Segundo o Parecer CNE/CEB n. 17/2001,

Em vez de focalizar a deficiência da pessoa, enfatiza o ensino e a escola, bem como as formas e condições de aprendizagem; em vez de procurar, no aluno, a origem de um problema, define-se pelo tipo de resposta educativa e de recursos e apoios que a escola deve proporcionar-lhe para que obtenha sucesso escolar; por fim, em vez de pressupor que o aluno deve ajustar-se a padrões de "normalidade" para aprender, aponta para a escola o desafio de ajustar-se para atender à diversidade de seus alunos (BRASIL, 2001b, p. 14 – grifos no original).

Essa definição está presente no documento Política Nacional de Educação Especial como referente às necessidades educacionais especiais (BRASIL, 1994). Essa categoria foi ampliada na Declaração de Salamanca:

Crianças com deficiência e crianças bem dotadas;
Crianças que vivem nas ruas e que trabalham;
Crianças de populações distantes ou nômades;
Crianças de minorias linguísticas, étnicas ou culturais e crianças de outros grupos ou zonas desfavorecidos ou marginalizados (UNESCO, 1994, p. 17).



2.2. Sobre as Necessidades Especiais Encontradas

✓ Alunos diagnosticados com Atraso/Retardo Motor

O termo desenvolvimento motor refere-se ao processo de mudança. No movimento contínuo é relacionado à idade, no ambiente e nas tarefas que induzem essas mudanças, fundamentando o significado do movimento humano no processo de desenvolvimento e aprendizagem humana (HAYWOOD & GETCHELL, 2004).

Segundo Gallahue & Ozmun (2002), o desenvolvimento motor é uma formação contínua de alteração no comportamento motor ao longo da vida, proporcionada pela participação na necessidade da tarefa. Já Barela (1999), define o Desenvolvimento Motor como uma transformação de movimentos que atua ao longo da vida. Segundo Pellegrini (2000), a aprendizagem motora tem uma sequência muito importante de execução de movimento crescente, com isso se torna uma ferramenta de suma importância e indispensável para a demonstração da ordem do movimento.

Vários fatores podem colocar em perigo o curso normal do desenvolvimento motor de uma criança. A definição de fatores

seriam condições biológicas e ambientais. Exemplos de condições biológicas (baixo peso, distúrbios cardiovasculares, respiratórios, desnutrição, infecções) e condições ambientais (nível educacional dos pais, baixas condições sociais-econômicas).

É importante ressaltarmos que quanto maior for o número de fatores atuantes, maior será a possibilidade de comprometimento do desenvolvimento motor da criança (WILLRICH, AZEVEDO & FERNANDES, 2009).

Como destaca Santos, Dantas & Oliveira (2004), a habilidade motora praticada na infância possibilita uma melhora no desenvolvimento motor, que proporciona a criança um amplo domínio sobre o seu corpo em diferentes situações, tais como, situação estática e situação dinâmica, locomover-se em diferente ambiente de várias formas (correr, andar, saltar, com um pé só), manipulação de vários objetos como bola, lápis, arremessar pedras. Nos primeiros anos de vida e particularmente no início de seu processo de escolarização, o domínio de várias habilidades motoras pode e deve ser trabalhado.

✓ **Alunos diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA)**

O TEA é considerado um transtorno global do desenvolvimento (TGD), afeta 1% da população brasileira, acomete cerca de 20 entre cada dez mil nascidos, é quatro vezes mais comum no sexo masculino do que no feminino e aparece tipicamente nos três primeiros anos de vida. Não se conseguiu até agora provar qualquer causa psicológica no meio ambiente dessas crianças, que possa causar a doença (GAUDERER, 1997).

Ressaltamos que um professor para autistas não deve priorizar questões de aprimoramento físico, mas sim auxiliar no vasto conjunto de interações sociais, comunicação e comportamento (VATAVUK, 1996).

Para Gorla (2001), a fim de que as crianças com autismo não permaneçam com dificuldades cognitivas, afetivas, psicomotoras e de interação, é necessária uma intervenção o mais cedo possível. Sendo a Educação Física/Recreação capaz de colaborar com a melhoria de suas habilidades motoras e suas habilidades da vida diária (HENDERSON, 1992 apud GORLA, 2001).

Desta forma, a seleção de atividades deve ser adequada à idade cronológica, resultado das avaliações e compatível com a cultura social. O método de circuito com obstáculos tais como subidas e descidas, transposição de objetos, mudanças de direção, equilíbrio dinâmico e estático, saltos, lançamentos, jogos de bolas, com começo, meio e fim indicados, auxiliam na aquisição de habilidades motoras (LABANCA, 2000).

✓ **Alunos diagnosticados com Deficiência Visual**

A pessoa com baixa visão ou visão subnormal apresenta uma redução na sua capacidade visual que interfere ou limita seu desempenho, mesmo após a correção de erros de refração comuns. A baixa visão pode ocorrer por traumatismos, doenças ou imperfeições no órgão ou no sistema visual. Um dos seus traços principais é a diversidade de problemas visuais que ela pode gerar. As pessoas com baixa visão podem ter baixa acuidade visual, dificuldade para enxergar de perto e/ou de longe, campo visual reduzido e problemas na visão de contraste, entre outros (CARVALHO et al., 1992; VEITZMAN, 2000).

A visão é uma função altamente motivadora para o desenvolvimento em todos os seus aspectos: os objetos, as pessoas, as formas, as cores e o movimento despertam curiosidade e interesse e incitam a criança a se aproximar e a explorar o mundo exterior. Crianças com baixa visão ou cegueira podem ter esse interesse diminuído pela falta de estímulos e podem, assim, tornar-se apáticas e quietas.

Por isso, é preciso que o ambiente seja organizado para promover ativamente o desenvolvimento por meio dos canais sensoriais que a criança possui, de modo tal que ela seja capaz

de participar nas atividades cotidianas e de aprender como qualquer criança. Se a visão é uma função importante, é preciso destacar, como o faz Vigotski (2000), que a sua ausência ou deficiência não impede o desenvolvimento, embora possa limitar, principalmente, a sua dimensão social. Para combater esse efeito (secundário) da deficiência visual é preciso investir de forma consciente e planejada na organização de um ambiente que promova a interação social e a participação dessas crianças. A linguagem é um dos meios privilegiados de promover a interação e a constituição de sentido e, à medida que a criança cresce e participa de vários ambientes sociais, a sua importância será crescente.

✓ **Alunos diagnosticados com Deficiência Auditiva**

A educação de pessoas surdas é um tema bastante preocupante. Pesquisas desenvolvidas no Brasil e no exterior indicam que um número significativo de sujeitos surdos que passaram por vários anos de escolarização apresenta competência para aspectos acadêmicos muito aquém do desempenho de alunos ouvintes, apesar de suas capacidades cognitivas iniciais serem semelhantes. Uma evidente inadequação do sistema de ensino é denunciada por estes dados, revelando a urgência de medidas que favoreçam o desenvolvimento pleno destas pessoas (LACERDA, 2006).

Ainda, os sujeitos surdos pela defasagem auditiva enfrentam dificuldades para entrar em contato com a língua do grupo social no qual estão inseridos (GÓES, 1996). Desse modo, no caso de crianças surdas, o atraso de linguagem pode trazer consequências emocionais, sociais e cognitivas, mesmo que realizem aprendizado tardio de uma língua.

Devido às dificuldades acarretadas pelas questões de linguagem, observa-se que as crianças surdas encontram-se defasadas no que diz respeito à escolarização, sem o adequado desenvolvimento e com um conhecimento aquém do esperado para sua idade.

✓ **Alunos diagnosticados com Síndrome de Down (SD)**

Constata-se ultimamente, cada vez mais, o desempenho relevante de pessoas com SD que tiveram oportunidade de desenvolver suas potencialidades, nas mais diversas áreas do conhecimento (SAAD, 2003). As pessoas com SD, segundo Pueschel (2000, p.1), são menos desenvolvidas física e mentalmente do que as crianças sem esta síndrome da mesma idade.

Mazzotta (1982, p.4) aponta para o princípio orientador do atendimento às pessoas com deficiência dizendo que esse atendimento não se deve dar “em função das limitações, mas, principalmente da capacidade de desenvolvimento e mudança do ser humano”. Melero (1997, p. 207) completa, afirmando que as pessoas, nas suas diferenças, têm uma maneira singular de captar e significar a realidade.

Em muitos casos, muitas das crianças com SD, não estarão aptas para acompanhar prolongadamente o ensino na Escola Regular, porém não devem ficar à margem do processo inclusivo, porquanto poderão demonstrar capacidades do intelecto prático (VYGOTSKY, 1997, p.129). Desta forma, poderão desenvolver habilidades para o trabalho e

desempenhar uma atividade dentro da sociedade em condições adaptadas às suas características.

De acordo com Saad (2003), a participação na vida social é um direito e não uma concessão. Portanto, para viabilizar o processo de inclusão, não é suficiente que se prepare somente a pessoa com SD. Faz-se necessário trabalhar a sociedade de modo abrangente, pois ela constitui fonte da exclusão, como afirmou Ribas (1985, p.48). Os diversos segmentos da sociedade – família, escola, trabalho, lazer – estão implicados neste processo.

✓ **Alunos diagnosticados com Déficit de Atenção/Hiperatividade**

O transtorno de déficit de atenção/hiperatividade (TDAH) é o distúrbio do neurodesenvolvimento mais comum na infância (HOMER et al., 2000). Sabe-se também que o TDAH começa no início da vida e pode persistir na adolescência e idade adulta (CONNERS, 1999).

Segundo Pastura et al. (2005), o mesmo repercute na vida da criança e do adolescente levando a prejuízos em múltiplas áreas, como a adaptação ao ambiente acadêmico, relações interpessoais e desempenho escolar.

Corroborando com nosso estudo, Rohde & Halpern (2004) nos dizem que a proporção entre meninos e meninas afetados varia de aproximadamente 2:1 em estudos populacionais até 9:1 em estudos clínicos. A diferença entre essas proporções provavelmente se deve ao fato de as meninas apresentarem mais transtorno de déficit de atenção/hiperatividade (TDAH) com predomínio de desatenção e menos sintomas de conduta em comorbidade, causando menos incômodo às famílias e à escola, e, portanto, serem menos encaminhadas a tratamento.

Para o sucesso de nossos planejamentos e aplicação das atividades propostas é fundamental verificar se a criança não

segue as instruções por não conseguir manter a atenção durante a explicação das mesmas. Em outras palavras, é necessário verificar se o sintoma supostamente presente correlaciona-se com o constructo básico do transtorno, ou seja, déficit de atenção e/ou dificuldade de controle inibitório (ROHDE et al., 2000).

Também, é importante salientar que a desatenção, a hiperatividade ou a impulsividade como sintomas isolados podem resultar de muitos problemas na vida de relação das crianças (com os pais e/ou colegas e amigos), de sistemas educacionais inadequados, ou podem estar associados a outros transtornos comumente encontrados na infância e adolescência (ROHDE & HALPERN, 2004).

✓ **Alunos diagnosticados com Deficiência Física (cadeirantes)**

Deficiência física é todo comprometimento da mobilidade, coordenação motora geral ou da fala, causado por lesões neurológicas, neuromusculares e ortopédicas ou ainda por má formação congênita ou adquirida (ASSOCIAÇÃO DO DEFICIENTE FÍSICO VALE DO RIO PARDO, 2004).

Segundo Paim (2001) na relação ensino-aprendizagem, em qualquer ambiente, conteúdo ou momento, a motivação constitui-se como um dos elementos centrais para a sua execução bem-sucedida. Portanto, é essencial que a pessoa com necessidades especiais, no caso cadeirantes, esteja motivada para a prática da atividade motora (BOAS et al., 2003).

Salientamos que a pessoa com deficiência física somente irá participar de uma atividade se houver um interesse de sua parte; todavia, este interesse pode ser estimulado (BOAS et al., 2003). De fato, as pessoas sentem-se altamente motivadas quando vêem a relevância da atividade de aprendizagem em sua vida (SCHMIDT, 2001).

Para Adams (1985, p. 217), com a prática de atividades recreativas, os deficientes físicos encontram a motivação necessária para participarem da comunidade mais ampla, de

produzir, de trabalhar e de assumir papéis de liderança na comunidade. Também, é importante destacarmos que a pessoa que adquire uma deficiência física no decorrer de sua vida, além da necessidade de se ajustar às alterações físicas, também necessita restabelecer sua vida social e reestabelecer-se psicologicamente (SERNAGLIA et al., 2010).

Assim, o que garantirá o sucesso de nossa intervenção é a forma como essa pessoa reconstrói seu autoconceito a partir dessas mudanças, adaptando-se e compreendendo sua nova situação. A cadeira de rodas torna-se uma extensão de seu corpo (MAYEDA, 2005) e, conviver com esse auxílio trará nova percepção sobre o mundo e sobre a forma de viver, o que implica em maior ou menor grau a mudança no seu contexto e o planejamento de nossas atividades.

3. Sugestões de Atividades para Práticas de Recreação

ATIVIDADE 1 – VÔLEI SENTADO:

Material: bola.

Formação: em duas equipes, sentados.

Desenvolvimento: devem marcar o ponto da seguinte forma: cada equipe deve passar a bola por 3 integrantes, antes de lançar a bola para o outro lado da rede, não podendo ficar em pé.

ATIVIDADE 2- SAPO, CACHORRO, JACARÉ:

Material: nenhum.

Formação: alunos no centro da quadra.

Desenvolvimento: ao iniciar, o professor deve determinar cada canto da quadra com o nome de um animal. Todos os alunos devem permanecer no centro da quadra e ao comando do Professor, os alunos devem ocupar o canto referente ao animal comandado, imitando sua forma de se deslocar.

ATIVIDADE 3- ESTAFETA 1:

Material; bola.

Formação: duas equipes, sentados e enfileirados.

Desenvolvimento: os alunos devem passar a bola para trás; por cima da cabeça, o último de cada fila deve correr para a frente e seguir passando a bola e assim sucessivamente até o ponto de início. Vencendo a equipe que primeiro conseguir.

ATIVIDADE 4 – VOLENÇOL:

Material: rede de vôlei, lençol e bola.

Formação: duas equipes com todos integrantes segurando um lençol.

Desenvolvimento: as equipes devem evitar que a bola caia no seu lado da quadra. Logo, devem lançar a bola para o outro lado com a finalidade de marcar o ponto.

ATIVIDADE 5 – VOLEIBOL DE PASSES:

Material: bola.

Formação: os alunos serão separados em duas equipes, ficando uma de cada lado da quadra.

Desenvolvimento: cada equipe ficará com uma bola. O objetivo do jogo é passar a bola entre os membros da equipe sem deixar cair. À medida que forem sendo realizados os passes eles deverão ser contados pela equipe que os estiver executando.

Cada passe será contado como um ponto. A equipe que chegar aos 25 pontos primeiro, ganha o set. O jogo se desenvolverá da mesma maneira em relação ao número de sets, tendo 3, 4 ou 5, de acordo com a situação do jogo.

ATIVIDADE 6 - PEGA-PEGA NA LINHA:

Material: nenhum.

Formação: alunos dispersos pela quadra.

Desenvolvimento: os alunos só podem andar em cima da linha e o pegador também, quando o aluno que estiver pegando encostar no colega, o mesmo deverá se agachar para que outro venha e pule por cima para que ele possa seguir na brincadeira. Quando um aluno for pego três vezes ele se torna o pegador.

ATIVIDADE 7 - PAR OU ÍMPAR:

Material: nenhum.

Formação: em duplas, alinhadas no meio da quadra, com um de frente para o outro.

Desenvolvimento: os estudantes devem tirar par ou ímpar. Quem perder passa a ser o pegador, que deve tocar o companheiro antes deste chegar à linha de fundo da quadra.

ATIVIDADE 8- PIQUE-BANDEIRA:

Material: bola.

Formação: duas equipes, uma de cada lado da quadra.

Desenvolvimento: as equipes têm como objetivo roubar a bandeira (bola) do adversário e trazê-la para o seu campo, sem que seus integrantes sejam tocados pelos oponentes. Se isto acontecer, o atacante ficará colado no lugar até que outro companheiro de time o toque para descolá-lo. Se ele tiver a bola quando for colado, ela voltará para a sua zona de origem. Somente os atacantes podem entrar na área da bandeira. As equipes se atacam simultaneamente.

ATIVIDADE 9 – VENENO:

Material: uma caixinha.

Formação: sentados em círculo.

Desenvolvimento: dado o sinal o “veneno” será passado de mão em mão até o professor dizer-veneno. O aluno que estiver com ele será eliminado, indo para o meio do círculo. Assim prossegue o jogo até que um seja o vencedor.

ATIVIDADE 10 - A BOLA FALANTE:

Material: bola de meia.

Formação: sentados em círculo com os braços cruzados.

Desenvolvimento: a professora estará de posse de uma bola

de meia. Ao iniciar o jogo lança a bola a qualquer um dos alunos dizendo: Lanço um caixão, que colocarás nele? Ao apanhar a bola o aluno deverá usar palavras com terminações em ão. Quem demorar muito tempo ou falar errado pagará uma prenda.

ATIVIDADE 11 - CORRIDA DO LENÇO:

Material: 2 bastões e 2 lenços.

Formação: alunos em duas colunas com números iguais.

Desenvolvimento: cada coluna receberá um lenço. Serão escolhidos dois alunos que ficarão cada um com bastão na frente de sua respectiva coluna. Ao sinal da professora o primeiro de cada coluna com o lenço na mão correrá até o aluno com o bastão e amarra o lenço nele e volta correndo, o segundo aluno correrá e desata o lenço entregando para o próximo que deve fazer como o primeiro.

ATIVIDADE 12 - MORTO-VIVO:

Material: nenhum.

Formação: em círculo.

Desenvolvimento: quando o professor disser: MORTO, todos ficam de cócoras, VIVO, todos ficam em pé. O jogo segue pelo cumprimento das ordens do professor. Quem errar sai da brincadeira. Vence o jogo, o aluno que não tiver errado.

ATIVIDADE 13 - O QUE É? O QUE É?:

Material: quadro de giz e giz.

Formação: alunos dispostos em duas colunas.

Desenvolvimento: a professora mandará os alunos escreverem no quadro (um de cada vez) objetos que tenham em algum lugar (na cozinha, no armário, no quarto, etc.) em um tempo determinado. O grupo que escrever mais palavras é o vencedor.

ATIVIDADE 14 - NOIVADO JAPONÊS:

Material: cadeiras.

Formação: alunos em círculo, meninas sentadas na cadeira e meninos de pé atrás delas.

Desenvolvimento: um estará na cadeira vazia. Este deverá olhar para as meninas e piscar para uma delas. A menina escolhida deverá correr e ocupar a cadeira do menino. Se o companheiro tocar-lhe nos ombros não poderá sair.

ATIVIDADE 15 - CORRENTE ELÉTRICA:

Material: nenhum.

Formação: duas fileiras frente a frente de mãos dadas.

Desenvolvimento: em determinado momento a professora aperta a mão dos dois primeiros alunos. Ao receber o apertão transmite imediatamente ao seguinte e assim por diante até o último de cada fileira, que não tendo em quem apertar levanta o braço. Vence a fileira cujo aluno levantar o braço primeiro.

ATIVIDADE 16 - PASSANDO PELA CORDA:

Material: corda.

Formação: 1 coluna.

Desenvolvimento: ao sinal dado um aluno de cada vez deverá passar por baixo da corda, sem tocá-la, a corda estará esticada por 2 alunos. A medida que forem passando, a corda vai diminuindo de altura. Quem tocar na corda, ou não conseguir passar vai saindo.

ATIVIDADE 17 – QUICANDO:

Material: 2 bolas.

Formação: 2 colunas.

Desenvolvimento: o primeiro aluno de cada coluna ao sinal dado, deverá ir quicando a bola até uma linha determinada e voltar entregando a bola para o próximo, e assim sucessivamente. Vence a coluna que fizer mais rápido.

ATIVIDADE 18 - CORRIDA DO SACO:

Material: dois sacos e duas cadeiras.

Formação: duas colunas com números iguais de componentes.

Desenvolvimento: ao sinal sairá o primeiro de cada coluna saltando dentro do saco fazendo a volta em um obstáculo que estará em diagonal a sua coluna e assim por diante, passando o saco por todos os competidores. Vence a equipe que fizer tudo primeiro.

ATIVIDADE 19 - O GAVIÃO:

Material: nenhum.

Formação: os alunos estarão dispostos livremente de um lado do pátio. O gavião no meio.

Desenvolvimento: os alunos terão de atravessar para o outro lado do pátio passando pela zona perigosa. O que for apanhado torna-se gaviãozinho e de mãos dadas com o pai tentará incluir mais um colega na família. A família acaba fazendo uma corrente de alunos de mãos dadas e que não deve ser quebrada na hora do ataque.

ATIVIDADE 20 - CABO DE GUERRA:

Material: corda.

Formação: dois grupos um atrás do outro segurando a corda que já está marcada na metade por um lenço ou marca no chão.

Desenvolvimento: a professora dá o sinal de atenção – preparar - já. Vencerá o grupo que conseguir passar os colegas além da marca.

ATIVIDADE 21 - A COBRINHA:

Material: uma corda "a cobrinha".

Formação: dispostos em fileira atrás da corda que o professor trilha de forma ondulada.

Desenvolvimento: o grupo passa correndo, salta por cima da

corda. O que foi "picado" tocado por ela, deverá retornar ao local de partida, saltando com um pé. E assim continua o jogo.

ATIVIDADE 22 - EQUILÍBRIO DO SAQUINHO SOBRE A CABEÇA:

Material: dois saquinhos e duas cordas.

Formação: alunos dispostos em duas colunas com o mesmo número de participantes.

Desenvolvimento: após o sinal do professor o aluno deverá colocar o saquinho na cabeça e passar por cima da corda e ir até o final e voltar por fora, entregar para o próximo e este deverá fazer o mesmo e assim sucessivamente até que todos façam. A coluna que fizer primeiro e correto vencerá.

ATIVIDADE 23 - PASSO DO ANÃO:

Material: nenhum.

Formação: duas equipes A e B em colunas.

Desenvolvimento: caminhar com as pernas flexionadas, representando à estatura de um anão, e o aluno que chegar primeiro na linha de chegada será a coluna vencedora.

ATIVIDADE 24 - SAQUINHO NO PÉ:

Material: dois saquinhos.

Formação: duas colunas.

Desenvolvimento: o primeiro aluno de cada coluna ao sinal dado deverá na sua vez, colocar o saquinho no pé e equilibrar até a linha marcada, voltar e entregar para o próximo. Vence a coluna que fizer mais rápido.

ATIVIDADE 25 - POLÍCIA E LADRÃO:

Material: nenhum.

Formação: alunos dispersos pelo pátio.

Desenvolvimento: será duas equipes, uma de policiais, outra de ladrões. Os policiais pegarão os ladrões, conforme forem pegos vão saindo, depois de um tempo troca-se as equipes.

ATIVIDADE 26 - CABRA-CEGA:

Material: um lenço para vendar os olhos dos alunos.

Formação: alunos dispersos em local delimitado.

Desenvolvimento: é escolhido um aluno para colocar a venda. Os alunos devem aproximar-se do aluno vendado e imitar um som de um animal, quem ele pegar será o novo "cabra-cega".

ATIVIDADE 27 – PROFISSÕES:

Material: bolinha de meia.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: a professora dará início atirando uma bolinha de meia a qualquer um. Este ao apanhá-la, será

obrigado a citar uma profissão arremessando-a logo a outro colega, que dirá um objeto dessa mesma profissão e devolverá ao professor onde iniciará o jogo novamente.

ATIVIDADE 28 – JOGO DO SÉRIO:

Material: nenhum.

Formação: alunos sentados em círculo.

Desenvolvimento: um aluno irá ao centro do círculo e fará vários gestos engraçados para que seus colegas riam, enquanto os demais tentam permanecer sérios. Aquele que sorrir deverá pagar uma prenda.

ATIVIDADE 29 – ARCOS:

Material: arcos e bolas.

Formação: duas colunas.

Desenvolvimento: a professora irá colocar três arcos distribuídos na frente de cada coluna. Ao sinal o primeiro de cada coluna salta dentro dos arcos com a bola na mão, larga no chão e volta saltando e assim sucessivamente.

ATIVIDADE 30 - CORRIDA DA BATATA:

Material: 2 colheres e 2 batatas.

Formação: os alunos dispostos em duas colunas.

Desenvolvimento: dado o sinal o primeiro de cada coluna sai

correndo com a colher e a batata até o local determinado e voltam e assim sucessivamente. A equipe que terminar primeiro ganha.

ATIVIDADE 31 - PEGA BALÕES:

Material: uma caixa e balões.

Formação: alunos em uma fileira.

Desenvolvimento: a professora irá colocar uma caixa de balões em frente á fileira. Dado o sinal todos os alunos saem correndo em direção da caixa, vai ser dado um determinado tempo e nesse tempo quem conseguir pegar maior número de balões, ganha.

ATIVIDADE 32 - ELEFANTE COLORIDO:

Material: nenhum.

Formação: os alunos ficarão dispersos no pátio, um aluno será denominado o elefante (pegador).

Desenvolvimento: este aluno ficará em um determinado ponto e falará a frase: -Elefante colorido pede cor, e os demais alunos perguntam: -Que cor? O elefante dirá uma cor, após falar os alunos deverão sair correndo e tocar na cor que foi pedida, enquanto o pegador tenta pegar alguém, quem for pego será o novo pegador.

ATIVIDADE 33 - SIMÃO DISSE:

Material: nenhum.

Formação: alunos em círculo.

Desenvolvimento: a professora dará a ordem: Simão disse pegar o nariz. Os alunos farão os gestos, a professora repetirá a ordem variando os gestos. Quando a professora não disser "Simão disse" e pegar a orelha, os alunos não deverão fazer os gestos. Os que fizerem pagam prenda.

ATIVIDADE 34 - QUEM MUDOU DE LUGAR?

Material: nenhum.

Formação: alunos em círculo.

Desenvolvimento: um aluno no centro vendado. Será escolhido um aluno para mudar de lugar ou posição. O aluno vendado deverá descobrir quem é.

ATIVIDADE 35 - DENTRO! FORA! PERTO! LONGE!:

Material: bolas.

Formação: duas colunas.

Desenvolvimento: os alunos dispostos em duas colunas deverão associar o comando da professora; Dentro- passar a bola por baixo das pernas; Fora- passar a bola por cima da cabeça.

ATIVIDADE 36 - TIRO AO ALVO:

Material: 2 sacos e giz.

Formação: 2 colunas. O primeiro aluno com o saquinho na mão.

Desenvolvimento: O primeiro de cada coluna joga o saco no alvo (círculos riscados no chão) e vai para o fim da coluna, dando o lugar para outro e assim sucessivamente. A cada acerto conta-se um ponto para a sua equipe.

ATIVIDADE 37 – CIRCUÍTO:

Material: cones, bambolês e bolas.

Formação: alunos em duas colunas com números iguais.

Desenvolvimento: em frente a cada coluna vários obstáculos como fazer zig-zag nos cones, pular dentro dos bambolês, arremessar as bolas, todos correndo. Vence a equipe em que todos o fizerem primeiro.

ATIVIDADE 38 - TIC-TAC:

Material: nenhum.

Formação: alunos em círculo.

Desenvolvimento: ao sinal dado os alunos em círculo começam saltitar imitando o tic-tac do relógio, a professora diz 2 horas e todos dão dois saltos no lugar, com os pés juntos e continuam o tic-tac.

ATIVIDADE 39 - CORRER DE VÁRIAS FORMAS:

Material: sem material.

Formação: livres pela sala ou ginásio ou pátio.

Desenvolvimento: correr em forma de conteste:

- Quem sabe voar como o avião de um aeroporto para outro?
- Vamos imitar um carro andando de marcha ré?
- Vamos correr igual as voltinha do rio?
- Vamos agora ser beija-flores, vamos voar de flor em flor?

Saltos:

- Quem sabe como o sapo pula?
- E o coelho?
- Quem salta mais longe sobre o regato? (distâncias pequenas).
- Quem salta mais alto sobre a corda? (alturas pequenas).
- O rio esta cheio de pedras, vamos saltar com os pés juntos sobre elas?
- Quem é capaz de saltar com um pé só?

Exercícios respiratórios:

- Vamos cheirar a flor e apagar a vela? (ciclo da respiração).
- Vamos cheirar a fruta? (inspiração profunda).
- Vamos sobrar bolhas de sabão pra bem longe? (expiração profunda).

ATIVIDADE 40 - NÚMERO CORRESPONDENTE:

Material: nenhum.

Formação: livres pela sala ou ginásio ou pátio.

Desenvolvimento: antes do início da atividade o professor dita alguns comandos:

- número 1: saltar;
- número 2: bater nos pés;
- número 3: flexionar os braços batendo palmas;
- número 4: dar meia volta (noção de direita e esquerda);

Durante o trote leve o professor dirá somente o número e os alunos deverão executar o comando respectivo ao número pedido.

ATIVIDADE 41 - O CONTADOR DE HISTÓRIAS:

Material: giz.

Formação: livres pela sala ou ginásio ou pátio.

Desenvolvimento: o professor traça círculos pelo chão, de acordo com o número de participantes. O professor explica que no momento que ele disser: “então começou a chover”, todos deverão correr um para cada círculo. Então o professor passeia pelo local contando uma história.

Observação: variar:

- duplas;
- trios;
- etc.

ATIVIDADE 42 - PÉS DE LATA:

Material: barbantes, latas e cones.

Formação: duas colunas.

Desenvolvimento: os primeiros de cada coluna deverão pegar os pés de lata e passar em zig-zag pelos cones, sem derrubá-los. Depois de feito o percurso, passar os pés de lata para o próximo colega, a equipe que chegar primeiro é a vencedora.

ATIVIDADE 43 - CALÇAR OS SAPATOS:

Material: seus próprios tênis.

Formação: reunidos a trás de uma determinada linha de partida.

Desenvolvimento: todos os tênis dos participantes estarão a uma distância de 20m da linha de partida. Dado o sinal todos deverão ir e colocar os seus respectivos tênis o mais rápido possível.

Observação: Duas equipes: a equipe que colocarem os tênis e voltar para seus lugares por primeiro, vencerá.

ATIVIDADE 44 - BOLA DE MÃO EM MÃO:

Material: balão.

Formação: sentados em círculo de testa.

Desenvolvimento: os alunos devem passar a bola o mais rápido possível no sentido horário e depois anti-horário, o

professor ficará de costas e aleatoriamente, dará o comando de “para a bola”. O aluno que estiver com a posse da bola, pagará uma prenda - (se estiver de acordo).

Observação: quem estourar o balão paga uma prenda - (se estiver de acordo).

ATIVIDADE 45 - ADVINHE!

Material: venda para tapar os olhos.

Formação: em pé, círculo de testa de mãos dadas.

Desenvolvimento: escolhe-se um aluno para ficar no centro do círculo de testas com seus olhos vendados. O círculo de mãos dadas tem de se movimentar para esquerda, direita, frente ou para trás, de modo que o que está no centro não consiga tocá-lo, se isso acontecer ele terá de adivinhar quem é.

Observação: os alunos deveram ficar em silêncio absolutos. Se ficar difícil à adivinhação o professor pode dar dicas. Se o aluno for descoberto pelo colega ele ira ao centro de olhos vendados.

ATIVIDADE 46 - CADA MACACO NO SEU GALHO:

Material: bambolês ou giz.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: colocar os bambolês no chão e pedir que cada aluno entre dentro dele, um aluno ficará sem, esse será o macaco sem galho. Quando o professor disser: cada macaco no

seu galho! Todos terão que trocar de lugar até mesmo o aluno que ficou sem bambolê. Sobrará um novamente. Esse então será o macaco se galho. A brincadeira continua até todos participarem.

ATIVIDADE 47 - BOLA DO TÚNEL:

Material: bola.

Formação: alunos em duas colunas com números iguais.

Desenvolvimento: os alunos manter-se-ão com tronco flexionado para frente e com as pernas ligeiramente afastadas. Ao primeiro jogador de cada coluna entrega-se uma bola. Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada grupo passará a bola por entre as pernas, entregando-a ao seu companheiro imediato ou fazendo-a rolar. Os demais ao receberem a bola irão passando-a do mesmo modo. Em chegando ao último jogador, este segura-a, sai correndo e vai ocupar o lugar à frente da coluna. Assim sucessivamente.

ATIVIDADE 48 - BOLA EM POSIÇÃO:

Material: bola.

Formação: alunos em círculo.

Desenvolvimento: dado o sinal de início, o professor no centro do círculo atira a bola ao alto, chamando o nome de um aluno presente no círculo. O aluno deverá agarrar a bola antes de cair

no chão ou não. Este após pegar a bola terá que executar o mesmo que o professor fez, chamando um colega.

ATIVIDADE 49 - LÁ VAI A BOLA:

Material: bola.

Formação: alunos a linha de partida com as mãos sobre o joelho.

Desenvolvimento: o professor coloca-se por trás dos alunos com uma bola. Inuptamente lança-a, rasteira, na frente da turma. O primeiro aluno que alcançá-la será o novo lançador e dará continuidade ao jogo.

ATIVIDADE 50 - ABRIR A PORTA:

Material: nenhum.

Formação: os jogadores de mãos dadas formam um círculo, exceto um que ficará fora.

Desenvolvimento dado o sinal, o jogador que está fora do círculo correrá e gritará: janelinha, janelinha, portinha campainha. Nesse momento ele bate nas costas de um dos colegas, este terá que sair e tentar pegá-lo enquanto ele tenta pegar o lugar deixado pelo colega.

ATIVIDADE 51 - CORRIDA DO LENÇO:

Material: 2 bastões e 2 lenços.

Formação: alunos em duas colunas com números iguais.

Desenvolvimento: cada coluna receberá um lenço. Serão escolhidos dois alunos que ficarão cada um com bastão na frente de sua respectiva coluna. Ao sinal da professora o primeiro de cada coluna com o lenço na mão correrá até o aluno com o bastão e amarra o lenço nele e volta correndo, o segundo aluno correrá e desata o lenço entregando para o próximo que deve fazer como o primeiro.

ATIVIDADE 52 - O GATO E O RATO COM BAMBOLÊS:

Material: dois bambolês

Formação: um grande círculo, todos de mão dadas, entre duas mãos se coloca um bambolê. Em outra extremidade do círculo coloca-se o outro.

Desenvolvimento: ao sinal, as crianças devem tentar passar o bambolê entre si pelo círculo, sem soltar as mãos; para tanto terão de utilizar movimentos do corpo (passando pernas e cabeça) a intenção é que os arcos não se encontrem.

Observação: é interessante trabalhar pela a 1ª vez com um bambolê, desafiando o grupo para ver se conseguem; depois coloca-se o outro, caso queiram trabalhar como atividade competitiva, formem dois círculos e utilizem apenas um bambolê em cada círculo. Marca-se com quem está o bambolê e a equipe

que terminar vence.

ATIVIDADE 53 – PEGA-PEGA :

Material: nenhum.

Formação: alunos na linha de fundo da quadra.

Desenvolvimento: os alunos serão posicionados em um lado da quadra. Dois alunos ficam de mãos dadas no meio da quadra. Ao escutarem o apito, todos devem tentar atravessar para o outro lado da quadra sem que os dois alunos do meio encostem nos colegas; ao acontecer isso, os alunos que foram pegos devem se juntar no meio da quadra com os pegadores.

ATIVIDADE 54 – CORRIDA EM CIRCUITO:

Material: nenhum.

Formação: alunos divididos em duas equipes de mesmo número de participantes.

Desenvolvimento: será montado um circuito para as equipes ultrapassarem, que correspondem a cones para os alunos saltarem, desviarem, fazer a volta neles, assim como arcos para ultrapassarem, chegando no final do circuito, devem fazer a volta e tocar na mão do próximo companheiro para que ele possa sair e repetir o trajeto. Vence a equipe em que todos os componentes executarem o circuito primeiro.

ATIVIDADE 55 – CORRIDA SOBRE A LINHA:

Material: nenhum.

Formação: separa-se a turma em duas equipes.

Desenvolvimento: primeiramente formam-se duas filas indianas, uma a esquerda da quadra e outra a direita sobre linhas que percorrem toda quadra. O primeiro de cada fila deve caminhar sobre a linha o mais rápido possível até o final da quadra e voltar, ao voltar deve tocar na mão do próximo colega de equipe para que este execute o mesmo trajeto. A equipe em que todos os participantes terminarem antes o trajeto é vencedora.

ATIVIDADE 56 – EQUILIBRANDO O CONE:

Material: cones.

Formação: separa-se a turma em duas equipes.

Desenvolvimento: cada equipe deve formar um círculo, onde um dos componentes deverá caminhar com um cone equilibrado na cabeça em volta do círculo até ocupar seu lugar novamente passando o cone para o próximo colega fazer o mesmo, seguindo sucessivamente até que todos os membros da equipe executem a mesma tarefa. Caso o cone seja derrubado, o aluno deve levantá-lo e seguir o trajeto de onde havia parado. A equipe em que todos os participantes terminarem primeiro o trajeto é a vencedora.

ATIVIDADE 57 – CAÇADOR 1:

Material: bola de plástico.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: um dos alunos deve correr atrás dos demais e tentar acertar o mesmo com a bola, para que este passe a ser o caçador.

ATIVIDADE 58 – JOGO DOS 10 PASSES:

Material: bola.

Formação: separa-se a turma em duas equipes.

Desenvolvimento: nesse jogo a equipe que estiver com a bola deve tentar executar dez passes consecutivos sem que a outra equipe tenha a posse da bola. Não é permitido quicar a bola. A equipe que ao término de dez (10) minutos efetuar o maior número de 10 passes consecutivos é vencedora.

ATIVIDADE 59 – CACHORRO E GATO CEGO:

Material: vendas.

Formação: alunos formam um círculo, aonde dois irão para o centro vendados, um será o cachorro e outro o gato.

Desenvolvimento: o aluno que é o cachorro será o pegador e deverá latir. Toda vez que o cachorro latir o gato miará e o cachorro tentará pegá-lo. Se conseguir, irão outros ao centro.

ATIVIDADE 60 - O MICO:

Material: bolas.

Formação: os alunos ficam em círculo, ficando dois alunos com posse de uma bola cada. Uma bola será designada “Mico”.

Desenvolvimento: ao sinal de início, os alunos que tem a bola passam-na ao colega da esquerda, o qual rapidamente faz o mesmo e assim sucessivamente. As bolas são passadas, o objetivo é fazer com que uma bola alcance a outra, isto é, que o “mico” seja apanhado, sendo que todos evitam que isto aconteça em suas mãos. Quem deixar cair a bola deve recuperá-la sozinho e voltar ao seu lugar para recomeçar a passá-la. Cada vez que o mico é apanhado interrompe-se a brincadeira e o aluno que permitir ficará no centro até ser substituído.

ATIVIDADE 61 - CORRA SEU URSO:

Material: sem material.

Formação: os alunos formam fileiras à frente de uma linha a 10 metros do meio da quadra. A frente deve estar um outro aluno de costas, será o “urso”.

Desenvolvimento: os alunos da fileira gritarão “corra, seu urso”. O urso sairá do seu lugar e virá pegar os colegas. Estes procurarão correr para o lado em que o urso estava, sem serem

pegos. Os que o urso pegar, serão os ursinhos que auxiliarão o urso pegar.

ATIVIDADE 62 - CÍRCULOS UNIFICADORES:

Material: rádio.

Formação: os alunos se deslocam livremente pela quadra.

Desenvolvimento: a turma se desloca ao som da música. Quando esta parar devem formar grupos de 5 ou 3, anteriormente determinados. Os que sobraem ficam prisioneiros dentro do círculo. Termina quando fica somente um prisioneiro no círculo.

ATIVIDADE 63 - BOLA AO CENTRO:

Material: bola.

Formação: os alunos formarão dois círculos, um interno e outro externo. Os alunos do círculo interno serão nº 1 e ficarão com as pernas afastadas, os do círculo externo serão nº 2. Uma bola ficará ao centro do círculo interno.

Desenvolvimento: ao sinal do professor, os alunos nº 2 correrão em círculo para a direita até completarem uma volta completa. Ao chegarem no seu par nº 1, deverão passar por entre as pernas do companheiro e tentar pegar a bola. O que conseguir receberá 5 pontos e trocará de lugar com o seu par.

ATIVIDADE 64 - BASQUETE NO BAMBOLÊ:

Material: bolas e bambolês.

Formação: duas equipes.

Desenvolvimento: os alunos deverão fazer o maior número de “cestas” no bambolê adversário no tempo previsto na atividade. Porém o jogador que estiver com a posse de bola só pode sair do lugar após passar a bola para o companheiro de equipe.

ATIVIDADE 65 - JOGO DO PUM:

Material: sem material.

Formação: os alunos ficam sentados e formam um círculo.

Desenvolvimento: os alunos deverão dizer um número que será a sequência do aluno a sua esquerda. Ao chegar ao número 7, o aluno seguinte deverá dizer “pum”, substituindo o número que viria. O aluno que demorar a falar ou não substituir o número por “pum” deixará o jogo. O jogo é renumerado pelo aluno colocado à sua direita.

ATIVIDADE 66 - CORRIDA DA LARANJA:

Material: laranjas.

Formação: os alunos serão divididos em duas fileiras e em duplas. **Desenvolvimento:** cada dupla irá prender uma laranja na testa e à voz de comando, com as mãos para trás, levarão a

laranja sem deixar cair até o espaço demarcado, a fileira que terminar primeiro será a vencedora.

ATIVIDADE 67 - DENTRO E FORA:

Material: giz.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: Idêntico ao morto vivo, mas ao invés de MORTO = Agachado e VIVO= em pé. Ficar assim: DENTRO = Dentro do círculo e FORA = Fora do círculo, que será feito no chão da sala de aula ou no pátio da escola.

Variações: Aumentar ou diminuir o tamanho dos círculos e a distância entre eles.

ATIVIDADE 68 - PEGA RABO:

Material: tiras de jornal.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: cada aluno com um jornal na cintura deverá proteger seu jornal (sem segurar com as mãos) e tentar pegar o dos colegas sem que peguem o seu. Vence quem tiver mais jornais no final.

ATIVIDADE 69 - CAMINHADA EM TRÊS PERNAS:

Material: barbante e cones.

Formação: Em duplas os alunos serão amarrados pelos tornozelos. **Desenvolvimento:** Ao comando do professor os alunos amarrados pelos tornozelos com barbante, devem contornar os cones e retornam até o início. Não haverá competição, apenas para os alunos sentirem a dificuldade de andar e depender de outro colega.

ATIVIDADE 70 – TELEFONE SEM FIO:

Material: nenhum.

Formação: os alunos formarão um círculo na quadra.

Desenvolvimento: a professora escolherá um aluno e passará uma frase ou palavra, que deverá ser repassada pelo grupo até retornar ao primeiro aluno e repetida em voz alta para saber se todos ouviram a mesma coisa.

ATIVIDADE 71 – CADEIRINHA:

Material: nenhum.

Formação: os alunos serão divididos em trios.

Desenvolvimento: cada trio irá carregar seu colega pela quadra, sem derrubá-lo. Ao comando do professor, o aluno carregado será trocado até todos passarem pela experiência.

ATIVIDADE 72 – CORRIDA DO JORNAL:

Material: folhas de jornal.

Formação: duas fileiras e serão dadas aos alunos duas folhas de jornal.

Desenvolvimento: após a organização, cada aluno ficará sobre um jornal e colocará outro à frente. Ao sinal do professor, passará para o jornal da frente e puxará num segundo momento, o jornal que ficou para trás, para sua frente, repetindo o gesto até que ultrapassem a linha de chegada. Não será permitido deslocar-se fora do jornal.

ATIVIDADE 73 - VARREBOL:

Material: vassouras, cones e bolas.

Formação: duas fileiras.

Desenvolvimento: utilizando duas vassouras, os dois primeiros colegas devem passar a bola um para o outro, empurrando com vassoura. Fazem a volta no cone e passar para os próximos colegas.

ATIVIDADE 74 - CUBO MÁGICO:

Material: cubos e figuras.

Formação: alunos em círculo.

Desenvolvimento: colocar figuras que representem atividades físicas dentro do cubo. Cada aluno deve pegar uma figura e fazer o movimento para que os demais façam igual.

ATIVIDADE 75 – TRENZINHO:

Material: nenhum.

Formação: duas fileiras.

Desenvolvimento: um colega atrás do outro, com as mãos no ombro. O colega da frente conduz e impõe a velocidade. Alterna-se com outros colegas. Pode variar para frente, para trás, direita e esquerda.

ATIVIDADE 76 – JORNAIS:

Material: jornais.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: cada aluno receberá uma folha de jornal, ao som do professor os alunos correr livremente pelo espaço proposto com o jornal no peito, na barriga, sem deixar o mesmo cair.

Variação:

*Com o jornal, imitar movimentos: lendo jornal, surfar, mala do trabalho, guarda chuva, som no ombro, braço quebrado, barriga de grávida... deixar que os alunos escolham movimentos.

*Fazer um aviãozinho com o jornal e jogar.

ATIVIDADE 77 – PASSANDO PELO BAMBOLÊ:

Material: bambolês.

Formação: alunos em círculo de mãos dadas.

Desenvolvimento: de mãos dadas, deve passar o bambolê de forma que as mãos não se soltem. Deixando o corpo passar por dentro do bambolê.

ATIVIDADE 78 – CIRCUÍTO DE SENSAÇÕES:

Material: objetos para manipulação, perfumes, comidas, som e músicas.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: os alunos passarão por várias estações. A primeira estação será o tato, a segunda o olfato, a terceira o paladar. A audição será executada em todo o momento com músicas diversas.

ATIVIDADE 79 – SACI PERERÊ:

Material: nenhum.

Formação: duas fileiras.

Desenvolvimento: ao sinal, os da fileira da frente saem pulando em uma perna só até a linha oposta que estará distante conforme a capacidade do grupo; a seguir a outra fileira.

ATIVIDADE 80 - VÔLEI ADAPTADO:

Material: bola, rede de vôlei.

Formação: duas equipes, sentadas.

Desenvolvimento: os alunos serão colocados sentados na quadra com a rede de vôlei baixa. Os mesmos deverão ser colocado nas mesmas posições do vôlei tradicional mas com regras diferentes: como o saque apenas para cima; não havendo possibilidade de cortada.

ATIVIDADE 81 - O HOMEM VERMELHO:

Material: nenhum.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: o “homem vermelho” grita: Quem tem medo do homem vermelho? As crianças respondem: Não sou eu! E correm em direção à linha oposta, enquanto o “homem vermelho” avança tentando pegar o maior número de crianças, antes que elas cheguem a outra linha.

ATIVIDADE 82 - MANCHA VENENOSA:

Material: nenhum.

Formação: alunos dispersos pela área previamente delimitada, correndo. Um será o pegador.

Desenvolvimento: o pegador corre perseguindo os demais. Aquele que for tocado pelo pegador deverá continuar correndo com a mão no local onde foi tocado e perseguir os demais tentando tocar com a outra mão outro colega. Assim o jogo

prosegue com muitos pegadores. Vencerá o que não for tocado por ninguém.

ATIVIDADE 83 - CAIU NA REDE, É AMIGO!

Material: nenhum.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: dado o sinal, O jogador escolhido sai correndo em perseguição a todos os outros. O que for apanhado deverá dar-lhe a mão e, assim, unidos partirão a conquista de outro. Os novos amigos incorporar-se-ão ao grupo dos perseguidores, unindo as mãos em fileira, que será a rede. Correrão assim em perseguição aos que estiverem dispersos. Os fugitivos tentarão escapar. O jogo termina quando se formar uma grande rede com todos os jogadores.

ATIVIDADE 84 - PEIXINHO E TUBARÃO:

Material: nenhum.

Formação: os alunos serão os peixinhos e ficarão numa área delimitada passeando. Um aluno será o tubarão e ficará pelo lado de fora da linha.

Desenvolvimento: ao sinal, os peixinhos correm para casa e o tubarão tentará pegá-los. Aquele que for pego pelo tubarão, vira também um tubarão.

ATIVIDADE 85 - MARCHAR DOS ANIMAIS:

Material: nenhum.

Formação: alunos em semicírculo.

Desenvolvimento: o professor a frente pede que os mesmos marchem nos lugares, ainda marchando o professor pede para pegar na cintura do colega da frente e que ande como um caracol, o professor ficará na frente puxando o caracol, depois o professor pede para que os alunos andem como caracol em cima das linhas da quadra, A brincadeira continua imitando a marcha de outros animais, siri, tartaruga, macaco, passarinho, galinha, coelho, cobra, aranha.

ATIVIDADE 86 - CIRANDA CIRANDINHA:

Material: nenhum.

Formação: alunos em círculo de mãos dadas.

Desenvolvimento: estando as crianças em círculo e de mãos dadas, começa-se então a rodar e cantar a cantiga.

Quando disser “volta e meia iremos dar” roda-se para o lado oposto ao que se esta rodando. Quando for pedido que entre nessa roda para que diga um versinho isto deverá ser feito e após deverá ir voltando para o lugar aonde estava.

ATIVIDADE 87 - QUEM ASSOBIOU?

Material: nenhum.

Formação: em círculo de frente para o centro, um dos alunos deverá ficar no meio com os olhos vendados.

Desenvolvimento: um participante escolhido pelo professor, assobiará e o que está no centro deverá identificá-lo, se acertar, é substituído pelo que assobiou se errar permanece no centro até que outro o substitua.

ATIVIDADE 88 - FUTEBOL DE 5:

Material: bola com guizo e vendas para olhos.

Formação: duas equipes.

Desenvolvimento: neste jogo apenas os goleiros enxergam, na bola há um guizo para que os jogadores possam identificá-la, as regras são iguais as do futebol comum. Todos os jogadores devem estar vendados. A cada ataque na bola os jogadores devem falar que estão indo disputar a bola com: "eu", "fui" , "to indo" para que não haja sérios riscos de lesões, em torno da quadra deverá ter orientadores, ganha quem fizer o maior número de gols.

ATIVIDADE 89 – VÔLEI:

Material: bola com guizo e rede de vôlei.

Formação: apenas 3 participantes de cada lado da quadra.

Desenvolvimento: na bola deve haver 24 guizos para que os jogadores possam identificar o som. Quando a bola é sacada o

time adversário deve ir até onde a mesma está através do som, deve passar a bola para o outro com saques ou toques durante 10 segundos , caso esse tempo seja estourado a equipe adversária faz o ponto do jogo.

ATIVIDADE 90 – VAI E VEM:

Material: rolo de papel higiênico e corda.

Formação: em trios.

Desenvolvimento: 3 jogadores dois para segurar a corda e um para fazer o vai e vem. O jogador que irá fazer o vai e vem deve estar vendado e segurar em um rolo de papel higiênico que estará entre as cordas, e deverá ir de um lado para o outro em cima de uma corda, o participante terá 2 chances, se cair durante o percurso deve voltar ao ponto de partida.

ATIVIDADE 91 - CABRA-CEGA:

Material: vendas para os olhos.

Formação: alunos dispersos na quadra em espaço delimitado.

Desenvolvimento: todos os participantes devem estar vendados, um deve ser a cabra-cega e procurar os outros participantes através de um som pré-determinado, quando o participante que está sendo a cabra- cega achar o som deve adivinhar quem é a pessoa que está fazendo o mesmo através do toque.

ATIVIDADE 92 - BRINCADEIRA DAS FORMAS:

Material: nenhum.

Formação: todos os alunos de mãos dadas em círculo.

Desenvolvimento: a professora começa a canção descrita abaixo. Nisso, os alunos deverão mexer as pernas para frente (chutando) no ritmo da música. De acordo com o estouro das pipocas as crianças irão fechar a roda no ritmo e abri-la novamente mantendo o ritmo, se movimentarão pulando para direita e para esquerda. Conforme o interesse da turma a brincadeira pode aumentar a velocidade.

MÚSICA:

“Uma pipoca caminhando na panela;
Logo outra pipoca vem correndo se juntar;
Ai começa o grande falatório;
E ninguém mais consegue entender
É um tal de PLOC, PLOC, PLOC, PLOC, PLOC, PLOC,
PLOC, PLOC, PLOC, PLOC
É um tal de PLOC, PLOC, PLOC, PLOC...
Uma pipoca caminhando na panela;
Logo outra pipoca vem correndo se juntar;
Ai começa o grande falatório;

E ninguém mais consegue entender
É um tal de PLOC, PLOC, PLOC, PLOC, PLOC, PLOC,
PLOC, PLOC, PLOC, PLOC
É um tal de PLOC, PLOC, PLOC, PLOC...”

ATIVIDADE 93 - FAZENDO BAMBOLEIO :

Material: nenhum.

Formação: todos os alunos em círculo.

Desenvolvimento: conforme a letra da música os alunos fazer os movimentos.

MÚSICA:

“Levantar um braço;
Levantar o outro;
Fazendo banboleio e mexendo o pescoço.
Olhar para o teto;
Olhar para o sapato;
Escolher um amigo e dar um abraço!”

ATIVIDADE 94 - GARRAFA MÁGICA:

Material: uma garrafa.

Formação: círculo.

Desenvolvimento: o professor gira a garrafa no solo e quando

esta parar apontará na direção de um aluno. Este deverá ir para o centro e executar uma tarefa determinada pela turma ou professor.

ATIVIDADE 95 – ESPELHO:

Material: nenhum.

Formação: em duplas frente a frente.

Desenvolvimento: uma delas é espelho da outra. Devem imitar os movimentos do colega sem rir. O que está à frente do espelho pode fazer careta. Na repetição da brincadeira, os papéis se invertem.

ATIVIDADE 96- PASSA 10:

Material: coletes coloridos, 1 bola.

Formação: alunos deverão estar sentados na quadra.

Desenvolvimento: a turma deverá se dividir em dois grupos, onde cada grupo deverá usar coletes de cores diferentes para se distinguir melhor. A delimitação do espaço será de acordo com o número de participantes. O grupo que tiver com a posse de bola deverá tentar realizar 10 passes jogando com as mãos, conseguindo, marcará ponto. Caso a bola caia no chão, ou seja, interceptada pelo grupo adversário, a contagem será zerada. Vence o grupo que fizer mais pontos. O tempo do jogo será determinado pelo professor.

Adaptação: se houver um cadeirante, o grupo adversário deverá ter um participante de sua equipe sentado em uma cadeira. Caso tenha mais de um cadeirante, o número de participantes em cadeiras deverá ser aumentado. No decorrer do jogo, todos os alunos deverão ficar pelo menos uma vez sentados na cadeira.

Variação: o professor poderá aumentar ou diminuir o espaço do jogo e o número de passes para realizar um ponto.

ATIVIDADE 97- PASSA REPASSA:

Material: 1 bola de vôlei.

Formação: alunos deverão estar sentados e dispersos na quadra.

Desenvolvimento: dois alunos devem estar sentados nas pontas da quadra. Os alunos das pontas iniciarão a troca de passes de bola, enquanto os alunos do centro da quadra tentarão pegá-la sem tirar o quadril do chão. O aluno que conseguir pegar a bola troca de lugar com aquele que a jogou.

ATIVIDADE 98 - PEGUE O BALÃO:

Material: balões e barbantes.

Formação: alunos dispersos na quadra.

Desenvolvimento: os alunos estarão livres pela quadra, sentados no chão ou na cadeira de rodas. Os alunos sentados amarrarão os balões na cintura, os cadeirantes estarão com os balões amarrados atrás da cadeira. Cada participante deverá tentar estourar o balão do colega e proteger o seu. Vence aquele que ficar com o balão intacto enquanto os outros estiverem com os seus estourados.

ATIVIDADE 99 - BOLICHE:

Material: bolinhas de tênis e garrafas tipo PET.

Formação: em duplas.

Desenvolvimento: os alunos terão que formar suas duplas, logo terão que arremessar a bola em direção as garrafas, cada garrafa terá uma pontuação, a dupla que pontuar mais será a vencedora.

ATIVIDADE 100 - SOL E LUA:

Material: figura de sol e outra de lua.

Formação: duas fileiras com o mesmo número de alunos.

Desenvolvimento: duas fileiras com o mesmo número de participantes, uma denominada "sol" e a outra "lua". Os participantes da equipe sol deverão estar de costas para os participantes da equipe lua, ambas as equipes deverão estar próximas da linha do meio da quadra. Quando o professor

sinalizar com uma plaquinha "sol", a equipe correspondente foge da equipe "lua", e vice-versa, devendo correr e cruzar uma linha demarcada para salvar-se. Aqueles que forem pegos passam a ser da equipe adversária. Vence a equipe que tiver mais componentes ao termino da atividade.

ATIVIDADE 101 - JOGO DOS CARTÕES:

Material: cartões coloridos e bola.

Formação: em círculo.

Desenvolvimento: os alunos ficarão em círculo passando a bola atendo aos cartões que serão mostrados pelo professor. Estes cartões terão códigos previamente combinados: Amarelo significa o arremesso da bola para qualquer colega; Vermelho significa que se deve quicar a bola e passá-la; o Azul significa arremesso da bola para um menino; o cartão rosa indica posse de bola para uma menina.

Variação: pode-se também utilizar outros cartões com outros códigos. Por exemplo, verde para mudar o sentido da bola.

ATIVIDADE 102 – ZOOLOGICO:

Material: papeis com nomes de animais.

Formação: alunos dispersos na sala.

Desenvolvimento: todos os alunos receberão um papel com o

nome de um animal, sendo que cada um tem seu par. Cada aluno terá que imitar seu animal através de gestos tentando localizar seu par. A atividade termina quando todos encontrarem seu par.

ATIVIDADE 103 - O CORPO FALA:

Material: papéis com frases escritas.

Formação: em dois grupos.

Desenvolvimento: cada grupo receberá um papel com uma mensagem escrita. Cada grupo deverá transmitir sua mensagem exclusivamente por gestos para outros grupos.

4. Considerações Finais

Uma aproximação do ensino comum com a educação especial vai se constituindo à medida que as necessidades de alguns alunos provocam o encontro, a troca de experiências e a busca de condições favoráveis ao desempenho escolar desses alunos. Desta forma, em muitos momentos é necessário utilizarmos da criatividade para adaptar as aulas de modo a atender as particularidades referentes a necessidade dos estudantes.

Também, é imprescindível a observação das estruturas e das formas as quais os alunos estão sendo inclusos, para minimizar a dificuldade encontrada pelos educadores para atender a demanda dos portadores de necessidades educacionais especiais, seja em materiais, espaços e conhecimento pedagógico (capacitação) remetendo a uma realidade bastante diferente. Onde um olhar mais minucioso para sanar esses problemas se torna eminente.

Os professores comuns e os da Educação Especial precisam se envolver para que seus objetivos específicos de ensino sejam alcançados, compartilhando um trabalho interdisciplinar e colaborativo. De fato, as frentes de trabalho de cada professor são distintas. As funções do professor de

Educação Especial são abertas à articulação com as atividades desenvolvidas por professores, coordenadores pedagógicos, supervisores e gestores das escolas comuns, tendo em vista o benefício dos alunos e a melhoria da qualidade de ensino.

Logo, para os alunos com deficiência, as práticas recreativas enriquecem suas experiências, independente da sua capacidade motora, tipo de deficiência e grau de comprometimento, o que torna necessário permitir situações em que os mesmos possam participar e desenvolver-se. Não devemos deixar que as incapacidades das pessoas impossibilitem de desenvolver as habilidades; todos precisamos ter as mesmas oportunidades!

Contudo, esperamos que esse livro venha proporcionar suporte e alternativas para a prática de atividades físicas, através de brincadeiras e jogos; salientamos que não dividimos as atividades de acordo com as necessidades especiais, pois cada prática pode ser utilizada em mais de uma deficiência e deve ser adaptada de acordo com as características de cada turma. Assim, precisamos então, buscar soluções pedagógicas para que a participação das pessoas com deficiência seja efetiva; devemos estudar, nos capacitar, para podermos incluir estas crianças em nossas aulas... o contexto histórico atual vai e está nos cobrando, temos que ir buscar alternativas em que

venham contribuir para a melhoria da qualidade de vida de nossos alunos.

5. Bibliografia

ADAMS, R. C. et al. **Jogos, esportes e exercícios para o deficiente físico**. 3. ed. São Paulo: Manole, 1985.

ASSOCIAÇÃO DO DEFICIENTE FÍSICO VALE DO RIO PARDO. **Manual para Inclusão Social das Pessoas com Deficiência: Um mundo para todos**. Vale do Rio Pardo: ADEFI.VRP, 2004.

BAPTISTA, C. R. **Ação pedagógica e educação especial: a sala de recursos como prioridade na oferta de serviços especializados**. Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, v.17, p.59-76, Maio-Ago., 2011. Edição Especial.

BARELA, J. A. **Aquisição de habilidades motoras: do inexperiente ao habilidoso**. MOTRIZ. Vol. 5, 1999.

BARROS, C. da S. G. **Pontos de Psicologia do Desenvolvimento**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

BOAS, M. da S. V.; BIM, R. H.; BARIAN, S. H. S. **Aspectos motivacionais e benefícios da prática do basquetebol sobre rodas**. Maringá, v. 14, n. 2, p. 7-11, 2. sem. 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política nacional de educação especial**. Brasília: MEC/SEESP, 1994.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: Imprensa Oficial, v. 7, 1997.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução n. 2, de 11 de setembro de 2001, institui as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Brasília: CNE/CEB, 2001a.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Parecer 17/2001, de 3 de julho de 2001. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Brasília: CNE, 2001b.

CARVALHO, K. M. M. et al. **Visão subnormal - orientações ao professor do ensino regular**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1992.

CARVALHO, R. E. **Temas em educação especial**. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

CEDRO, W. L. & MOURA, M. O. **O espaço de aprendizagem e a atividade de ensino: o clube de matemática**. In: VIII ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, Anais do VIII ENEM - Comunicação Científica. 2004. Recife, 2004.

CIDADE, R. E. & FREITAS, P. S. **Noções sobre Educação Física e esporte para pessoas portadoras de deficiência**. Revista Scielo, Uberlândia, 1997.

CONNERS, C. K. **Uso clínico das escalas de classificação no diagnóstico e tratamento do distúrbio de déficit de atenção/hiperatividade**. In Morgan AM (org). Distúrbio de déficit de atenção/hiperatividade. Clínicas Pediátricas da América do Norte 1999;46:861-875.

EDLER, C. R. **Temas em Educação Especial**. Rio de Janeiro. WVA Editora, 1998.

FOLMER, V.; BARBOSA, N. B. V.; SOARES, F. A. A.; ROCHA, J. B. T. **Experimental activities based on ill-structured problems improve brazilian school students Understanding**

of the Nature of Scientific Knowledge. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, 08, 01, 232-254. 2009.

GALLAHUE, D. L. & OZMUN, J. C. **Compreender o desenvolvimento motor em bebês, crianças, adolescentes e adultos.** 3.ed. São Paulo: Phorte, 2002.

GARCIA, R. M. C. **Políticas para a educação especial e as formas organizativas do trabalho pedagógico.** Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, Set.-Dez. 2006, v.12, n.3, p.299-316.

GAUDERER, E. C. **Autismo e outros atrasos do desenvolvimento: guia prático para pais e profissionais.** Rio de Janeiro: Revinter, 1997.

GÓES, M. C. R. **Linguagem, surdez e educação.** Campinas: Autores Associados, 1996.

GORGATTI, M. G. & COSTA R. F. **Atividade física adaptada.** São Paulo: Manole, 2005.

GORLA, J. I. **Coordenação Motora de Portadores de Deficiência Mental: Avaliação e Intervenção.** 2001. 134 p.

Dissertação (Mestrado em Educação Física). Universidade Estadual de Campinas, São Paulo.

HAYWOOD, K. M.; GETCHELL, N. **Desenvolvimento motor ao longo da vida**. 3.ed. Porto alegre, 2004.

HOMER, C. J.; BALTZ, R. D.; HICKSON, G. B., et al. **Clinical practice guideline: diagnosis and evaluation of the child with attention-deficit/ hyperactivity disorder**. Pediatrics 2000;105:1158-1170.

LABANCA, M. S. G. **Autismo e o Professor de Educação Física**. Revista Sprint Body Science. Nov./Dez 2000.

LACERDA, C. B. F. de. **A inclusão escolar de alunos surdos: o que dizem alunos, professores e intérpretes sobre esta experiência**. Cad. Cedes, Campinas, vol. 26, n. 69, p. 163-184, maio/ago. 2006.

LUZ, M. & OLIVEIRA, M. de F. A. **Identificando os nutrientes energéticos: uma abordagem baseada em ensino investigativo para alunos do Ensino Fundamental**. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, v. 8, n. 2, 2008.

MAYEDA, S. **Minha cadeira de rodas, meu corpo: as diferenças percepções corporais dos usuários.** 2005. 58 f. Monografia (Especialização). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

MAZZOTTA, M. J. S. **Fundamentos de educação especial.** São Paulo: Pioneira, 1982.

MELERO, M. L. **Modelos cognitivos y desarrollo educativo.** In: FLÓREZ, J.; TRONCOSO, M.V.(Orgs). Síndrome de Down y educación. Santander, Espanha: Masson, 1997. p.205- 235.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: Repensar a reforma, reformar o pensamento.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

MUNIZ, C. A. **Brincar e jogar: enlaces teóricos e metodológicos no campo da educação matemática.** Autêntica: Belo Horizonte, 2010.

OLIVEIRA, T. F. de, et al. **Educação e controle da esquistossomose em Sumidouro (RJ, Brasil): avaliação de um jogo no contexto escolar.** Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, v. 8, n. 3, 2008.

PAIM, M. C. C. **Fatores motivacionais e desempenho no futebol**. Revista da Educação Física/UEM, Maringá, v. 12, n. 2, p. 73-79, 2. sem 2001.

PASTURA, G. M. C.; MATTOS, P.; ARAÚJO, A. P. Q. C. **Desempenho escolar e transtorno do déficit de atenção e hiperatividade**. Rev. Psiq. Clín. 32 (6); 324-329, 2005.

PELEGRINI, A. M. **A aprendizagem de habilidades motoras I: O que muda com a prática?** Revista Paulista de Educação Física, 2000.

PUESCHEL, S. M. **Down syndrome**. Disponível em: <http://thearc.org/faqs/down.html>. Acesso em: 3 maio 2000.

RIBAS, J. B. C. **O que são pessoas deficientes**. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Coleção primeiros passos).

ROHDE, L. A.; BARBOSA, G.; TRAMONTINA, S.; POLANCZYK, G. **Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade: atualização diagnóstica e terapêutica**. Rev Bras Psiquiatr. 2000;22 Supl 2:7-11.

ROHDE, L. A. & HALPERN, R.; **Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade: atualização.** Jornal de Pediatria - Vol. 80, Nº2(Supl), 2004.

SAAD, S. N. **Preparando o caminho da inclusão: dissolvendo mitos e preconceitos em relação à pessoa com síndrome de down.** Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, Jan.-Jun. 2003, v.9, n.1, p.57-78.

SANTOS S.; DANTAS L.; OLIVEIRA J. A. **Desenvolvimento motor de crianças, de idosos e de pessoas com transtorno de coordenação.** Revista Paulista de Educação Física. SP, 2004.

SCHIMDT, R. A. & WRISBERG, C. A. **Aprendizagem e performance motora: uma abordagem da aprendizagem baseada no problema.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

SERNAGLIA, M. B.; DUARTE, E.; DÉA, V. H. S. D. **Avaliação do autoconceito em cadeirantes praticantes de esporte adaptado.** Pensar a Prática, Goiânia, v. 13, n. 3, p. 118,set./dez. 2010.

SOUTO, D. C. M.; LIMA, G. M.; SILVA, F. V.; HENRIQUE, J. **Integrando a Educação Física ao projeto político**

pedagógico: perspectiva para uma educação inclusiva.
Revista Motriz, Rio Claro, v. 16, n° 3, 2010.

UNESCO. **The Salamanca statement and framework for action on special needs education.** Spain, 1994.

VATAVUK, M. C. **Ensinando Educação Física e indicando exercício em uma situação estruturada e em contexto comunicativo: Foco na Interação social;** congresso autismo – Europa, Barcelona, 1996.

VEITZMAN, S. **Visão subnormal.** Rio de Janeiro: Cultura Médica, 2000. (Coleção de Manuais Básicos CBO).

VIGOTSKI, L. S. **Fundamentos de defectologia** . 2 ed. Havana: Editorial Pueblo y Educación, 1997. tomo cinco.(Obras Completas).

VIGOTSKI, L. S. **Obras escogidas.** Madrid: Visor, 2000.

WILLRICH, A.; AZEVEDO, C. C. F.; FERNANDES, J. O. **Desenvolvimento motor na infância: influência dos fatores de risco e programas de intervenção.** Revista neurocienc, 2009.

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-63337-36-8



9 788563 337368