



Prefeitura Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL

RECREAÇÃO



COORDENADOR PEDAGÓGICO DO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS
THEODORICO MELO DOS SANTOS

COORDENADORA DA ÁREA DE RECREAÇÃO
ROSANE APª BECHER ALVES

FOZ DO IGUAÇU
1º SEMESTRE / 2014

APRESENTAÇÃO

Os estudos e pesquisas realizadas para a organização desta apostila como material didático para auxiliar professores que estarão trabalhando com a área de recreação, fazem parte de alguns referenciais, autores que discutem este tema e que expressam a importância dos jogos e brincadeiras e também de experiências de alguns professores que colocam a disposição na internet seus projetos, artigos e uma série de sugestões de atividades que colaboram para o desenvolvimento da prática educativa.

Há de se ressaltar a importância dos conteúdos teóricos que destacam as características e necessidades das diversas faixas etárias que estarão sendo atendidas nos espaços escolares, a fim de embasar de forma didática as pessoas envolvidas no planejamento, elaboração, organização e execução das ações referentes à prática de atividades recreativas nos diversos contextos em que estarão inseridos.

É oportuno lembrar e analisar os conceitos e discussões sobre a brincadeira, a qual deve ser levada muito a sério no desenvolvimento das crianças, adolescentes e adultos, pois o ato de brincar vai oportunizar as pessoas uma vivência pura e simples da sua essência lúdica, possibilitando um aumento da auto estima, um auto conhecimento de suas responsabilidades e valores, uma troca de informações e experiências corporais e culturais, através das atividades de socialização, e ainda do enriquecimento de suas próprias capacidades, através do estímulo à iniciativa, da melhoria nos processos de comunicação e principalmente da opção por ações que estimulem a criatividade, que é certamente uma característica e um objetivo fundamental da recreação, seja através do uso de uma brincadeira ou de um jogo, dentre as suas diversas formas de realização.

“É no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou o adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu”. (Winnicott, 1975 p.12)



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
ASPECTOS HISTÓRICOS DA RECREAÇÃO	4
DEFINIÇÃO DE RECREAÇÃO	6
JOGOS E BRINCADEIRAS	7
DIFERENÇA ENTRE JOGOS E BRINCADEIRAS	13
CONCEITO E CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS	15
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS ENS. FUND.	22
PARTICULARIDADES DE CADA FAIXA ETÁRIA EM RELAÇÃO À RECREAÇÃO	23
FUNÇÃO DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA ESCOLA	27
PSICOMOTRICIDADE	28
BRINCADEIRAS DE RODA	40
BRINQUEDOS CANTADOS	42
ESTAFETAS OU REVEZAMENTOS	44
JOGOS COOPERATIVOS	46
JOGOS EDUCATIVOS	49
JOGOS MOTORES	52
JOGOS POPULARES	55
JOGOS DE VOLTA A CALMA	55
JOGOS DA NATUREZA	60
JOGOS SENSORIAIS	61
JOGOS SIMBÓLICOS	62
JOGOS DE CONSTRUÇÃO	63
JOGOS PRÉ-DESPORTIVOS	64
GINCANAS	71
CAÇA AO TESOURO	75
JOGOS E BRINCADEIRAS ADAPTADAS	77
PERFIL E CARACTERÍSTICAS DO PROFESSOR DE RECREAÇÃO	93
PLANEJAMENTO	94
PASSOS PARA PROGRAMAR AS ATIVIDADES RECREATIVAS	94
AVALIAÇÃO	95
MODELOS DE PLANO DE AULA	97
PLANEJAMENTO SEMESTRAL DE RECREAÇÃO	131
CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	140

INTRODUÇÃO

Há muito tempo discute-se a questão dos jogos e brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança. Atualmente, vários pesquisadores mostram preocupação em compreender este fenômeno buscando, principalmente, responder questões como: a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil; motivos pelos quais a criança deve brincar; o que a brincadeira proporciona à criança no que diz respeito à aprendizagem.

Este material terá como principais objetivos apresentar uma definição de recreação, relatar um breve histórico da recreação e a relevância que tem na educação, analisar as possíveis contribuições que a brincadeira proporciona ao desenvolvimento infantil devendo ser valorizada no contexto educacional, perfil do profissional que trabalha com recreação, desenvolvimento da criança quanto as atividades recreativas e, por fim, destacar sugestões de atividades que irão contribuir para práticas educacionais.

Vários autores têm caracterizado a brincadeira como a atividade ou ação própria da criança, voluntária, espontânea, delimitada no tempo e no espaço, prazerosa, constituída por reforçadores positivos intrínsecos, com um fim em si mesmo e tendo uma relação íntima com a criança (Bomtempo, 1987; Brougère, 1997; De Rose e Gil, 1998; Kishimoto, 1997; Piaget, 1978; Santos, 1998; Wajskop, 1995). A partir destas informações, é importante ressaltar que o brincar faz parte da infância, porém, em várias ocasiões, os adultos (pais ou professores) propõem determinadas atividades para as crianças que parecem não cumprir os critérios acima discutidos, mas que são chamadas de “brincadeiras” pelos próprios adultos. Se a atividade é imposta ou se parece desagradável para a criança, tudo indica que não se trata de uma brincadeira, mas de qualquer outra atividade, uma mesma atividade pode ser considerada uma brincadeira para uma criança mas não para outra, o que torna o trabalho do educador ainda mais complexo.

São várias as dificuldades que existem com relação à definição e caracterização da brincadeira, entretanto, é certo que a brincadeira assume um papel fundamental na infância; numa concepção sociocultural, a brincadeira mostra como a criança interpreta e assimila o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas, sendo um espaço característico da infância (Wajskop, 1995).

ASPECTOS HISTÓRICOS DA RECREAÇÃO

Segundo o autor Canto (2004) e PCN's (1997). A recreação teve sua origem na pré-história, quando o homem primitivo se divertia festejando o início da temporada de caça, ou a habitação de uma nova caverna, já que as atividades se caracterizavam por festas de adoração, celebrações fúnebres, invocação de deuses, o vencimento de um obstáculo, com alegria, caracterizando assim um dos principais intuitos da recreação moderna. As atividades, jogos coletivos dos adultos em caráter religioso foram passadas de geração em geração às crianças em forma de brincadeiras, quer dizer já era uma constante na vida do homem, sendo que era manifestada através das danças primitivas de adoração, rituais fúnebres e invocação de deuses, destacando-se seu aspecto recreativo de alegria e vencimento de obstáculos. A criança ao nascer, após todo o impacto sofrido pela diferença de ambiente, adaptando-se a medida que o sistema nervoso se desenvolve, tornando-a capaz de movimentar-se, começa então a recrear-se, mexendo as mãos, pegando os pés, entre outros movimentos, isto vem afirmar que a recreação é algo instintivo do ser humano.

Começando com a criança em forma de brincadeiras, a recreação chega até o adulto como fator social, que surgiu nos fins do século passado.

O movimento da recreação sistematizada iniciou-se na Alemanha em 1774 com a criação do Philantropinum (Instituição mais importante do educacional direção de filantropia) por Johann Bernhard Basedow, professor das escolas nobres da Dinamarca. Lá as atividades intelectuais ficavam lado a lado às atividades físicas, como equitação, lutas, corridas e esgrima.

Na Fundação Philantropinum havia cinco horas de matérias teóricas, duas horas de trabalhos manuais, e três de recreação, incluindo a esgrima, equitação, lutas, caça, pesca, excursões e danças. A concepção Basedowiana contribuía para a execução de atividades a fim de preparação física e mental para as classes escolares maiores.

Froebel contribuiu criando os Jardins de Infância onde as crianças brincavam na terra. Nos EUA (Estados Unidos da América) o movimento iniciou-se em Boston, em 1885 com a criação de jardins de areia para as crianças se recrearem. Com o tempo, o espaço tornou-se pequeno visto que os irmãos mais velhos vinham também se recrearem nos jardins, Criavam-se então os playgrounds em prédios escolares, chamados também de pátios de recreio.

No ano de 1892, em Chicago aconteceu o 1º HULL HOUSE, área para jogos, aparelhos de ginástica e caixa de areia.

Prevendo a necessidade de atingir um público de diferente faixa etária, como os jovens e adultos, e também devido a crescente importância do tempo de lazer, o termo playground foi mudado para "recreação", com um conceito mais amplo de brincadeiras para crianças e outras atividades para os adultos, a partir daí foram criados os centros recreativos, que funcionavam o ano todo. Eram casas campestres com sala de teatro, de reuniões, clubes, bibliotecas e refeitórios. Havia estruturas semelhantes as de hoje em dia, caixas de areia, escorregadores, quadras e ginásio para ambos os sexos com vestiários e banheiros, balanços, gangorra, entre outros. Para orientação das atividades existiam os líderes especialmente treinados.

No Brasil, a criação de praças públicas iniciou-se em 1927, no Rio Grande do Sul com o professor Frederico Guilherme Gaelzer. O evento chamava "Ato de Bronze", onde foram improvisadas as mais rudimentares aparelhagens. Pneus velhos amarrados em árvores construíam um excelente meio de recreação para as crianças.

Em 1929, aparecem as praças para a Educação Física, orientadas por instrutores, pois não havia professores especializados. A partir daí foram surgindo novas praças, parques e os Centros Comunitários Municipais, sendo que o primeiro chefe desse serviço foi o professor Gaelzer.

Em 1972, foi criado o "Projeto RECOM" (Recreação - Educação - Comunicação), pelo prefeito Telmo Thompson Flores, com o Secretário Municipal de Educação e Cultura Profº Frederico Lamacchia Filho, juntamente com o professor Gaelzer. Porto Alegre foi a pioneira desse tipo de projeto, realizou atividades recreativas e físicas promovendo o aproveitamento sadio das horas de lazer e a integração do homem com sua comunidade. Funcionavam no RECOM uma tenda e um carrossel de Cultura, desmontáveis e de fácil remoção. A tenda é uma casa de espetáculos. O carrossel foi criado para apresentações externas e espetáculos ao ar livre.

Ressalvando a importância da recreação, a Alemanha a introduziu nas escolas e criou os parques infantis. Os EUA criaram os playgrounds equipados revolucionando a recreação pública. O Rio Grande do Sul pelo pioneirismo e a implantação do "RECOM" com a recreação móvel.

DEFINIÇÃO DE RECREAÇÃO

A palavra recreação provém do verbo latino “recreare”, que significa recrear, reproduzir ou renovar. A recreação pode, desta forma, compreender as atividades espontâneas, prazerosas e criadoras, que o indivíduo busca para melhor ocupar o seu tempo livre. A recreação tem como objetivo principal criar as condições necessárias para o desenvolvimento integral das pessoas, além de promover a participação de forma coletiva e individual em ações que possam melhorar a qualidade de vida das pessoas; possui ainda o caráter educacional, auxiliando na preservação da natureza e na afirmação dos valores imprescindíveis à convivência social e profissional.

Independente do conceito que se use, a recreação está vinculada ao ato de realizar, por vontade própria, situações relacionadas aos jogos, brinquedos e brincadeiras, no momento em que se sente a necessidade disso. Dessa maneira, está atrelada ao fato da busca espontânea por atividades recreativas. Estas sempre ocorrerão em forma de um jogo ou de uma brincadeira, sendo a principal forma de diferenciação existente entre estes que o jogo necessita de *regras*, enquanto a brincadeira não necessariamente as terá. Qualquer brinquedo, brincadeira ou jogo pode ser considerado recreativo, a partir do momento que o indivíduo participe espontaneamente, com o fim único de obter prazer na própria execução.

Principais características das atividades recreativas (CAVALLARI, Vinícius Ricardo e ZACHARIAS, Vani):

- Deve ser desenvolvida de forma espontânea, sem esperar resultados ou benefícios específicos. Para tanto a opção por sua prática deve ser livre, atendendo os interesses de cada indivíduo;
- A prática das atividades recreativas leva as pessoas a “estados psicológicos positivos” se realizadas em um clima e com uma atitude predominantemente alegre e entusiasta;
- Deve ser um estímulo para a criatividade, um benefício para a formação pessoal e para as relações sociais, dando lugar à liberação de tensões da vida cotidiana, resgatando os valores essenciais para uma autorrealização.

A atividade recreativa tem sua essência na organização própria dos jogos e brincadeiras, segundo KISHIMOTO, Tizuko Morchida o jogo, aqui entendido em seu

sentido amplo, ou seja, também denominado como brincadeira, tem por excelência duas funções:

Função lúdica: propicia diversão, prazer e até o desprazer, quando escolhido voluntariamente;

Função educativa: ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

JOGOS E BRINCADEIRAS

Brincar é uma invenção humana "um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente". (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Os jogos e as brincadeiras são ações culturais cuja intencionalidade e curiosidades resultam em um processo lúdico, autônomo, criativo, possibilitando a (re) construção de regras, diferentes modos de lidar com o tempo, lugar, materiais e experiências culturais, isto é, o imaginário. A natureza dos jogos e das brincadeiras não é discriminatória, pois implica o reconhecimento de si e do outro, traz possibilidades de lidar com os limites como desafios, e não como barreiras. Além disso, os jogos e as brincadeiras possibilitam o uso de diferentes linguagens verbais e não verbais, o uso do corpo de formas diferentes e conscientes; a organização, ação e avaliação coletivas.

Alguns autores consideram os termos "jogo", "brinquedo" e "brincadeira" como sinônimos, pois todos eles sintetizam a vivência do lúdico. Huizinga, autor clássico na teoria do jogo, afirma ser esse um fenômeno anterior à cultura. O jogo cumpre funções sociais. É sério, mas não é sisudo. É uma ação voluntária, desinteressada, é liberdade. Provoca a evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação e espaços próprios. Todo jogo tem regras, pois ele cria ordem e é ordem. Absorve inteiramente o jogador que, ativamente, participa criando e recriando regras. Aquele que desrespeita as regras é considerado um "desmancha-prazeres" (HUIZINGA, 1980).

Recuperar, lembrar, reconstruir, vivenciar o brincar, o jogar nas aulas de recreação e jogos possibilitam a vivência do caráter lúdico que acompanha tais práticas corporais. O jogo e a brincadeira, para além do prazer, da satisfação, são entendidos como instantes de reconhecimento do homem como produtor de história e de cultura, por isso merecem ser problematizados.

É importante considerar que as brincadeiras, por mais "ingênuas" que possam parecer, podem contribuir com determinado projeto de sociedade, por isso precisam ser discutidas e ressignificadas. Quando contamos piadas sobre negros, louras ou homossexuais, por exemplo, podemos estar reforçando o racismo e o preconceito. Além disso, muitos jogos e brincadeiras têm como objetivo eliminar aqueles jogadores que "erram", reforçando a exclusão. Os jogos e as brincadeiras tornam-se assim, espaços educativos de vivência e reflexão dos princípios norteadores desta proposta.

Incluir os jogos e as brincadeiras populares como o bente altas, o rouba-bandeira, a queimada, o tico-tico fuzilado; os jogos de salão, como a dama, o xadrez, o futebol de prego; os jogos de carta; os jogos derivados de esportes coletivos, como o 21, o corta-três, o paulistinha, o paredão, o peruzinho; os jogos de raquete, como o pingue-pongue, frescobol, nos currículos escolares, é considerar um importante conteúdo presente na diversificada cultura brasileira. Identificar como os pais, os tios e os avós de nossos alunos brincavam poderá contribuir para uma reflexão sobre as mudanças e permanências culturais em nossa sociedade hoje. Analisar a influência dos jogos eletrônicos, dos videogames e dos jogos de computador na vida de jovens e adolescentes é uma importante habilidade a ser desenvolvida por meio deste conteúdo.

JOGOS

Os jogos surgiram na Grécia como forma de diversão passando mais tarde a serem aperfeiçoados e estudados por grandes mestres a fim de tomá-lo parte do desenvolvimento educacional da criança. Depois da segunda guerra mundial e com a criação da ACM - Associação Cristã de Moços em vários países, o jogo como um fator educacional, começou a ocupar espaço (Ferreira 2003).

Segundo Zacharias e Cavallari (2008) se uma atividade recreativa permite alcançar vitória, ou seja, pode haver um vencedor, estamos tratando de um jogo. O jogo busca um vencedor.

Ferreira (2003) jogo é uma atividade física, e/ ou mental que favorece a sociabilização obedecendo a um sistema de regras, visando um determinado objetivo, sendo uma atividade que tem começo, meio e fim, regras a seguir e um provável vencedor. O jogo educativo é um elemento de observação e conhecimento metodológico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos.

Jogo é uma das experiências mais ricas e polivalentes e, uma necessidade básica para a idade infantil. A revalorização do tempo livre, nos últimos tempos e a continuidade

do ensino de expressão dinâmica vai despertando uma renovada atenção em direção ao aspecto lúdico, a psicomotricidade e suas grandes possibilidades (SILVA, 1999).

Cavallari e Zacharias 2005 dizem que todo jogo apresenta uma evolução regular, ele tem começo meio e fim. Consequentemente existem maneiras formais de se proceder.

A maneira como se joga pode tornar o jogo mais importante o que imaginamos, pois significa nada menos que a maneira como, estamos no mundo. Os jogos de que as crianças participam tornam-se seus jogos de vida. Participando destes jogos tocamos uns aos outros pelo coração. Desfazemos a ilusão de sermos separados e isolados. E percebemos o quanto é bom e importante será gente mesmo e respeitar a singularidade do outro (BROTO, 2003).

O professor tem seu papel nos jogos, ele representa e projeta a maneira de jogar, ele é quem comunicar-se através de voz audível e gestos harmoniosos, a fim de promover uma atmosfera agradável sua experiência é fundamental, pois através de seus exemplos conquista a confiança e cria uma relação de atividade criativa e amigável (SILVA, 1959).

BRINCADEIRAS

Desde a civilização o brincar é uma atividade das crianças naquela época a brincadeira não era considerado um elemento cultural, do riso, do folclore e do carnaval (VELASCO, 1996).

Cavallari e Zacharias definem como a principal diferença entre jogo e brincadeira é o vencedor, na brincadeira não há como ter um vencedor. Ela simplesmente acontece e segue-se se desenvolvendo enquanto houver motivação e interesse por ela.

Para a criança brincar é a coisa mais séria do mundo, é tão necessária ao seu desenvolvimento quanto o alimento e o descanso. É o meio que a criança tem de travar conhecimento com o mundo e adaptar-se ao que rodeia (FRITZEN, 1995).

É por meio de brincar que a criança torna-se intermediária entre a realidade interna e externa, participando, entendendo e percebendo-se como membro integrante do seu meio social. É brincando também, que a criança deixa de ser passiva para tornar-se responsável pela ação realizada, decidindo os rumos das situações socioculturais por ela criadas e vivenciando sentimentos diversos, que contribui para a formação da sua personalidade (MIAN, 2002).

MARCELLINO (1990) informa que através do prazer, o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui de modo significativo para sua formação

como ser humano, participando da cultura da sociedade que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social. Sendo assim a vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural e crítica e, principalmente criativa. Marcellino descreve também o quanto é fundamental assegurar a criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver. São os conteúdos e a forma (produtos e processo) da cultura da criança, que representam o antídoto a aceitação do "jogo" pré-estabelecido, da sociedade e mesmo a camuflagem das colocações individuais, justificando sua impotência frente a estrutura do mundo que receberam e são obrigadas a produzir.

A criança que brinca vive a sua infância torna-se um adulto muito mais equilibrado, físico e emocionalmente suportará muito melhor as pressões das responsabilidades adultas e terá maior criatividade para solucionar os problemas que lhe surgem, sendo assim, a brincadeira é uma atividade não apenas natural, mas, sobretudo sociocultural já que muitas crianças a cada dia têm menos tempo para brincar, pois os pais se matriculam no maior número possível de atividades e como consequência elas são vítimas de estresse bem mais cedo. O brinquedo por sua vez tem seu papel importante nas brincadeiras sendo para criança um passaporte para o reino mágico de brincadeira (KISHIMOTO, 1997).

Infelizmente, nossas crianças na maioria das escolas recebem regras prontas, não significações. Elas devem aceitá-las para poder transformar num bom adulto. E o mesmo acontece com os professores (MIAN, 2003).

Observa-se cada vez mais que o contato das crianças com jogos brinquedos e brincadeiras tradicionais vem perdendo espaço, possivelmente como consequência dos processos de urbanização e de produção consumo de equipamentos de alta tecnologia (videogames, computadores, televisores e brinquedos de controle remoto). (Schwartz, 1958).

Segundo NETO apud VELASCO é um fato inquestionável que as oportunidades de jogo e atividade física tem vindo a degradar-se de forma considerável nas últimas décadas aumentando substancialmente o sedentarismo na infância. A infância é uma época importante para a prática de várias atividades físicas e o desenvolvimento de habilidades motoras diversas a fim de promover atitudes saudáveis, melhorias na proficiência motora, maiores possibilidades de aderência a um estilo de vida ativo e melhor autoestima e confiança.

Uma possível dinâmica de aula, em algumas ocasiões é iniciar conversando com os alunos, perguntando-lhes do que gostariam de brincar. Trata-se de uma forma de estimular a participação da criança e fazê-la sentir toda importância que tem favorecendo ainda, a rica troca de experiência entre elas e seus respectivos universos de jogos. Outra possibilidade é resgatar jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais, que os pais ou responsáveis e familiares dos alunos desenvolviam quando crianças pedindo ao aluno conversem com eles, perguntando-lhes a respeito de que e como brincavam na infância trazendo referências por escrito ou desenhada representação de uma pequena exposição (organizada pelos próprios alunos, professores, pais ou responsáveis familiares e comunidade, na escola, artística...) da memória da cultura de jogos, brinquedos e brincadeiras infantis (Schwartz,1958).

A alegria tem um efeito estimulante sobre o sistema nervoso e, sendo este o sistema que controla toda a atividade química que se processa no íntimo dos tecidos, é indiscutível os profundos efeitos das emoções de prazer sobre o organismo em geral e a estreita correlação entre saúde e bem estar. O treino nas diferentes atividades que se entrega a criança que se dispõe de espaço e estímulos naturais promove crescimento muscular, presteza em agir de acordo com a vontade, reserva de energia nervosa e maior resistência ao esforço físico. Cada momento de atividade recreativa envolve um estado emocional: de simples prazer ou alegria promovido pela satisfação de agir, de medo diante ao insucesso, da identificação real com um personagem mais fraco, ou ainda do perigo que possa enfrentar de raiva na luta contra obstáculos ou na personificação de elementos destruidores (Gouvêa apud KISHIMOTO, 1997).

Há de se ressaltar que os jogos e as brincadeiras podem ser aplicados nas diversas faixas etárias, sem distinção, mas que cada um deles vai sofrer alterações e interferências nos seus procedimentos de aplicação, nos recursos que serão utilizados ou na metodologia de organização e aplicação de suas estratégias.

Para um correto planejamento de ações recreativas, torna-se fundamental conhecer e entender as características e necessidades específicas das faixas etárias que se vai trabalhar.

Segundo os PCN's (1997), crianças de oito a dez anos apresentam raciocínio concreto e abstrato, memória, capacidade de reflexo e o convívio grupal que é imprescindível. As recreações através das atividades de jogos e brincadeiras são favoráveis para o desenvolvimento da criança, recomenda-se também atividades de ação e raciocínio. Considera-se que a faixa etária de seis a doze anos como período em que há nas crianças grande necessidade de movimentarem-se. De dez a doze anos

especialmente é a fase decisiva para aptidão esportiva. É importante permitir à criança vivência de movimentos diversificados já que a faixa etária em estudo apresenta grande interesse e necessidade de movimentação.

A infância é, por excelência, a idade do jogo. A criança nele coloca seu próprio nível de competência na vida, querendo ser bem sucedida em sua execução. É um período crítico em que ela começa a tomar consciência de suas limitações e de suas capacidades pessoais. CDOF (2207).

Segundo o RCN / Ed. Infantil (Brasil, 1998: p. 21): As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são mais próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem as relações contraditórias que presenciam e, por meio de brincadeiras, explicam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos.

Quando se assiste crianças brincando, o que mais sobressai é o prazer que elas experimentam ao participarem das atividades. Sinais de alegria, risos e certa excitação, são componentes desse prazer, embora a contribuição do brincar vá bem mais além do que propiciar a descarga das tensões internas ou à satisfação de impulsos parciais. Em verdade, brincar obedece a um princípio de prazer e a um princípio de realidade, na medida em que constitui um modo de satisfação elaborado e diferente no qual a criança age física e mentalmente.

A atividade lúdica é um poderoso instrumento para o equilíbrio psicológico, pois, procurando lutar contra a angústia, o ego explora cada um dos mecanismos ligados à realização dos desejos. E graças a um processo complicado e que mobiliza todas as energias do ego, os brinquedos das crianças transformam a angústia em prazer.

A vivência concreta de situações transferidas da vida real para o plano lúdico pela criança, embora de modo elementar, representa um conjunto de aquisições de grande utilidade para o futuro adulto. Além disso, as diversas transições do processo evolutivo do indivíduo encontram na atividade lúdica um elemento suavizador dos problemas que surgem.

DIFERENÇAS ENTRE JOGOS E BRINCADEIRAS

“Se queres conhecer uma criança, estuda seus brinquedos; Se queres influir no que ela será, dirige seus jogos”. (GULLICK in CAPON, 1989, p.3).

Na parte que falamos da recreação, comentamos que toda atividade recreativa, independentemente de seu formato, sempre será uma brincadeira ou um jogo.

O professor que irá trabalhar com a área de recreação deve conhecer as diversas formas como um jogo ou uma brincadeira ocorrem, e suas modalidades, para poder ajudar na elaboração de situações que atendam objetivos específicos a cada público, tipo de atividade realizada e características do local onde trabalha.

Apesar de existirem diversos diferenciais, basicamente o que separa uma situação da outra é o fato de que o jogo solicita regras mais elaboradas, que o levem a um resultado de vencedor ou perdedor, enquanto a brincadeira não necessariamente possui tais fatores, o que as torna muitas vezes mais interessantes por evitar a frustração da derrota, possuindo um caráter de maior ludicidade, e permitindo exercitar a criatividade na forma de execução, o que o jogo impede pelo fato de terem de ser seguidas as suas normas preestabelecidas (regras).

Para tanto, o quadro abaixo é um demonstrativo das principais diferenças existentes entre os dois formatos possíveis de efetuar atividades recreativas.

BRINCADEIRA	JOGO
Vencedor É a principal e fundamental diferença. Não há como se vencer uma brincadeira. Ela simplesmente acontece e segue se desenvolvendo enquanto houver motivação e interesse por ela.	Vencedor Permite alcançar vitórias, ou seja pode haver um vencedor. O jogo busca um vencedor, podendo, no entanto, em alguns casos, apresentar empate no resultado.
Regras As brincadeiras são mais livres, podem ter regras, mas podem também não ter. As brincadeiras sem regras são individuais. O grupo só por existir, já sugere regras.	Regras O jogo sempre terá regras. Não existe jogo sem pelo menos uma regra que seja.

<p>Final</p> <p>A brincadeira não tem final pré- determinado, ela prossegue enquanto tiver motivação e interesse pelos participantes. Pode-se terminar por fatores externos: final do tempo livre, chuva, etc..</p>	<p>Final</p> <p>Sempre tem o seu final previsto, quer seja por pontos, por tempo, por número de repetições ou por tarefas cumpridas</p>
<p>Ápice</p> <p>As brincadeiras podem ter um ponto alto a ser atingido, mas muitas vezes não tem.</p>	<p>Ápice</p> <p>O jogo sempre terá um ponto alto a ser atingido, como por exemplo, marcar o ponto ou cumprir uma tarefa.</p>
<p>Evolução</p> <p>Nem sempre apresentam evolução regular, nem sempre há maneiras formais (estruturação) de proceder seu desenvolvimento.</p>	<p>Evolução</p> <p>Todo jogo apresenta uma evolução regular, ele tem começo, meio e fim. Existem maneiras formais de se proceder.</p>
<p>Modificações</p> <p>A brincadeira pode sofrer modificações durante seu desenrolar, de acordo com os interesses do momento e com a vontade dos participantes.</p>	<p>Modificações</p> <p>Se pretendemos fazer uma modificação em um jogo, devemos interrompê-los inserir a modificação como nova regra e depois iniciá-lo.</p>
<p>Consequências</p> <p>As brincadeiras por ser muito mais desvinculadas de padrões têm consequências imprevisíveis.</p>	<p>Consequências</p> <p>Podemos tentar prever algumas consequências dos jogos.</p>

Entender as explicações do quadro acima facilita a preparação de atividades de acordo com a faixa etária. As brincadeiras são mais comuns entre crianças e idosos, enquanto que adolescentes e adultos tem a tendência a preferir participar de jogos.

CONCEITO E CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Para entender os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, primeiramente temos de entender como cada um se realiza.

Jogo: É uma atividade embasada em regras próprias, que devem ser seguidas para sua realização, visando sempre um vencedor. Jogar sempre fez parte da essência humana, e para a criança é uma das formas de conhecimento do mundo e exploração dos seus potenciais.

Brinquedo: É o objeto com o qual se brinca ou se joga. É o suporte da brincadeira. Pode ser feito de material específico como também de materiais recicláveis. Por exemplo, uma bola de futebol oficial deve ser feita de couro, enquanto que uma de material reciclável pode ser de meia, de papel, de sacolas plásticas, enfim, com o material que estiver disponível e puder ser usado com segurança.

Brincadeira: É a forma como uma criança estrutura a execução de uma atividade relacionada a um brinquedo. Um mesmo brinquedo pode trazer diversos tipos de brincadeira. Uma bola, por exemplo, pode ser usada de diversas maneiras, assim como uma boneca. A brincadeira é a execução da imaginação, do lúdico.

Existem diversas formas de classificar um jogo:

Quanto à dificuldade de execução:

- Pequenos jogos: a duração da sessão é pequena, as regras são fáceis e flexíveis, combinadas na hora, não exigem preparação técnica e o número de participantes é variável.
- Grandes jogos: a duração da sessão é de 10 a 20 minutos, exigem mais tempo de preparação. Aqui entram as primeiras regras de jogo, conhecidas por falta, penalidade e marcação de campo. São jogos que preparam para os desportos, destina-se aos alunos do 4º ano em diante.

Quanto à intensidade:

- Ativos: a atividade é intensa e, todos participam ao mesmo tempo.
- Moderados: atividade mais ou menos intensa, sendo que cada aluno participa de uma vez, enquanto os outros aguardam a sua vez.
- Calmos: são jogos realizados (quase sempre) na posição sentada, podendo ser acompanhados por canto (atividades rítmicas calmas).

Quanto às funções:

- Jogos sensoriais: atuam sobre os sentidos, proporcionando sensações agradáveis.
- Jogos motores: desenvolve força, coordenação, velocidade. Desempenham um papel preponderante no desenvolvimento da criança.
- Jogos psíquicos: subdivididos em intelectuais e afetivos.
 - Intelectuais: atuam sobre as capacidades intelectuais (p. ex.: xadrez, quebra-cabeça, charadas, damas, etc.).
 - Afetivos: proporcionam prazer através de emoções (p. ex.: quem fica mais tempo embaixo da água, etc.).

Quanto a funções especiais:

- Jogos de competição: caracterizados pela disputa, e podem ser individuais ou em equipe.
- Jogos de caça: são os jogos de perseguição em que se procura esconder ou não ser descoberto, ou ainda jogos de pegar.
- Jogos sociais: seu objetivo é a socialização.
- Jogos familiares: são originados no ambiente doméstico (casinha, carrinho, etc.).
- Jogos de imitação: a imitação pode ser o objetivo do jogo (espelho). Ou o jogo onde se imita pelo exclusivo prazer de imitar.
- Jogos populares: tem caráter tradicional, não são regulamentados e o espaço de jogo depende da disponibilidade (p. ex.: bocha, peteca, queimada, etc.).
- Jogos cooperativos: o objetivo é jogar com o outro e a cooperação é a principal meta na busca de um objetivo.
- Jogo simbólico: é o faz de conta e implica a representação de um objeto ausente (inicia a partir dos 2 anos).

Quanto à formação:

Círculo, coluna, fileira e livre (sem formação específica, à vontade).

Exemplificação: Vejamos agora alguns jogos para serem realizados com as mais diversas faixas etárias com as classificações correspondentes. É importante que saibam que um jogo pode ter mais de uma classificação, por exemplo, pode ser intelectual, ativo e de caça, como é o caso do “Par ou Impar”, uma das **sugestões de jogos abaixo:**

Par ou Ímpar - Os participantes estarão dispostos em duas fileiras, uma de costas para a outra. Uma será a fileira par e a outra será a ímpar. Quando o professor disser par, a coluna denominada par deverá fugir, e a ímpar tentará pegar os integrantes da fileira fugitiva. Para aumentar um pouco mais a dificuldade, pode-se colocar algumas operações matemáticas, como 2×2 (os alunos devem saber que a resposta é 4, ou seja, par).

Classificação: fileira; ativo; motor; intelectual; competição; caça.

Nunca três - A formação é livre e os participantes devem correr aos pares, de mãos dadas. Haverá um que será o pegador. Ao encostar-se a um da dupla ficará como seu par e o outro, o que não foi tocado deverá soltar as mãos e será o novo pegador.

Classificação: livre; ativo; motor; caça.

Corrida 2 a 2, 3 a 3, etc. – Os participantes estarão dispostos em uma fileira, dois a dois, com um amplo espaço em frente. Ao sinal, deverão deslocar o companheiro da forma que desejarem até a linha que será demarcada pelo recreador o mais rápido possível e a primeira dupla que ultrapassar a linha de chegada será a vencedora. O jogo continua com variações passando a trios, onde dois carregam um e por fim a grupos de seis integrantes, onde de forma unida por uma parte do corpo, carregam dois. É possível ainda realizar variações sob a forma como se carregar ou ainda as pessoas que carregam (que passam a ser carregadas).

Classificação: fileira; ativo; motor; competição.

Corrida do sapato/roupa - Os participantes deverão estar dispostos em duas colunas. Um a um deverão ir correndo até o outro ponto da quadra e tirar o sapato e voltar para a sua coluna. Marca ponto a equipe que conseguir tirar primeiro todos os sapatos. Depois que todos estiverem sem sapatos será dada a voz de comando para que todos os alunos se dirijam novamente ao local onde deixaram os sapatos e os coloquem. Depois de recolocar os seus devidos sapatos os alunos deverão se dispor em seus lugares na coluna. Vencerá quem conseguir cumprir a tarefa em menos tempo.

Classificação: coluna; moderado na 1ª parte e na 2ª ativo; motor; competição.

Jogo dos arcos/folhas de papel com bola - Duas equipes dispostas em fileiras frente a frente, sendo que os alunos das pontas deverão estar um de frente para o outro. O primeiro aluno da fileira deverá jogar a bola para o colega que estiver na outra ponta e ir para o lugar dele no arco ou no papel. Este por sua vez que recebeu a bola deverá passá-

la para o companheiro que estiver ao seu lado e assumir seu lugar, e assim sucessivamente. Vence a equipe que conseguir completar todo o percurso primeiro.

Classificação: fileira; moderado; competição; motor.

Jogo coluna frente coluna com números (variação de tocar na parte do corpo) -

Estarão duas colunas uma de frente para a outra, o instrutor dará números para cada um dos alunos das colunas, sendo que sempre haverá um aluno de cada coluna com o número igual. Quando ele falar um determinado número o aluno de cada coluna que corresponda ao número, deverá correr por entre a coluna adversária em zigue-zague e voltar ao seu lugar, e o que chegar primeiro marca ponto para sua equipe. Vence a equipe que marcar mais pontos. Pode-se fazer a variação fazendo com que os alunos toquem em partes do corpo dos colegas enquanto correm pela coluna adversária, como ombro, testa ou nariz.

Classificação: coluna; moderado; intelectual; competição.

Batatinha frita 1, 2... 3 - Os alunos estarão andando livremente pelo ambiente enquanto o professor diz batatinha frita 1, 2... e o próximo número os alunos deverão se agrupar de acordo com este número. Por exemplo, batatinha frita 1, 2,... 5 os grupos deverão conter 5 alunos, se faltar alunos pode-se pedir que paguem uma prenda. Pode-se usar placas com números para que os alunos prestem mais atenção.

Classificação: livre; ativo; intelectual.

Correndo livre – 1 (pula), 2 (senta / levanta) e 3 (anda de costas) - Os alunos deverão estar correndo pelo ambiente quando o professor falar um determinado número, por exemplo 1, os alunos deverão pular, 2 os alunos deverão sentar e levantar-se e 3 deverão andar de costas.

Classificação: livre; ativo; intelectual.

Troca de identidade - Os alunos deverão estar postados em duas fileiras uma de frente para a outra com número igual de alunos. Um aluno estará de par um com o outro e irão caminhando para frente com o objetivo de encontrar-se. Enquanto vão caminhando vão fazendo gestos de alguma coisa, como uma borboleta, e o outro um sapo, ou seja, o que tiverem em mente. Quando chegarem na metade do caminho deverão trocar de identidade, o que estava imitando uma borboleta imitará o sapo e vice-versa.

Classificação: fileira; ativo; imitação; simbólico.

Espiral humano - Todos os alunos formam uma grande fileira de mãos dadas. Um dos alunos que estiver na ponta começará a girar, com o objetivo de enrolar todos em volta dele formando um grande espiral (mas sem soltar as mãos). Depois deverão voltar para a posição inicial.

Classificação: círculo; calmo; cooperativo; social.

Cruz (4 colunas) - Ficam quatro colunas uma de frente para a outra. Um aluno deverá estar correndo por trás delas. Quando ele tocar no último dos colegas de uma determinada coluna, ele grita "vai", e os alunos desta coluna deverão correr no sentido contrário ao dele. Se ele gritar "vem" deverão todos correr atrás deste colega, e o último que chegar inicia novamente a brincadeira.

Classificação: coluna; moderado; motor.

Ovo podre em duplas - Formam-se dois círculos, um dentro do outro. Um aluno deverá ficar de fora andando em volta dos círculos com uma bolinha de meia e falando: "ovo podre, tá fedendo" e em determinado momento ele coloca a bola atrás de uma dupla e sai correndo, e deverá ser acompanhado pelos colegas. O último que chegar ao lugar é que fica com o "ovo podre".

Classificação: círculo; moderado; motor.

Jogo da velha com arcos - os alunos deverão ser separados em colunas de cinco alunos. Sempre uma coluna contra a outra. Eles não podem conversar entre si e nem demorar muito para se posicionar no jogo da velha. Iniciado o jogo, os participantes deverão um de cada vez, posicionar-se dentro de um arco (os arcos estarão posicionados no chão formando um jogo da velha) e ganha a equipe que conseguir "fechar" o jogo da velha.

Classificação: calmo; coluna; intelectual; competição.

Bola Imaginária - Os alunos deverão ficar em círculo. A brincadeira começa com um aluno imaginando uma bola (por exemplo, de basquete) e a toca para outro colega. Este por sua vez imaginará outra bola (por exemplo, de tênis) que deverá tocar para outro colega. Assim se sucede até que todos os alunos tenham brincado.

Classificação: círculo; calmo; social; imitação; simbólico.

Bom dia! Boa noite! - Em círculo. Um participante irá para o centro de olhos vendados e apontará para um do círculo que deverá dizer 3 vezes “Bom dia!” (ou “Boa tarde!”, “Boa noite!”) e o que está dentro da roda tentará, apenas ouvindo a voz, adivinhar quem é a pessoa. Variação desta brincadeira é que ao falar a criança mude a voz, falando grosso, fininho, chorando, rindo, sussurrando, outras possibilidades de entonação da voz e dramatização.

Classificação: círculo; calmo; percepção; imitação.

Saquinho Mágico - Será dado a um aluno um saquinho contendo várias coisas e o professor pedirá, por exemplo, um pequeno lápis. O aluno não poderá ver dentro do saco, deverá tentar somente localizá-lo pelo tato.

Classificação: círculo; calmo; sensorial; competição.

Coitadinho do gatinho - Um aluno deverá engatinhar no centro do círculo. Em determinado momento deverá parar na frente de um colega, que repetirá três vezes "coitadinho do gatinho". Se o aluno que estiver falando a frase rir ele deverá assumir o papel de gato, caso contrário o gatinho deverá continuar, se dirigindo aos outros do círculo miando, até que alguém ria.

Classificação: círculo; calmo; afetivo; imitação.

Imitar algo que está comendo/carregando - Os alunos estarão posicionados em círculo, sentados. Um dos alunos deverá imitar algo que está comendo ou carregando e o resto da turma tentará adivinhar o que é. A brincadeira acaba quando todos já tiverem imitado algo.

Classificação: círculo; calmo; social; imitação; simbólico.

Bomba - Os alunos estarão posicionados em círculo e serão escolhidos três participantes para serem bombas. Um aluno, que deverá ficar fora da sala de aula deverá adivinhar quem são as bombas tocando aleatoriamente na cabeça de cada colega, e quando isto acontecer, todos do círculo deverão gritar "bum", com o intuito de assustar o colega do centro.

Classificação: círculo; calmo.

O susto - Dois alunos, sentados, deverão tocar um no rosto do outro. Quando um dos alunos encostar-se a um determinado ponto do rosto escolhido pelo que está sendo tocado, este mesmo irá gritar, dando um susto no colega.

Classificação: *livre; calmo.*

Espelho - os alunos deverão ficar dois a dois. Um dos alunos deverá fazer caretas e escolher um do círculo para fazer uma careta. O escolhido terá que demonstrar no centro do círculo para todos.

Classificação: *livre; calmo; imitação.*

O presente e o uso - Em um grande círculo os alunos vão falando para o colega da sua direita o que dariam de presente e para o da sua esquerda, o que fariam com um determinado presente. Depois de tudo terminado começam a falar em voz alta o que ganharam e o que devem fazer com o presente.

Classificação: *círculo; calmo; social.*

A partitura - O professor ou qualquer aluno vai para frente da turma com um papel e uma caneta ou com um giz no quadro e vai riscando esta folha/quadro. Quando os riscos vão subindo os alunos deverão aumentar a entonação da voz e quando o contrário acontecer à entonação deverá diminuir, imitando uma partitura.

Classificação: *livre; calmo; social.*

DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA – ANOS INICIAIS ENS. FUNDAMENTAL

A criança de 6 a 7 anos para Ferreira (2003) pode ser definida como estando no estágio pré- operatório sendo a de 6 a 7 onde aparece a linguagem oral. Pensamentos egocêntricos, rígidos, centrado em si mesmo e com características de animismo. Não possui noção de conservação, quantidade, volume, massa, peso e não consegue retornar ao ponto de partida mentalmente (condição básica para a realização de operações).

No período pré-operatório a assimilação, isto é, a interpretação de novas formações baseada em interpretações presentes é uma tarefa suprema para a criança. Nesta fase, a ênfase no “por que” e no “como” torna-se uma ferramenta básica para que a adaptação ocorra (GALLAHU e OZMUN, 2005).

Brincar serve como um importante meio de assimilação e ocupa maior parte das horas que a criança passa acordada. As brincadeiras imaginárias e as paralelas são importantes ferramentas para o aprendizado. Brincar também serve para demonstrar as regras e os valores dos familiares mais velhos do indivíduo. A ampliação do interesse social por seu mundo é característica da fase do pensamento pré – operatório da criança. Como resultado o egocentrismo é reduzido e a participação social aumenta. A criança começa a exibir interesse nos relacionamentos entre as pessoas. A compreensão dos papéis sociais de “mamãe”, “irmã” e “irmão” e seu relacionamento uns com os outros é importante para a criança nesta fase. A criança pequena demonstra crescente pensamento simbólico pela ligação do seu mundo com palavras e imagens. A assimilação é avançada usando a atividade física para realizar os processos cognitivo, cita Gallahue e Ozmun (2005).

Na fase operatória concreta de 7 a 11 anos para Ferreira (2003) a criança começa a ter um pensamento mais lógico, menos egocêntrico, ações mentais mais reversíveis, móveis e flexíveis. Apesar de o pensamento basear-se mais no raciocínio, ainda precisa de materiais e exemplos concretos, não consegue ordenar, seriar e classificar.

Nesta fase, as percepções são mais precisas, e a criança aplica a interpretação dessas percepções ambientais sabiamente. Ela examina as partes para obter conhecimento do todo e estabelece meios de classificação para organizar as partes em um sistema hierárquico. A criança brinca para compreender seu mundo físico. Regras e regulamento são de interesse da criança quando aplicadas a brincadeira. A criança raciocina logicamente sobre eventos concretos e consegue classificar objetos de seu mundo em vários ambientes, existindo a reversibilidade com experimentação intelectual através da brincadeira ativa. (Gallahue e Ozmun 2005).

PARTICULARIDADES DE CADA FAIXA ETÁRIA EM RELAÇÃO À RECREAÇÃO

O ser humano, em seu desenvolvimento, apresenta diferenças nas suas capacidades, sejam elas físicas, cognitivas, sociais, motoras ou psicológicas. Assim, somente a partir de alguma fase da vida consegue realizar algumas atividades, que anteriormente não lhe eram possíveis.

Mesmo assim, pode-se entender que uma atividade recreativa não possui faixa etária, já que ela pode ser adaptada para qualquer momento da vida, desde que respeitados os limites de quem a executa.

Algumas características que podem auxiliar na seleção de atividades para determinados grupos e idades:

De 0 a 2 anos

Características: Descoberta do tato, movimento, formas, texturas, sons. Começa a engatinhar e andar, melhoria da coordenação motora com movimentos exploratórios de abrir, fechar, empilhar, encaixar, puxar, empurrar, comunicação.

Atividades adequadas: Brincadeiras referentes à educação sensório-motora (sentir/executar), exploração motora, canto, brincar de esconder e achar, brinquedos de encaixar, puxar, empurrar, abrir, fechar, reproduzir sons, móveis coloridos e que se movimentam.

De 2 a 4 anos

Características: Continuam as características anteriores: fantasia e invenção, criatividade.

Atividades adequadas: Brincar sem regras ou poucas regras e bem simples, imitações conhecidas, formas básicas de movimentos, gosta de representar e de ser estimulada. Proporcionar situações que desenvolvam os sentidos como: tato, visão e audição.

De 4 a 6 anos

Características: Começa a aceitar regras e compreendê-las, apresenta maior atenção e concentração, interesse por números, letras, palavras e seus significados, o grupo começa a ter importância.

Atividades adequadas: Trabalhar qualidades em que a criança possa explorar.

Exemplos: manipulação do barro, trepar, saltar, atividades que tentem somar as atividades físicas. Brincadeiras com ou sem regras, atividades de muita movimentação.

De 6 a 8 anos

Características: Boa discriminação visual e auditiva, atenção e memória, aceitam regras, convive bem com o grupo, começa definir seus próprios interesses, despertar da competitividade.

Atividades adequadas: Nesta fase a criança tem muita energia física e suporta até 3 horas seguidas de atividade. Brincadeiras, pequenos jogos, atividades em equipes, desafios e contestes, jogos pré-desportivos. Ex: nunca três, alerta, bola ao túnel.

De 8 a 10 anos

Características: Capacidade de reflexão (entende consequências de atos), memória bem desenvolvida, raciocínio concreto e abstrato, o grupo é cada vez mais importante. Fase de competição entre as meninas e os meninos.

Atividades adequadas: Brincadeiras, pequenos jogos, atividades em grupos, atividade de ação, atividade que envolva raciocínio, desafios, início das experiências, pré-desportivos. Ex: pular sela, queimada, mãe da rua, pega-pega.

De 10 a 12 anos

Características: Excesso da disputa, separação dos sexos, meninas pré-púberes, meninos ainda infantis, necessidade de aceitação no grupo, necessidade de cooperação entre os sexos, isolam-se em grupos fechados (“panelinhas”).

Atividades adequadas: Menor interesse pelas brincadeiras, pequenos jogos, grandes jogos com regras adaptadas, integração social, pré-desportivos e participação em campeonatos. Exemplos: bola ao guarda, estafetas, caça ao tesouro.

De 12 a 14 anos

Características: Revalorização do sexo oposto, supervalorização da competição, falta de percepção dos limites sociais, necessidade de autoafirmação, conflitos de personalidade, fase de muita vergonha e rebeldia.

Atividades adequadas: Desvalorização das brincadeiras, pequenos jogos em grande escala, grandes jogos, atividades que demonstrem habilidades, pré-desportivos e esporte completo com regras. Ex: handebol, gincanas, futebol, jogos de estafetas. Utilizar-se de brincadeiras nas quais o grupo inteiro possa participar e procurar não responder com violência às suas atitudes. Gostam de atividades de aventura, vertigem, fantasia e competição.

De 14 a 18 anos

Características: Grande identificação com o sexo oposto, grande diferença de habilidades e força entre os sexos, aceitação e discussão das diferenças de habilidades entre os sexos, apresentam um pouco de necessidade de autoafirmação, desprezo pelas atividades físicas, valorização por atitudes culturais e sociais.

Atividades adequadas: Esporte propriamente dito, gincanas com múltiplas dificuldades, grandes jogos, valorização por atividades juntos a natureza. Exemplo: torneios simples e rápidos, gincanas, jogos com grande apelo social (vôlei, futsal, e outros).

Idade Adulta

Características: Revalorização da atividade física, valorização da atividade lúdica, aceitação do sexo oposto nas atividades, supervalorização da estética, a atividade lúdica não serve somente para a prática de atividade física, e sim para lazer, dificuldade de se expor, dificuldade para se organizar, aceita a derrota e a vitória mais facilmente, prefere atividades lúdicas em grupos.

Atividades adequadas: Esportes, atividades em grupo, gincanas, jogos de salão, desafios culturais, modismos, cinema, teatro, shows, dança, festas, reuniões em grupos para bate-papo, atividades culturais, passeios e viagens em grupo.

Terceira Idade

Características: Necessidade de integração social necessita e valoriza a atividade em grupo, necessidade de atividade física, necessidade de atividade lúdica, valoriza a atividade cultural, não sente dificuldade de se expor, valoriza mais a participação que o resultado, aceita a derrota com naturalidade.

Atividades adequadas: Esportes e brincadeiras com adaptação à regra para facilitar de acordo com sua faixa etária, supervalorização de atividades recreativas com o grupo, atividades artesanais e manuais, passeios junto à natureza, viagens, turismo em geral. Ex: festas, danças, música, bocha, canto, cinema, jogo de baralho, bricolagem, atividades artesanais, trabalhos manuais e bingo.

Observação: Não devemos nos esquecer das restrições físicas próprias da terceira idade, uma regra geral é usarmos bom senso em tudo aquilo que nos propomos a fazer.

Portadores de Necessidades Especiais

Características: São pessoas que diferem do resto devido a suas disfunções físicas, sensoriais, orgânicas ou mentais, que geram algum tipo de restrição para execução de atividades cotidianas.

Atividades adequadas: Para estas, a recreação deve ser efetuada partindo do tipo de restrição apresentada. Independentemente se esta é física, orgânica, sensorial ou mental, o que deve ser levado em conta é aquilo que o indivíduo pode fazer, ou seja, quais são as potencialidades apresentadas. Diante disso, pode-se programar atividades que sejam passíveis de execução por estes, integrados aos demais.

Todas as atividades aqui apresentadas são passíveis de realização, desde que respeitadas as condições de cada indivíduo e adaptadas as suas necessidades para realização.

FUNÇÃO DAS BRINCADEIRAS E JOGOS NA ESCOLA

Brincadeiras e Jogos nos anos iniciais do Ensino Fundamental é de extrema importância para o desenvolvimento da criança, e a escola enquanto meio educacional, deve oferecer a oportunidade de uma prática motora, pois ela é essencial e determinante no processo de desenvolvimento integral da criança. É na escola que a criança terá oportunidade de desenvolver habilidades corporais e também participar de atividades culturais, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos de afetos e emoções.

As crianças ao ingressarem na escola, já possuem uma série de conhecimentos sobre movimento, corpo e cultura corporal, frutos de experiências pessoais, das vivências dentro do grupo social que está inserida e das informações veiculadas pelos meios de comunicação. Porém se não puderem brincar, conviver com outras crianças, explorar diversos espaços, provavelmente suas competências serão restritas, entretanto, os alunos perceberão que a escola é um espaço diferenciado onde terão que ressignificar seus movimentos e atribuir-lhes novos sentidos, além de realizar novas aprendizagens.

Neste aspecto, o trabalho com Recreação e Jogos é essencial, pois possibilita aos alunos terem desde cedo, o contato com jogos e brincadeiras, que favorecem o despertar de novas experiências psicomotoras e que progressivamente se ampliam para níveis de competências cada vez mais complexas. A Educação psicomotora é uma técnica que através de exercícios e jogos adequados a cada faixa etária leva a criança ao desenvolvimento global do ser, devendo estimular toda atitude relacionada ao corpo, respeitando as diferenças pessoais e levando à autonomia do indivíduo como forma de percepção, expressão e criação em todo o seu potencial. Dentro da Educação Psicomotora deve-se buscar o desenvolvimento da lateralidade, da orientação espacial, além de coordenação motora, do equilíbrio e da flexibilidade e ainda a concentração e o desenvolvimento de atitudes, tais como: lealdade, companheirismo.

Vejamos abaixo, alguns conceitos trabalhados e sugestões de jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidas com os alunos.

PSICOMOTRICIDADE

Psicomotricidade é a integração das funções motrizes e mentais sob o efeito da Educação e do desenvolvimento do sistema nervoso.

Fonseca (1988) comenta que a psicomotricidade é atualmente concebida como a integração superior da motricidade, produto de uma relação inteligível entre a criança e o meio. É um instrumento privilegiado através do qual a consciência se forma e se materializa.

A educação psicomotora é a educação da criança através do seu próprio corpo e do seu movimento proporcionando gradativamente o controle até o domínio dos movimentos mais complexos.

Segundo Fonseca (1988), são objetivos das atividades psicomotoras:

- Vivenciar estímulos sensoriais para discriminar as partes do próprio corpo e exercer um controle sobre elas.
- Vivenciar através da percepção do próprio corpo em relação aos objetos, a organização espacial e temporal.
- Aquisição dos pré-requisitos necessários à aprendizagem da leitura e da escrita.

A aplicação dos conteúdos deverá respeitar a individualidade e o desenvolvimento psicológico da criança.

COORDENAÇÃO MOTORA

É a ação de combinar diversos grupos musculares, através do sistema nervoso central, para a execução de uma série de movimentos e ações com o máximo de eficiência e economia de energia.

Segundo Newell (1986), a coordenação envolve necessariamente relações próprias múltiplas entre diferentes componentes, definidas em uma escala espaço-temporal. Um padrão "ótimo" de coordenação é estabelecido pelo controle da interação das restrições da tarefa, do organismo e do ambiente.

Falhas na coordenação motora podem ser acusadas pela deficiência de movimentos na primeira infância. Devemos oferecer o máximo de experiência de movimentos coordenados à criança.

Entre todas as qualidades físicas, podemos situar a coordenação motora como de grande importância para a atividade escolar.

COORDENAÇÃO MOTORA FINA

Segundo Rocha (2007), é a capacidade de usar de forma eficiente e precisa os pequenos músculos, produzindo assim movimentos delicados e específicos (complexos). Este tipo de coordenação permite dominar o ambiente, propiciando manuseio dos objetos.

É uma coordenação segmentada normalmente com a utilização das mãos exigindo precisão nos movimentos para a realização de tarefas complexas.

- recortar
- colar
- encaixar peças
- completar figuras seguindo a numeração
- escrever o nome de dois tipos de letras, etc.

COORDENAÇÃO VISO-MOTORA

É a habilidade de coordenar a visão com movimentos do corpo. E segundo Cabral (2007), na ausência de uma adequada coordenação viso motora, a criança se mostra desajeitada em todas as suas ações apresentando dificuldades na escola. O desenvolvimento de uma boa coordenação motora geral é indispensável como pré-requisito.

- tentar acertar alvos fixos e móveis.
- Correr, lançar e receber objetos durante a corrida.
- Rolar, conduzir objetos em corrida e por entre obstáculos.

COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA

De acordo com Cabral (2007), a coordenação motora grossa ou geral é aquela que visa utilizar os grandes músculos (esqueléticos) de forma mais eficaz tornando o espaço mais tolerável à dominação do corpo.

Para as crianças é mais fácil fazer movimentos simétricos e simultâneos, pois só numa segunda etapa é que ela movimentará os membros separadamente.

- Saltar e saltitar sobre objetos.
- Corrida lateral e cruzando as pernas.
- Rolar para frente e para trás.
- Executar sequencia de movimentos com braços e pernas simultâneos ou não, numa segunda fase, de forma lenta até realizá-los em velocidade.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES PSICOMOTORAS

1. Corrida do Jornal / caixa de papelão

Materiais: folhas de jornal e caixas de papelão.

Cada criança recebe 3 folhas de jornal.

Alinhadas paralelamente em 2 ou 3 fileiras, devem se preparar para atravessar “um rio” (sala ou quadra), colocando dois jornais de cada vez na sua frente, para poder pisar somente em cima das folhas. Quem pisar no chão deve voltar para o início.

Esse mesmo exercício do jornal pode ser substituído por caixas de papelão, aumentando a dificuldade, onde as crianças devem pisar dentro das caixas até a linha de chegada.

2. Brincando de Equilibrista

Objetivos: equilíbrio, controle do próprio corpo, orientação espacial, ritmo, atenção, concentração.

Materiais: uma bandeja e vários objetos que não quebram (sucata)

Divida a turma em duas fileiras. Trace duas linhas no chão paralelamente e providencie alguns obstáculos (caixas de sapato, tijolos, cadeira, etc.) os quais devem ser desviados. Atrás da linha de saída, o primeiro aluno recebe uma bandeja com um objeto, deve ir até o final dessa linha, desviando dos obstáculos em busca do segundo objeto que estará na outra ponta da linha traçada no chão. Coloca mais um objeto na bandeja e sem passar por fora dos obstáculos, caminha até entregar a bandeja para o próximo da fila que deverá fazer o mesmo até que todos os objetos estejam na bandeja. Se acontecer de algum objeto cair, poderá pegá-lo e continuar o percurso.

3. Corrida dos objetos

Objetivos: coordenação motora, equilíbrio, preensão dos objetos, tônus, orientação espacial.

Uma caixa no chão com vários objetos, um para cada criança no mínimo. Esses objetos devem ser grandes, médios e pequenos e devem estar dentro de uma caixa. Formar uma fileira, colocar garrafas ou cones numa distância que as crianças terão que correr entre eles. A professora diz para o primeiro da fila que objeto ele terá procurar e pegar da caixa, depois disso terá que correr ao redor dos obstáculos e retornar, colocando o objeto

novamente na caixa. Fará o mesmo como segundo da fila e assim sucessivamente até todos terem participado. Quem deixar o objeto cair, vai ficando fora da brincadeira.

Este jogo deve ser acrescido de dificuldades:

- Carregar 2 objetos
- Equilibrar um objeto na palma da mão
- No dorso da mão
- Na dobra do braço
- Embaixo do pescoço
- Com os dois braços, sem poder tocar com as mãos
- Em cima do pé

4. Correio de Palitos

Objetivos: Desenvolver a motricidade fina e a socialização.

Material: Palitos e anéis.

Formação: Duas equipes em círculo, voltados para o centro.

Desenvolvimento: Cada integrante do grupo deverá receber um palito e colocá-lo na boca. O coordenador da atividade deverá entregar ao primeiro integrante de cada equipe um anel e, ao sinal de início, este deverá pendurá-lo no palito e passá-lo, sem a ajuda das mãos, ao palito do companheiro subsequente. O anel deverá passar por todos os integrantes da equipe, da mesma forma, até chegar à pessoa que iniciou a atividade. Se o integrante que estiver passando o anel deixá-lo cair, poderá pegá-lo e continuar a atividade do ponto onde parou. A equipe vencedora será a que primeiro realizar toda a atividade.

5. Quebra Cabeça

Objetivo: Motricidade fina óculo manual.

Material: Desenhos, lápis de cor e tesoura.

Formação: Livre.

Desenvolvimento: O coordenador da atividade deverá distribuir desenhos a Todos os integrantes da turma. Cada participante deverá colorir sua figura e, depois, recortá-la em vários pedaços, com o objetivo de formar um quebra-cabeça para um colega montar. Outra proposta Pode-se utilizar também desenhos geométricos.

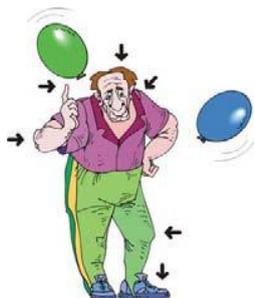
6. Tocar no Balão.

Objetivos: Melhorar a coordenação geral, a força de membros inferiores e superiores; Desenvolver a criatividade.

Material: Balões.

Formação: Livre.

Desenvolvimento: Cada participante deverá receber um balão e enchê-lo.



Em seguida, dispersos pela quadra, os participantes deverão manter o balão no ar, jogando-o de um lado para o outro utilizando qualquer parte do corpo. Os alunos deverão utilizar as mãos, cotovelos, ombros, pés, pernas, calcanhar, peito, cabeça, etc. O professor será o agente motivador e estimulará os alunos a criar movimentos ou formas de controlar o balão estimulando a criatividade.

Outras propostas, A tarefa pode ser realizada com as pernas amarradas ou saltando em uma perna só; Variações: a tarefa poderá ser feita em quatro apoios e de costas (caranguejo); Transportar obstáculos controlando o balão com a cabeça ou mãos; Pode-se fazer em forma de circuito.

7. Atividades com Bolas.

Objetivos: Melhorar as habilidades de lançar;

Desenvolver a força e da coordenação.

Material: Bolas.

Formação: Livre.

Desenvolvimento: Cada participante deverá receber uma bola e executar as atividades estipuladas pelo coordenador da atividade, como por exemplo:

- Lançar a bola ao alto e apanhá-la;
- Lançar a bola ao alto deixá-la quicar uma vez e apanhá-la;
- Lançar a bola contra a parede e apanhá-la sem deixar tocar no solo;
- Manipular a bola ao redor do corpo, etc.



8. Papa – Bolinhas

Objetivos: Estimular a coordenação fina labial, a agilidade e a integração.

Material: Bolinhas de papel, canudinhos e copinhos.

Formação: Duas colunas.

Desenvolvimento: Cada equipe deverá posicionar-se de frente para o copo a uma distância de aproximadamente 10 metros. O coordenador da atividade deverá colocar as bolinhas ao lado dos copos e distribuir a cada participante um canudinho. Ao sinal de início, o primeiro integrante de cada equipe deverá dirigir-se até o copinho e, com o canudinho, sugar uma bolinha, colocá-la no copo e retornar à sua equipe, tocando o próximo companheiro, que fará o mesmo. A equipe vencedora será a que primeiro realizar toda a tarefa.

9. Mímica

Objetivo: Desenvolver a percepção dos gestos e dele traduzir uma informação.

Material: Nenhum.

Formação: Dois grupos com o mesmo número de participantes.

Desenvolvimento: Cada grupo escolherá um representante para transmitir as informações através de gestos. Este representante receberá informações verbais dadas pela equipe contrária e num determinado tempo terá que passar a mesma para os demais membros de sua equipe através de gestos.

10. História de Vida

Objetivos: Desenvolver a memorização, a atenção e a relação entre o passado e o presente.

Material: Revistas, jornais e fotos.

Formação: Individual.

Desenvolvimento: Os participantes deverão observar as fotos os recortes de revistas e jornais e montar uma pequena peça ou acontecimento que tenha relação com o seu passado ou presente.

11. Arremesso

Distribuir uma folha de jornal para cada participante e pedir que amassem formando uma bola, depois envolvê-la com fita gomada para não desmanchar. Depois propor que arremessem suas bolas livremente um para o outro ou tentar acertar no cesto.

Objetivos: trabalhar a intensidade da força dos dedos e das mãos; controlar a força e a posição do corpo; desenvolver as praxias finas e globais; desenvolver a criatividade.

Material: folhas de jornal; fita gomada; cesto.

12. Por Favor!

Explicar para a turma que ele dará alguns comandos, mas que só deverão ser cumpridas se for pedido “por favor”. Exemplos de comando (na tentativa de confundir os alunos):

- Atenção turma! Por favor, sentados.
- Por favor, mãos para o alto.
- Mãos na cabeça.
- Por favor, todos de um pé só.
- Levantar a perna.
- Por favor, todos marchando.
- Parar de marchar, etc.

Objetivos: noção do esquema corporal; orientação espaço-temporal; desenvolvimento da praxia global; desenvolver o tônus; desenvolvimento do equilíbrio.

13. Escravo de Jó (em vez de pedras seriam pessoas)

Formar um grupo dentro da roda e outro fora (os de dentro serão as “pedras” dos que estão na roda de fora), colocar a música “Escravo de Jó” e à medida que vai tocando os participantes terão que realizar a atividade obedecendo ao que é pedido na música. A atividade também pode ser realizada sem CD, pedindo que os grupos cantem a música. Também pode variar a atividade usando pedras, tampa, etc.

Objetivos: desenvolver o conceito de simultaneidade; trabalhar o ritmo (motor e auditivo) e a concentração; desenvolver a praxia global, explorando os movimentos junto com a música; se for realizada com pedras ou peças estará desenvolvendo a praxia fina; relação com o outro, o cuidado com ele; tônus muscular e afetivo; espírito de coletividade.

Material: som; CD (Músicas Folclóricas); tampinhas de refrigerante (se não for com pessoas).

14. Aeróbica das letras

Seguir os comandos da legenda:

D – braço direito
E – braço esquerdo
d – perna direita
e – perna esquerda
P – palmas

À medida que o professor for falando a sequência dos números, os participantes irão fazendo os gestos de acordo com a legenda. O ritmo da sequência vai acelerando a medida que forem se familiarizando com a atividade.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D	E	d	e	P	E	D	d	e	P
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
e	D	E	d	P	d	E	e	D	P

Objetivos: desenvolvimento das praxias globais; noção do esquema corporal; noção de lateralidade; noção de ritmo.

15. História Coletiva.

Objetivos: desenvolver a sequência lógica (estruturação espaço-temporal); estimular a criatividade e a socialização; desenvolver e estimular a atenção e a concentração, desenvolver a praxia fina.

Procedimentos: cada participante receberá argila e devem criar o que quiserem; a mediadora iniciará a história e os participantes terão que continuá-la de acordo com a modelagem que criaram.

16. Acontecimentos do dia.

Objetivos: perceber a renovação cíclica de certos períodos, como manhã, tarde e noite (estruturação espaço-temporal); desenvolver a praxia fina e a criatividade; estimular a socialização.

Procedimentos: cada participante receberá uma folha de papel ofício; pedir que cada um dobre a folha em três partes; pedir que desenhe em cada parte dobrada um período cíclico do dia (manhã, tarde e noite). Depois pedir que três voluntários socializem acontecimentos que desenharam.

(dependendo do tempo disponível, seria interessante que todos os participantes socializassem seus desenhos).

17. Lenço

Material: lenço.

Objetivo: concentração.

Formação: sentados no chão e fileira.

Desenvolvimento: Dividir a turma em dois grupos, os alunos deverão assentar em fileira, uma fila de frente para a outra em uma distância de uns 6 metros. Os alunos deverão ser numerados. Uma equipe deverá conter o mesmo número de alunos que a outra. Quando o professor disser, por exemplo, o número “6” o aluno que corresponde a este número tanto de uma equipe como de outra deverá correr até o centro onde está o lenço. A equipe do aluno que primeiro pegar o lenço, marcará ponto. Pode usar cálculos matemáticos: quanto que é $2+3$, a criança que corresponde ao número 5 corre e pega o lenço.

18. Alvo

Material: cartolina marcada com os alvos; bola de meia.

Formação: coluna.

Objetivo: noção de espaço e distância.

Desenhar um alvo na cartolina da forma que: centro valerá 10 pontos; 8; 6; 4 pontos. A uma distância de 6 a 10 m do aluno. Cada aluno correspondente a uma equipe terá direito de arremessar apenas uma vez e pontos serão somados. Vence a equipe que somar mais pontos.

19. Corrida de jornal

Material: jornal.

Formação: coluna.

Objetivo: velocidade e coordenação motora.

Desenvolvimento: duas equipes, cada equipe em formação de coluna. O professor distribui dois jornais, da forma em que um estará no chão e outro na mão. Ao sinal do professor o aluno deverá colocar o jornal que está na mão no chão e ir deslocando (andando). Ao chegar no local determinado, deverá voltar e entregar o jornal ao próximo da fila. Vence a equipe que terminar primeiro.

20. Jogo da velha humano

Material: giz.

Formação: grupos.

Objetivo: concentração.

Desenvolvimento: Desenhar no solo um jogo da velha (#) e jogar com duas equipes de cinco alunos. Objetivo é colocar três alunos de sua equipe (as equipes colocam os seus participantes alternadamente) em linha horizontal, vertical ou transversal. Vence a equipe que fecha o jogo primeiro.

21. Barbante

Material: barbante, arco.

Formação: coluna.

Objetivo: coordenação motora fina.

Desenvolvimento: a frente de cada equipe estará um arco e dentro deste um barbante. O primeiro jogador deve correr até ao arco, apanhar o barbante, dar-lhe um nó, colocá-lo novamente no arco, voltar e tocar o colega seguinte.

Vence a equipe que primeiro terminar, desde que o respectivo barbante apresente tantos nós quantos são os seus jogadores, os quais darão nós bem distanciados, para não os sobreporem.

22. O vencedor de palitos

Material: caixinha e palito.

Formação: fileira.

Desenvolvimento: duas equipes com seus integrantes assentados no chão em forma de fileira. Ao primeiro de cada equipe, damos uma caixinha de fósforo com número de palitos

igual ao de participante, menos um. Por exemplo: 10 jogadores teremos 9 palitos. Dado o sinal de início, o jogador, de posse da caixinha, distribuirá a cada companheiro, um palito e, retornando rapidamente ao seu lugar, entregará ao seu companheiro ao lado a caixinha (vazia); este colocará o seu palito e os demais, retornando ao seu lugar e, assim sucessivamente, um distribui e o outro recolhe. O último, ao terminar a sua missão, gritará: “Acabei”.

OBS.: quando cair no chão algum palito, ninguém poderá ajudar aquele que deixou cair, ele deve pegá-lo novamente.

23. Futebol de pano

Material: pano de chão, vassoura e cadeira.

Formação: fileira.

Desenvolvimento: formam-se duas equipes, sentados frente a frente, numera-se os integrantes de cada equipe, coloca-se um pano no chão. Quando o professor der a ordem partem os dois números falados pelo professor o jogo consiste em empurrar o pano com a vassoura por debaixo da cadeira adversária. Cada vez que ocorre um gol a equipe ganha um ponto.

24. Enrolados

Material: barbante.

Formação: coluna.

Desenvolvimento: cada coluna terá um rolo de barbante, onde o primeiro deverá dar uma volta em seu corpo, e passar o barbante para o segundo da equipe, e assim sucessivamente. Quando chegar ao último da fila, o barbante deverá ser desenrolado até chegar ao primeiro. Vence a equipe que terminar primeiro.

25. Revezamento de bolinha de gude

Material: colheres e bolinhas.

Objetivo: cooperação.

Desenvolvimento: Cada equipe é formada em linha. Cada jovem tem uma colher, segura pela boca. Ao sinal do apito, o primeiro jovem de cada equipe pega uma bolinha de gude, que deve ser passada, para a colher do segundo jovem, e assim por diante até chegar ao último da equipe, que depositará a bola no local designado.

Assim segue até que todas as bolinhas sejam transportadas. Isso pode ser realizado simultaneamente. Mas, se uma bolinha cair, deve ser colocada novamente na colher do jogador que a deixou cair. Vence a patrulha que mais rápido transportar todas as bolinhas.

26. Avião Pegador

Formação: Crianças dispersas a vontade, uma destacada: “o avião”.

Objetivo: equilíbrio, coordenação.

Desenvolvimento: A um determinado sinal, o elemento destacado sai em perseguição dos colegas imitando um avião. Aquele que se vir em perigo de ser apanhado, para equilibrando-se num pé só e eleva os braços lateralmente fazendo a figura de um avião. O perseguidor não poderá pegá-lo enquanto ele estiver nesta posição. Quando o avião conseguir apanhar uma criança ela irá substituí-lo.

27. Juquinha esperto

Formação: Crianças em roda numeradas de um até quanto forem as crianças num círculo.

Objetivo: coordenação viso motora, concentração.

Desenvolvimento: A criança do meio dirá dois números de 1 a 30 (supondo que tenha 30 crianças), sendo que os números citados devem trocar de lugar, nesse intervalo, “Juquinha” tentará entrar num desses lugares. Quem não conseguir a vaga, ficará no centro.

Fonte: Portal Educação.

BRINCADEIRAS DE RODA

São atividades cantadas onde os participantes ficam dispostos em círculo, geralmente de mãos dadas. Muito utilizadas com crianças até aproximadamente sete anos, porém apresentam possibilidades de aplicação em qualquer idade. Seu aspecto lúdico favorece a socialização e serve para fortalecer grupos diferenciados.

Atividades sugeridas:

Marcha Soldado

Marcha Soldado
Cabeça de Papel
Se não marchar direito
Vai preso pro quartel

O quartel pegou fogo
A polícia deu sinal
Acorda acorda acorda

Ciranda Cirandinha

Ciranda Cirandinha
Vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta
Volta e meia vamos dar

O Anel que tu me destes
Era vidro e se quebrou
O amor que tu me tinhas
Era pouco e se acabou

Por isso dona Rosa
Entre dentro desta roda
Diga um verso bem bonito
Diga adeus e vá se embora.
Em primeiro lugar

Pirulito Que Bate Bate

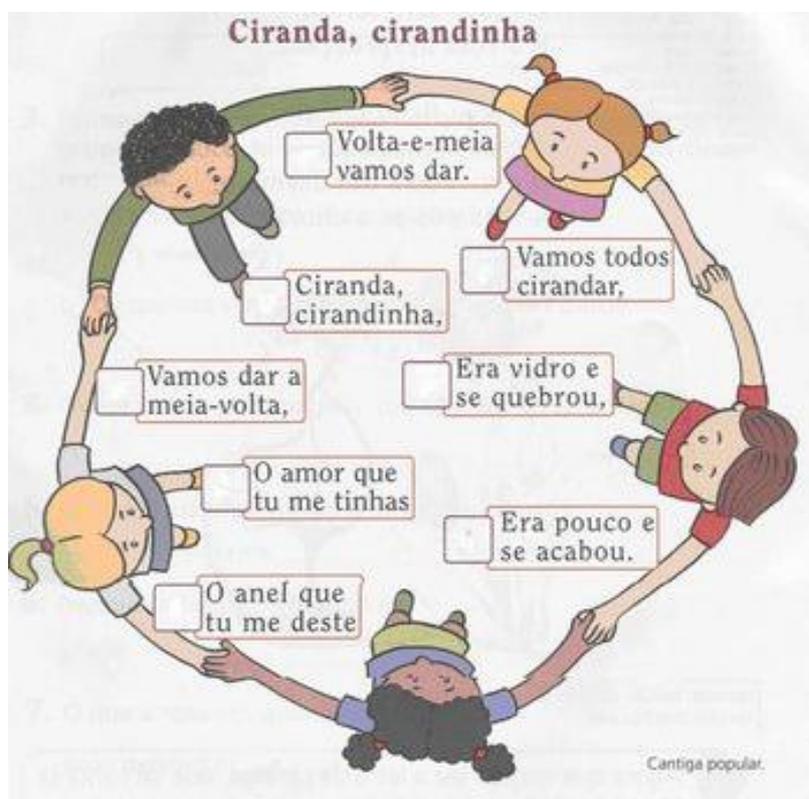
Pirulito que bate bate
Pirulito que já bateu
Quem gosta de mim é ela
Quem gosta dela sou eu

Pirulito que bate bate
Pirulito que já bateu
A menina que eu gostava
ão gostava como eu.

O Cravo e a Rosa

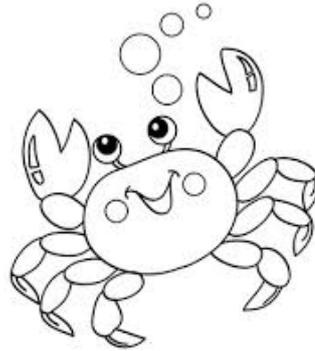
O Cravo brigou com a rosa
Debaixo de uma sacada
O Cravo ficou ferido
E a Rosa despedaçada

O Cravo ficou doente
A Rosa foi visitar
O Cravo teve um desmaio
A Rosa pôs-se a chorar.



apresente a cantiga de roda para as crianças e brinque seguindo os movimentos da música. Exemplo:

Caranguejo não é peixe
Caranguejo peixe é
Caranguejo só é peixe
Na enchente da maré.
Refrão: Palma, palma, palma
Pé, pé, pé
Roda, roda, roda
Caranguejo peixe é.



- Cante, dance, brinque com muita alegria, assim elas podem ampliar a agilidade e espontaneidade e estimular as habilidades motoras.
- Em roda de conversa pergunte aos alunos se conhecem um caranguejo e deixe que cada um conte sua experiência.
- Apresente algumas curiosidades sobre o animal:

Os caranguejos:

1. Conseguem sobreviver dentro e fora d'água.
 2. Não tem casa própria e sempre se abriga na concha abandonada de algum molusco.
 3. Algumas espécies vivem em manguezais.
 4. Alguns se alimentam de algas e outros de peixes.
- Deixe que as crianças expressem seu conhecimento e explorem as diversas formas de movimentação, imitando caranguejo, fazendo os movimentos que a música oportuniza.

BRINQUEDOS CANTADOS

Variação das cantigas de roda, onde se utiliza música ou ritmo para efetuar a atividade, estando os indivíduos dispostos em uma ordem predeterminada ou livres no espaço preparado para essa tarefa.

Tanto as brincadeiras de roda como os brinquedos cantados partem dos seguintes princípios:

- Ensinar a música a todos (em idades menores, deve ser curta e com palavras de fácil assimilação).
- Demonstrar a sequência de movimentos (se houver).
- Dificuldade crescente (de gestos simples para os mais complexos).

Podem ser efetuadas da seguinte maneira:

- Repetição: o professor canta e os participantes repetem.
- Coordenação: os gestos realizados vão se acumulando, tornando cada vez mais difícil a movimentação.
- Ritmo: os movimentos devem ser realizados no tempo correto, podendo ser iguais ou diferentes.
- Letras com movimentação: a letra do brinquedo deve ser reproduzida com gestos que representem aquilo que está sendo cantado.
- Ocultar palavras: a medida que se desenvolve a atividade, vão se retirando as palavras da música e substituindo apenas pelos gestos.

Os brinquedos cantados ou brincadeiras de roda são excelentes atividades para realizar em dias de chuva, ambientes fechados ou mesmo para distração.

Atividades sugeridas

Boneca de lata

Em círculo, na posição em pé, o recriador orienta os participantes a memorizar as partes do corpo, que serão apontadas durante a música na parte do “desamassa aqui”. Vai se acrescentando outras partes do corpo, memorizando a sequência correta.

Música:

Minha boneca de lata bateu a cabeça no chão,
Levou mais de uma hora pra fazer arrumação,
Desamassa aqui (apontando na cabeça) para ficar boa.

**Dança do chep-chep**

Em círculo, na posição em pé, o recreador fica no meio dos participantes, primeiramente ensina a letra da música, orientando que na primeira parte todos devem movimentar-se livremente, na segunda parte da música o recreador para na frente de um dos participantes e dança ao seu estilo, a pessoa deverá repetir os gestos do recreador. Em seguida este também irá parar em frente de uma outra pessoa e dançar ao seu jeito até que todos tenham passado pela posição de imagem e espelho.

Ao final pode-se dançar em formação de trenzinho, com o recreador à frente orientando os movimentos.

Música:

Quando fui à Nova York visitar a minha tia,
Ela me ensinou a dançar o chep-chep (1ª parte)
Dança o chep-chep, dança o chep-chep,
Dança o chep-chep, mas dança bem (2ª parte).

Legal-legal

Em 2 círculos concêntricos (um de frente para o outro), os alunos deverão estar frente a frente, um círculo vai rodar e outro permanece parado.

Música:

Olá como vai, olá como vai (cumprimentando)
Eu vou bem, eu vou bem e você vai bem também
Legal, legal, legal, legal, legal, legal, legal (2x – batendo as mãos ou dando os braços rodando).

Dança da floresta

Em círculo ou espalhados a frente do recreador, os alunos deverão primeiramente ouvir a música e aprender a sequência, depois será determinadas as pessoas que irão representar o papel dos animais que serão citados. Cada um deverá imitar o animal determinado e os demais participantes deverão imitá-lo.

Música:

O macaco comprou uma sanfona e na floresta começou a tocar (2x)

A cobra entrou na dança e foi dançando até se enrolar (2x)

Enrola, enrola, enrola, enrola, enrola, enrola, até parar. (2x)

A girafa entrou na dança e foi dançando até se esticar (2x)

Estica, estica, estica, estica, estica, estica, até parar. (2x)

O elefante entrou na dança e foi dançando até se balançar (2x)

Balança, balança, balança, balança, balança, balança, até parar. (2x)

O lobo entrou na dança e foi dançando até se alegrar (2x)

Alegra, alegre, alegre, alegre, alegre, alegre, até parar. (2x)

Vamos dançar a dança da floresta, que aprendemos com os animais (2x)

Enrola, enrola, estica, estica, balança, balança pra se alegrar (2x).

Dança da serpente

Em círculo, ao centro 1 ou 2 pessoas que irão comandar as atividades, ou seja, estarão à frente do grupo e vão apontar as pessoas que deverão passar debaixo das pernas e formar uma coluna, cantando a seguinte música.

Música:

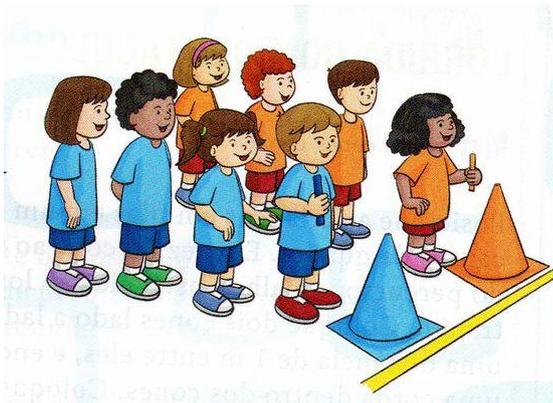
Está é a história da serpente, que desceu do morro, para procurar um pedacinho do seu rabo. E você também (apontando uma pessoa) é um pedaço do rabaaaão.

ESTAFETAS OU REVEZAMENTOS

São jogos de revezamento realizados em equipe (atividades de “vai e volta”), onde todos os elementos têm de executar a mesma tarefa em colunas ou filas, buscando terminar a atividade no menor tempo possível.

As estafetas podem ser mescladas com outros tipos de atividades. Por exemplo, pode ser um jogo motor, onde o participante tenha de quicar uma bola até um ponto determinado e repassar a outro colega.

Atividades sugeridas:**Corrida de revezamento com bastão (estafeta)**



Materiais: cones (ou giz para demarcar o chão), pequenos bastões de madeira coloridos ou cabos de vassouras cortados em pedaços de 30 cm. O professor dividirá a turma em quatro grupos e com o mesmo número de alunos em cada um. Caso, a turma tenha número ímpar, um aluno do grupo que estiver com um aluno a menos realizará a atividade duas vezes.

Organize os grupos em filas atrás de uma linha demarcada no chão e no final da quadra ou pátio. Os alunos de cada grupo devem aguardar a sua vez de correr. O primeiro aluno de cada grupo ficará com bastão nas mãos. Coloque na frente de cada equipe, na distância combinada, um cone para que os alunos possam correr até ele, tocá-lo com o bastão e depois retornar correndo até seu grupo. O aluno que estava correndo entregará o bastão ao companheiro que está na primeira posição da fila e irá para o final, até que todos tenham a oportunidade de correr. Vence o grupo que fizer todo o revezamento primeiro.

Revezamento no banco

Materiais: quatro bancos ou fileira de cadeiras.

Cada grupo ficará sentado em um banco na posicionado na diagonal. Quando chega ao seu banco, o aluno bate na mão do companheiro que está na primeira posição e senta-se na última. O aluno que recebeu o toque sairá correndo, e assim sucessivamente. Nesta variação, as equipes disputam simultaneamente.



Centopéia Corre



Materiais: 4 bolas e cones

Peça aos alunos que formem quatro grupos e se posicionem em fila. Depois, todos deverão sentar com as pernas abertas, encaixando-se um atrás do outro, parecendo uma centopéia. A uma determinada distância, coloque um cone à frente de cada grupo.

O primeiro aluno passará a bola para os demais, por isso todos deverão estar com as mãos levantadas para receber a bola, que deve passar de mão em mão até o último da fila. Não poderão jogá-la para trás para adiantar. Quando a bola chegar ao último integrante, ele correrá para sentar-se a frente do primeiro e recomeçar a passar a bola. Dessa forma, a centopéia se movimenta até chegar perto do cone, onde a bola será colocada para concluir a atividade.

JOGOS COOPERATIVOS

Atividades ou dinâmicas realizadas em grupo que buscam a cooperação dos colegas, para superação de limites coletivos. A ideia é que os membros do grupo, juntos, criem alternativas para superar os obstáculos apresentados na atividade. A característica básica é encontrar soluções por meio da cooperação e não de forma individual.

Atividades sugeridas

Para 1º / 2º ano

Como eles são ideais para promover a interação e a cooperação, a dica é aplicá-los bem no início do ano, para possibilitar a socialização infantil. Dessa forma, gradualmente, as crianças irão perceber que, durante a atividade, terão que pensar em suas atitudes, para facilitar o desempenho do coleguinha, já que o objetivo final do jogo depende de todas elas.

Brincando de caranguejo: divida a turma em pares. Explique que, cada dupla deve se sentar no chão, mas de costas um para outro. Depois, peça para entrelaçarem os braços com o objetivo de se unirem e, assim, formarem um caranguejo. Quando todos estiverem nessa posição, determine alguns movimentos simples (dê um giro completo, avance para a direita, levante etc.), para que eles possam cumprir a tarefa de forma cooperativa.

A tartaruga tem que andar: peça para um grupo, de até 5 crianças, se posicionar sobre um tapete grande. Depois, explique que todas devem engatinhar sob a "casca da tartaruga", para fazer ela se mover em uma direção pré-determinada. De início, as

crianças irão se mover desordenadamente e não moverão o tapete, mas em dado momento, elas perceberão que, só trabalhando juntas, poderão fazer a "tartaruga" andar.

Dança das cadeiras: Os alunos vão dançando a dança das cadeiras tradicional normalmente. Porém, ao invés de se eliminar os alunos junto com a cadeira cada vez quem a música é parada, elimina-se somente a cadeira e deve-se dar um jeito para que se todos os alunos se sentem nas cadeiras restantes.

Passando pelo túnel: É um jogo do estilo do pega-pega, em que o aluno que é pego deverá ficar com as pernas afastadas lateralmente e outro aluno que não foi pego deverá passar por entre as suas pernas para "salvá-lo".

Para 3º / 4º e 5º ano

Não deixe as bolinhas caírem: faça a criançada segurar um lençol e, explique que, você vai colocar algumas bolinhas sobre ele. Em seguida, peça para que o movimentem para cima e para baixo, sem deixar que nenhuma bolinha caia. Caso isso aconteça, uma das crianças deve soltar o lençol para buscá-la, enquanto as demais continuam com o movimento do mesmo.

Nó humano: peça para a criançada formar um círculo e entrelaçar as mãos, mas nunca com o coleguinha do lado nem segurando as duas mãos de outra criança. Após terem feito isso, peça para que desfaçam o nó, mas sem soltarem as mãos, para formar um novo círculo.

Abraço musical: distribua as crianças pelo espaço destinado à atividade. Solte uma música e explique que, enquanto ela estiver alta, todas poderão dançar correr, brincar etc. Mas no momento em que ela parar, elas deverão se abraçar em duplas, depois em trios, em quartetos e, assim sucessivamente, até terminarem num grande abraço coletivo, que contribui para a aceitação do outro.

Dança do bambolê: é igual à dança das cadeiras, mas nenhuma criança sai da brincadeira. Para realizá-la, distribua um bambolê a menos que o número de alunos pelo chão e, explique que, ao soltar a música, todas terão que correr, até que ela pare. Nesse instante, todas devem ocupar o centro de um bambolê, sem que nenhuma criança sobre.

Dessa forma, na primeira rodada, haverá duas crianças "dentro" de um deles. A partir de então, comece a retirar os bambolês do chão, para que o número de crianças aumente para três, quatro, cinco, até que todas, de modo cooperativo, se agrupem de uma forma ou outra, dentro de um único bambolê.

Cadeia: Os alunos são separados em trios. Eles ficam em uma parte de um espaço demarcado como se fosse de uma quadra e dois deles tem que conseguir levar o terceiro até a outra ponta da quadra. Depois aumenta o número de alunos e um tem que ser carregado de um lado a outro da quadra pelos demais colegas.

PRINCÍPIO DOS JOGOS COOPERATIVOS

Como em qualquer atividade cooperativa, jogar com e não contra o outro para atingir uma meta coletiva - nunca individual -, a principal motivação desse tipo jogo é a superação de medos, desafios e obstáculos, o que também implica no desenvolvimento de atitudes de empatia, cooperação, estima e comunicação.

No começo de qualquer atividade cooperativa, as crianças vão se atrapalhar, mas se você orientá-las - sem interferências desnecessárias - logo, elas estarão se divertindo. Além disso, enquanto elas desenvolvem a atividade, preste bastante atenção que, logo, você verá que é possível determinar o líder do grupo, conhecer a criança mais acomodada e até a "malandrinha", que é aquela que, quando ninguém está olhando, dá um "jeitinho" de levar vantagem durante a brincadeira.

Segue mais algumas sugestões de jogos cooperativos para trabalhar com a criançada.

Jogo da Bola: Os alunos posicionam-se livremente pela área disponível. Um dos alunos deverá portar uma bola entre os joelhos. A bola não poderá cair, e deverá passar por todos os participantes. Não poderá se contar com o auxílio das mãos.

A travessia: Os alunos estarão em um canto da sala de aula e será disponibilizado três colchonetes à eles. Será dito que a sala de aula é um grande rio e que eles deverão atravessá-lo, com a ajuda simplesmente dos três colchonetes.

O carro: Os alunos, disponibilizados em quintetos, serão como um carro, primeiramente em um grande espaço. Deverão fazer códigos como: bater na cabeça para andarem para

a frente, e na nuca para andarem para trás, etc.; Os "carros" não poderão se bater. Com a sequência vai se diminuindo o espaço que eles têm e, ainda assim eles não poderão bater.

O grande círculo: Os alunos devem estar em posição de círculo "frente", e a finalidade é de que todos fiquem em círculo "costas", arranjando um meio de fazerem isto sem soltarem as suas mãos.

O inquilino: Os alunos deverão formar trios, dois deles deverão dar as mãos e o terceiro deverá ficar entre eles. Um aluno não terá um "apartamento" para morar. Este que está, no caso, sem um apartamento falará, parede direita, parede esquerda, inquilino casa e terremoto, nos três primeiros casos os que foram chamados deverão trocar de lugar, quando ele falar casa, os alunos que estão de mãos dadas trocarão de lugar, sem soltar as mãos. E quando ele falar terremoto, todos deverão trocar de lugar ao mesmo tempo.

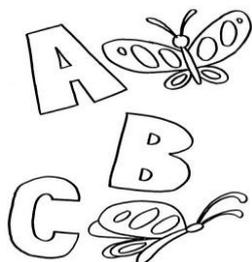
João confiança: Os alunos primeiramente se postarão em trios. Um dos alunos deverá ficar no meio e se "jogar" nos braços do colega, que deverá jogá-lo de volta para o outro colega e assim sucessivamente, até que todos tenham passado pela experiência de ter ficado no meio dos colegas. Pode-se até aumentar o número de jogadores.

JOGOS EDUCATIVOS

Caracterizam-se pela presença de elementos formativos que, por meio de ações lúdicas, técnicas mentais e associativas, oportunizam a aquisição de informações e o desenvolvimento do raciocínio.

Atividades sugeridas:

Jogo das letras



Uma pessoa ou equipe escolhe um tema e várias palavras referentes a esse tema, a outra pessoa ou equipe precisa adivinhar quais são as palavras em um tempo determinado. Mas, quem escolhe as palavras, pode dar dica de quantas sílabas têm quantas vogais e

consoantes, e quem tem que adivinhar tem um determinado número de chutes.

Exemplo: Tema – Escola. / Palavras escolhidas: quadro, carteira, mochila, cantina.

Dicas: a primeira palavra possui apenas duas sílabas, a segunda palavra tem 4 vogais, a terceira palavra tem 4 consoantes, a última tem 2 “n”.

O outro grupo tem dois minutos para adivinhar, de acordo com as dicas, e tem duas chances de chutar duas letras a cada palavra, exemplo: “a primeira palavra tem letra U? E letra I?”, após usar os dois chutes não têm mais chances, precisa dizer qual é a palavra.

Jogo das histórias

Cada um pega uma folha e começa a escrever uma história sobre qualquer tema. Após a professora mandar trocar, a folha de cada um deve ser passada para o lado. Assim que receber uma folha que a outra pessoa já tinha começado uma história, você deve continuá-la. Mas como o tempo vai ser curto, não vai ter como ler a história desde o início. Então, a regra é ler apenas a última frase que a outra pessoa escreveu continuar a história e assim sucessivamente. Todas as folhas precisam passar por todos, até que chegue na mão de quem começou. Para essa organização, a melhor maneira é que o jogo seja feito em um círculo. Quando a folha certa chegar à mão de cada um, todos precisam ler, e quem achar a sua história interessante ou engraçada, lê em voz alta para a turma toda.

Jogo dos cartazes

É preciso que cada criança tenha um cartaz com um número, que vai depender da quantidade de alunos e a professora precisa de um apito.

A turma é dividida em dois grupos, mas os números em cada grupo precisam ser aleatórios, não podem ser consecutivos. A professora determina o objetivo e apita para os alunos se organizarem.

Exemplo: O grupo 1 precisa se organizar para que a soma dos cartazes dê “12”, e o grupo 2 se organiza para que a subtração dê “6”, se for preciso que alguém saia do grupo para que o resultado dê certo, a criança sai e se junto ao grupo dos que estiverem fora e esses precisam multiplicar o número dos cartazes e dar o resultado.

A professora determina o tempo para que os alunos se organizem e isso pode ser aplicado também como uma gincana. O grupo que acertar passa para próxima fase, ou podem ser aplicadas recompensas para o grupo que conseguir; isso cabe à professora avaliar se é necessário ou não.

Há dinâmicas que ajudam as crianças a se relacionar melhor e perder a timidez:

Jogo da virtude

A turma senta em uma roda, todos precisam de um papel e uma caneta. Cada um vai escrever no papel uma virtude (qualidade) da pessoa que está à direita, mas sem identificar quem é. Após todos escreverem, a professora recolhe, mistura todos, e abre um por um e lê para todos. Aí, as crianças vão tentar identificar a quem pertence tais características. O mais votado pega o papel e guarda até o fim do jogo.

Quando todos já estiverem com um papel na mão, falarão se concordam, ou não, com o que está no papel e identificarão no próprio ponto de vista qual a sua maior qualidade. Depois, a pessoa da direita vai falar o que colocou e por quê. No final, é importante que o educador explique a importância de reconhecer as virtudes das pessoas.

Jogo das cores

A professora distribui uma folha com o contorno de um desenho, e divide esse desenho em subdivisões (variam de acordo com a idade da criança; para as mais novinhas, indicam-se divisões de 6 partes), e cada um vai ter 4 cores diferentes de lápis, canetinha ou giz de cera. O objetivo é colorir o desenho, mas cada subdivisão precisa ser de uma cor diferente, que não pode ser igual às cores que estão pintadas ao lado, ou seja, as cores não podem se encontrar.

Jogo da sequência

A professora escolhe um tema e cada aluno precisa falar uma palavra referente ao tema e o próximo da roda precisa falar o do amigo, o dele, e assim por diante.

Exemplo: Tema - Fui à praia e levei...

1º aluno: protetor solar.

2º aluno: protetor solar, óculos.

3º aluno: protetor solar, óculos, carteira.



JOGOS MOTORES

Exigem movimentos corporais variados dos participantes: deslocamentos, saltos, corridas, saltos, equilíbrio, lateralidade, entre outros. Seu objetivo principal é auxiliar no desenvolvimento dos aspectos de movimento.

São essenciais principalmente ao desenvolvimento infantil, mas nada impede que sejam realizados nas demais faixas etárias, respeitando as condições de cada um.

Atividades sugeridas:

Empresta-me a tua casinha

Preparação: Num quadrado de dez metros de lado, mais ou menos, traçam-se pequenos círculos e um círculo central. No interior do círculo, ficam os jogadores.

Evolução: Dado o sinal de início, a criança que estiver no círculo central dirá: Empresta-me a tua casinha? Ao que as outras responderão: - Pois não!

Nesse momento todas deverão trocar de lugar, enquanto a criança no centro procurará ocupar um dos círculos vagos, nos lados do quadrado. Conseguindo-o, será substituída pelo jogador que ficou sem lugar. Caso contrário, voltará ao círculo central a fim de renovar a tentativa. Terminará o jogo quando a criança do círculo central conseguir ocupar um dos círculos laterais.

O esquilo sai da toca

Preparação: Dispõem-se as crianças em grande círculo e separadas em grupo de três. Duas de cada grupo ficam de mãos dadas formando a “toca” e dentro ficará a terceira criança: o “esquilo”. No centro do círculo ficarão dois ou mais “esquilos” desalojados.

Evolução: Dado o sinal de início, todos os “esquilos” devem mudar de toca. Nesse momento, as crianças do centro procurarão tomar o lugar de um dos seus companheiros. Os que ficaram sem “toca” passarão para o centro. Terminará o jogo quando todos os jogadores tiverem representado o “esquilo”.

Campeão de esquiva

Preparação: Traça-se um círculo com diâmetro proporcional ao número de crianças. No interior os jogadores ficam à vontade.

Evolução: Dado o sinal de início, o professor jogará ao alto, entre os jogadores, três bolas de borracha, uma de cada vez. Os que conseguirem apanhá-las saem do círculo e agem como arremessadores, jogando a bola contra os seus companheiros. Os que forem atingidos serão eliminados, evitando os atacantes atravessar o círculo para apanhar a bola, quando errarem o alvo. Será considerado vencedor aquele que conseguir livrar-se de todas as bolas, ficando o último.

O gato está dormindo

Preparação: Traça-se um círculo ao redor do qual serão marcados, com pedras ou saquinhos de areia, tantos lugares quantos forem as crianças, sobrar uma que, deitada ou de pé no centro do círculo fingirá que está dormindo: o “gato”. As outras se dispersam à vontade.

Evolução: Dado o sinal de início, os jogadores dispersos, vão provocar o “gato”. De repente este “acorda” e procura ocupar um lugar no círculo, no que será imitado pelos demais. Conseguindo-o será substituído pela criança que ficar sem lugar. Caso contrário repetirá a ação desenvolvida. Terminará o jogo quando o “gato” conseguir um dos lugares marcados.

Lenço atrás

Preparação: Dispõem-se os jogadores em círculo, voltados para o centro e ligeiramente afastados um do outro. Escolhida por sorte, uma criança permanecerá fora do círculo e segurará um lenço.

Evolução: Dado o sinal de início, o jogador de posse do lenço, corre ao redor do círculo com o fim de deixá-lo cair atrás de uma das crianças. Se esta o perceber, deverá apanhá-lo e sair correndo atrás do jogador que deixou cair o lenço, procurando prendê-lo antes de ocupar o lugar vago. Se o perseguido for preso ficará “choco”, indo para o centro do círculo, onde permanecerá sentado. O jogador que ficar de posse do lenço continuará correndo em torno do círculo e repetirá a ação do inicial. Terminará o jogo com a substituição do primeiro corredor.

O lobo e os pintinhos

Preparação: Os jogadores são dispostos em coluna, segurando-se pela cintura. O primeiro, de braços abertos, representa a galinha, e outros, os pintinhos. À frente da galinha ficará o “lobo”.

Evolução: Dado o sinal de início o “lobo” tentará apanhar o último “pintinho” o que a galinha procura impedir, interceptando-lhe os passos e mudando habitualmente de posição no que será seguida por toda a ninhada. Quando o último pintinho for alcançado, substituirá o “lobo” e este a galinha. Terminará o jogo com a prisão do “pintinho”.

O trem

Preparação: Dispõem-se os jogadores em grupos, formando várias colunas paralelas. Cada grupo receberá o nome de uma das partes que compõem um trem: vagão, caldeira, roda, apito, etc. O grupo que representar a máquina destaca-se dos demais.

Evolução: Dado o sinal de início, um dos jogadores que representa a máquina dirá: “o trem que partir, mas falta a ...” e citará um dos objetos representados pelos grupos. Os representantes do objeto citado seguram-se pela cintura e vão juntar-se à máquina, continuando a coluna que permanece fazendo evoluções nas proximidades dos demais jogadores, até que todos os grupos tenham sido chamados. Terminará o jogo com evoluções no campo, imitando um trem em movimento.

Colméia

Preparação: Dispõem-se os jogadores em duas colunas. Ao último jogador de cada coluna entrega-se um bastão.

Evolução: Dado o sinal de início, as duas crianças portadoras dos bastões saem correndo pela direita, contornam a coluna, voltam ao seu lugar e entregam o bastão ao companheiro da frente. Assim procedem todos os demais participantes até chegar o bastão ao primeiro jogador da coluna. Será considerado vitorioso o partido cujo último corredor voltar à frente da coluna, levantando o bastão acima da cabeça por primeiro.

JOGOS POPULARES INFANTIS (JOGOS TRADICIONAIS)

Desenvolvidos geralmente nas ruas, quintais, terrenos baldios, pátios escolares, tendo como característica a participação maior de pessoas das classes menos favorecidas. Utiliza muito de materiais alternativos. São passados de geração em geração (por isso, tradicionais).

Atividades sugeridas: pular tábua, pular corda, amarelinha, etc. (estas serão trabalhadas no 2º semestre junto com brincadeiras regionais).

JOGOS DE VOLTA A CALMA

Dinâmicas desenvolvidas ao final de uma programação, buscando recuperar os padrões metabólicos basais. Servem como forma de trazer os participantes ao seu ritmo habitual.

Atividades sugeridas

Choquinho

Dividir a classe em dois grupos de igual número e colocá-los (os grupos) sentados frente a frente, em fileira, de pernas cruzadas, cabeças abaixadas, olhos fechados e mãos dadas. O coordenador ficará de um dos lados, segurando as mãos dos primeiros participantes de cada grupo.

O jogo se inicia quando o coordenador aperta levemente e simultaneamente as suas mãos. Estes deverão passar os estímulos à frente, até que cheguem ao último do seu grupo. Quando isto acontecer, este último deverá levantar sua mão assinalando que o "choquinho" chegou até ele. O grupo que passar o "choquinho" primeiro será o vencedor.

Voa ou não voa

Alunos ajoelhados em semicírculo, em frente ao professor que, levantando as mãos perguntam:

“Urubu voa?” Os alunos devem levantar as duas mãos com entusiasmo, e falar bem alto “voa”.

Com as mãos nos joelhos, o professor pergunta: “Papagaio voa?” e levanta as mãos simultaneamente, os alunos levantam as mãos e falam: “Voa”

O professor indaga: “Elefante voa?” E levanta as mãos de modo a fazer que os alunos errem ou o acompanhe.

No caso do discente levantar as mãos ou dizer alguma coisa, ele se levanta e a atividade prossegue até restar somente o vencedor.

Quero minha casa!

O professor deverá posicionar os alunos em um canto da quadra.

E no outro canto colocar bambolês no chão de modo que um aluno fique sem. Ex 10 alunos, coloca-se 9 bambolês.

Ao sinal do professor, todos deverão correr e entrar nos bambolê. O aluno que ficar sem, deverá escolher um bambolê para ser retirado. Ficando assim 8 bambolês para 10 alunos. Na próxima rodada o aluno deverá escolher um coleguinha para correrem juntos de mãos dadas. Assim outro aluno ficará sem bambolê, e escolherá outro colega para a prática da atividade.

O objetivo desta atividade é conscientizar os discentes da importância de se compartilhar espaços, e ao mesmo tempo respeitar os limites dos companheiros. A atividade pode variar de acordo com o nível de desenvolvimento da turma, mas o interessante desta atividade é que todos participam até o término da mesma.

Jogo Cego

Sentam-se os alunos em círculo, e a eles distribui um toco de giz, e uma venda para os olhos. O professor marca com um giz, um X, no chão.

Os alunos com os olhos vendados tentarão marcar seu X sobre o X do professor.

Será vencedor da atividade quem mais aproximar seu X do X do professor.

Pode-se ir eliminando o aluno em que o X ficar mais longe.

Marcha dos chapéus

Os participantes formam um círculo e marcham ao compasso da música.

Um atrás do outro com os chapéus postos, menos um.

Os chapéus devem ser passados ao companheiro que marcha na frente.

Quando a música cessa repentinamente, um ficará sem chapéu e este deve sair do círculo, levando um chapéu.

O último que consiga manter seu chapéu será o vencedor.

Pode-se fazer a brincadeira com um só chapéu no círculo.

O participante que ficar com o chapéu na cabeça ao cessar a música, sairá do círculo.

Cálculo do Tempo

Alunos ajoelhados.

Divididos em duas colunas.

O professor distribuirá ao primeiro de cada coluna, um tênis.

E estimulará um tempo. Ex 50 segundos.

Os alunos deverão passar o tênis a sua coluna no tempo mais próximo.

Será vencedora a equipe que mais se aproximar do tempo estipulado pelo professor.

Pode-se variar com a equipe que passa mais rápido.

Necessariamente, não precisa ser tênis, mas recomenda-se que seja qualquer objeto menos bola. O interessante do tênis são os comentários que podem surgir.

Ovelha Perdida

Uma criança é escolhida e seus olhos vendados. Uma vara é colocada em sua mão.

Enquanto os outros formam um círculo ao seu redor. O cego vai apontando com a sua vara e pergunta:

- "Você é a Minha Ovelha Perdida?"

A pessoa apontada deve pegar a vara e levá-la perto da sua boca e emitir um balido, disfarçando a voz, mas se for reconhecida deverá tomar o lugar do cego. Cada vez que isto acontece, os jogadores mudam de lugar para não ser reconhecida a sua posição.

Andar na Linha

Alunos dispostos em fileira.

O professor traçará uma linha reta de dez metros.

Os alunos deverão passar um a um, com os olhos vendados sobre a linha.

De uma extremidade à outra e durante o percurso a turma bate palmas.

As palmas ritmarão o companheiro quando o mesmo sair da linha.

Conforme ele sai da linha as palmas vão aumentando

Os alunos não devem se manifestar verbalmente.

Jogo da memória

O professor distribuirá para a turma cartões previamente preparados.

Alunos dispostos em semicírculo, cada aluno com seu cartão.

O professor escolherá um aluno que ficará em frente aos companheiros.

Os companheiros mostrarão seus cartões, previamente em três segundos e em seguida ocultarão os mesmos.

O aluno destacado escolherá um dos companheiros e pedirá que o mesmo mostre seu cartão. Imediatamente deve se apontar quem está com o cartão correspondente.

Modifica-se a posição dos alunos e adivinhadores.

Percebendo o som

Alunos dispostos em círculo.

Um aluno ficará no meio com os olhos vendados.

O professor fará com que ele gire muitas vezes, em torno de si mesmo.

O professor aponta para determinados companheiros.

Que o chamam pelo nome sem modificar a voz.

Para que este do centro o identifique.

Caso reconheça a voz, troca de posição com outro aluno.

Procurando o lápis

Alunos à vontade pela quadra, ou espaço pré-determinado.

Os alunos com os olhos fechados.

O professor coloca um lápis no chão.

Ao sinal os alunos se deslocam procurando com o auxílio da mão (tato).

Aquele que primeiro achar o lápis, ganha o jogo.

Passagem pelo túnel

Alunos dispostos em duas fileiras.

Ajoelhados com a distância de um metro entre eles e de mãos dadas para o alto.

Inicia-se o jogo pelo lado esquerdo.

Um a um, os alunos se deslocam em quadrupédia, até chegar ao outro lado por dentro do túnel.

Pode-se variar após a primeira execução o aluno que tocar no túnel é desclassificado.

Outra variação é dividir a turma em equipe e promover uma competição de agilidade. Pode-se também variar a forma de deslocar-se.

Fazendo Compras

Um círculo com uma pessoa no centro.

O participante que vai fazer compras dará voltas ao redor do círculo e deter-se-á em frente de um dos participantes e dirá, por exemplo:

“Vou ao México, que posso comprar?”

Imediatamente, contará até dez e antes que termine.

O concorrente a quem está falando terá que mencionar três coisas que comecem com M (como manteiga, medicamentos, meias).

Se não conseguir fazer isto, então ele tomará o lugar do que vai fazer compras.

Poderá mencionar qualquer lugar e as coisas compradas terão que começar com a inicial do nome do lugar.

Vigia noturno

Alunos dispostos em círculo.

Um aluno de olhos fechados ficará sentado ao centro do círculo.

Ao sinal do professor o aluno apontado procura se aproximar do vigia.

Mas este tem de se aproximar cuidadosamente sem fazer barulho.

O aluno do centro ao perceber que alguém se aproxima aponta para a direção.

Quando apontar para direção que esta o aluno, este é eliminado.

O vencedor será o aluno que conseguir tocar a cabeça do vigia sendo o último a restar na atividade.

Quem é o chefe?

Alunos dispostos em círculo.

Um aluno será mantido a distância enquanto os demais e o professor escolhem um “chefe”. Este indicará as ações que todos devem imitar.

Ex: bater palmas, saltar, pular, etc.

Chama-se o aluno que estava distante do grupo.

Este deverá adivinhar quem começa com as ações.

O professor pergunta “quem é o chefe” e se o aluno não acertar continua por uma, duas ou três perguntas do professor. Se o aluno acertar, muda-se o chefe e a atividade continua.

JOGOS NA NATUREZA

Concepção recente se refere às atividades que utilizam relação íntima do homem com o ambiente natural como coadjuvante do jogo (bosques, campos, rios, entre outros). Servem na conscientização da necessidade de preservar e manter o espaço natural.

Atividades sugeridas: gincanas da limpeza (em rios e bosques), reconhecimento do espaço.



JOGOS SENSORIAIS

Estimulam as capacidades de recordar e refletir sobre os sentidos: visão, olfato, tato, audição e paladar. Excelentes nas primeiras fases da vida, para desenvolver capacidade de entendimento sobre cada um dos sentidos.

Atividades sugeridas:

Os animais

É importante realizar este jogo num espaço totalmente seguro para as crianças. Todas as crianças devem espalhar-se pelo ginásio, vendar os olhos e colocarem-se de gatas. O coordenador do jogo deve atribuir um animal a cada criança, mas estabelecendo pares com o mesmo animal.

O jogo consiste em encontrar a criança que tem o mesmo animal descobrindo apenas com o som que este emita. Não se pode falar, apenas fazendo sons: latidos, gemidos, etc.

O maquinista

Define-se um grupo com três ou quatro crianças, colocando-as em fila indiana. Todos devem tapar-se a cara menos o último da fila, que será o maquinista.

As crianças devem andar pelo espaço de jogo com as mãos nos ombros da criança que está à sua frente. E devem ir seguindo as indicações do maquinista que indicará a direção que devem tomar com toques nos ombros. As instruções são: um toque à direita, virar à direita; um toque à esquerda, virar à esquerda; direita e esquerda ao mesmo tempo, significa parar; dois toques em ambos os lados, significa continuar.

Muito cuidado com o espaço a usar. Não deve existir nenhum tipo de perigo.

O desenho nas costas

Dividem-se as crianças em grupos e cada grupo se senta em fila indiana. A última criança, a que está de costas para todos os seus companheiros, verá um desenho que lhe mostrará o organizador do jogo.

A criança que verá o desenho deverá desenhá-lo nas costas do seu companheiro. Este por sua vez passará ao da frente e assim sucessivamente até chegar ao primeiro da fila que dirá o que acha que representa o desenho. Devemos orientar que os desenhos sejam mais simples possíveis.

JOGOS SIMBÓLICOS

Pelo jogo simbólico, a criança exercita não só a sua capacidade de pensar, ou seja, de representar simbolicamente as suas ações, mas, também, as suas habilidades motoras, já que ao brincar, salta, corre etc.

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos" Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, e outros.

O jogo simbólico é a representação corporal do imaginário, e apesar de nele predominar a fantasia, a atividade psicomotora exercida acaba por prender a criança à realidade. Na sua imaginação ela pode modificar sua vontade, usando o "faz de conta", mas quando expressa corporalmente as atividades, ela precisa respeitar a realidade concreta e as relações do mundo real. Por essa via, quando a criança estiver mais velha, é possível estimular a diminuição da atividade centrada em si própria, para que ela vá adquirindo uma socialização crescente. As características dos jogos simbólicos são:



- Liberdade de regras (menos as criadas pela criança).
- Desenvolvimento da imaginação e da fantasia.
- Ausência de objetivo explícito ou consciente para a criança.
- Lógica própria com a realidade.
- Assimilação da realidade ao "eu".

No jogo simbólico a criança sofre modificações, a medida que vai progredindo em seu desenvolvimento rumo à intuição e à operação. E finalmente, numa tendência imitativa, a criança busca coerência com a realidade.

Atividades sugeridas: situações de imitação, mímica, brincadeiras com materiais confeccionados pelos próprios participantes, etc.

JOGOS DE CONSTRUÇÃO

Acontece quando as crianças usam, transformam objetos e materiais variados, blocos ou sucatas, por exemplo, e criam novos produtos. Nestes jogos as crianças começam a entrar em contato com o mundo social e a desenvolver níveis mais complexos de inteligência através do desenvolvimento de suas capacidades de antecipar situações, movimentos e elaborar propostas e possibilidades que podem ou não se concretizar. Estes jogos também possibilitam maiores oportunidades de cooperação entre as crianças.

Sugestões de Atividades: (segue algumas sugestões que na apostila do 2º semestre estaremos trabalhando).

Confecção de Brinquedo: Raquete Pet



Material: 2 garrafas pet, folhas de revista ou jornal, fita adesiva, tesoura.

Modo de fazer: Corte os gargalos das garrafas. Faça uma bola com as folhas de revista ou de jornal. Passe a fita adesiva para proteger e dar durabilidade a bola. Em seguida, é só brincar. Cada pessoa segura a sua

raquete-pet e joga a bola para a outra sem deixar cair no chão.

Confecção de Brinquedo: Bilboquê



Material: 1 gargalo de garrafa pet, barbante, 1 folha de jornal, tesoura, perfurador.

Confecção: Pegue o gargalo da garrafa e faça um furo com perfurador. Amasse a folha de jornal até formar uma bola, em seguida, corte 1m e 30cm de barbante, dê quatro nós cruzados na bolinha de jornal e

prenda no gargalo de garrafa, com dois nós.

Como brincar: Com apenas uma mão, lançar a bolinha de jornal para encaixá-la dentro do gargalo da garrafa. Este brinquedo é ótimo para a coordenação motora.

Confecção de Brinquedo: Vai vem



Material: 2 garrafas pet, 4 metros de barbante, tinta p/ colorir ou fita adesiva colorida (azul, vermelha, verde e amarela), 4 tampas plásticas de refrigerante, tesoura.

Confecção: Pegue as duas garrafas, retire as tampinhas e corte 15 cm

da parte superior, encaixe uma garrafa na outra até assumir o formato de um balão, passe o barbante pelo gargalo das garrafas, fure as tampinhas e amarre-as nas extremidades e enfeite com tinta ou papel colorido.

JOGOS PRÉ-DESPORTIVOS

São aqueles, que visam à aprendizagem de gestos e movimentos naturais básicos dos elementos essenciais e movimentos simples, como: saltar, correr, lançar, que tenham semelhança com o handebol.

Tendo como objetivo a iniciação dos fundamentos básicos, ensinam de forma diferenciada regras e os objetivos de cada modalidade, ou seja, constituem uma variação de jogos menores, onde o aluno irá conhecer, aprender e executar diferentes habilidades esportivas, assim deve-se dar aos alunos meios para que possa compreender as noções gerais do jogo. As regras empregadas são o mais simples possível. À medida que haja evolução da criança, elevar o nível de complexidade para melhoria da técnica individual.

Os jogos pré-desportivos podem ser iniciados a partir do 4º ano e ter como características principais ser de forma lúdica e prazerosa para o desenvolvimento dos aspectos cognitivos e sócio-afetivos.

O jogo pré-desportivo desenvolve nos alunos, fatores coletivos, criatividade, fundamentos, motivação, competição e o mais importante de todos que seria a prática desportiva.

Atividades sugeridas:

Queimada adaptada



Objetivo: aperfeiçoar o arremesso com direcionalidade.

Material: bola de borracha.

Número de alunos: 30.

Faixa etária: 10-11 anos.

Local: Quadra de voleibol.

Duração: 15 minutos ou até o último aluno ser queimado.

Regras adaptadas:

- Só serão considerados “queimados” aqueles atingidos abaixo do quadril.
- Aqueles que arremessarem acima do estipulado estará automaticamente “queimado”.

Desenvolvimento/Descrição:

- Deverão ser formadas duas equipes com o mesmo número de alunos uma de cada lado da quadra de 8 voleibol
- Os alunos deverão tentar queimar os adversários, porém só valerá se o aluno acertar o adversário do quadril para baixo, que não poderá realizar qualquer salto, apenas desviar da trajetória para se defender.
- Os alunos “queimados” ficarão fora da linha da quadra.
- Os alunos que arremessarem a bola acima do quadril do adversário estarão automaticamente “queimados”.
- O jogo terminará quando todos da mesma equipe estiverem “queimados”, ou ao final do tempo estipulado.

Queimada com rede

Objetivo: Treinar passes e arremesso com salto

Material: Uma bola e um barbante ou rede

Número de alunos: No mínimo cinco alunos e não há número máximo, desde que a quadra comporte.

Faixa etária: A partir dos onze anos.

Local: Um espaço grande em possam ser feitas às linhas de divisão, ou uma quadra poli-esportiva.

Duração: Até que todos os jogadores de um time sejam queimados (queimada sem volta); máximo dez minutos (queimada com volta)

Regras adaptadas:

- Os jogadores que estiverem no “morto”, poderão voltar a seu campo se queimarem alguém da equipe adversária.
- A altura da rede pode ser aumentada progressivamente.
- Segurar a bola sem deixar cair faz com que quem a lançou seja considerada queimada.
- Caso uma pessoa fique perto da rede para não ser queimada (fugir), ela poderá ser queimada por baixo da rede.

Desenvolvimento/Descrição:

Num espaço aberto delimitado pelo morto (linha de fundo do vôlei) e linha divisória (meio da quadra), haverá duas equipes que através de movimentos específicos, no caso passes entre si e arremessos imitando as passadas do Handebol, deverão queimar os jogadores

adversários por cima da rede colocada entre as duas equipes. Uma vez queimado o jogador passa para a área do “morto”, situado atrás do campo adversário.

Na queimada sem volta, em que os jogadores uma vez no morto, ali permanecem até o termine do jogo, tendo apenas a função de passar a bola para sua equipe em campo, é necessário queimar todos os integrantes do time oposto para vencer. Já no caso da queimada com volta, em que os jogadores do morto podem retornar ao seu campo uma vez que queime um jogador da equipe adversária, estipular o tempo de dez minutos, vencendo a equipe que tiver queimado o maior número de pessoas.

Desenho gráfico:

Bola Radar

Objetivo: Passes, recepções, interceptação, dribles e arremessos.

Material: Bola de Handebol, apito e coletes.

Número de Alunos: Cada time com sete jogadores.

Faixa Etária: A partir dos nove anos.

Local: Quadra Poliesportiva.

Duração: Dois tempos de 6 minutos ou até que um dos times marque 5 gols.

Regras Adaptadas:

- O jogador não deve ultrapassar as linhas que delimitam seu espaço.
- É obrigatório arremessar no 5º passe, tanto para os jogadores de defesa como para os atacantes.
- Só é permitido driblar a bola durante três passos.
- A troca de passe deve ser dinâmica, portanto pode ser estipulado, além do número máximo de passes entre os jogadores, o tempo permitido a cada jogador para permanecer com a bola antes de passá-la.

Descrição:

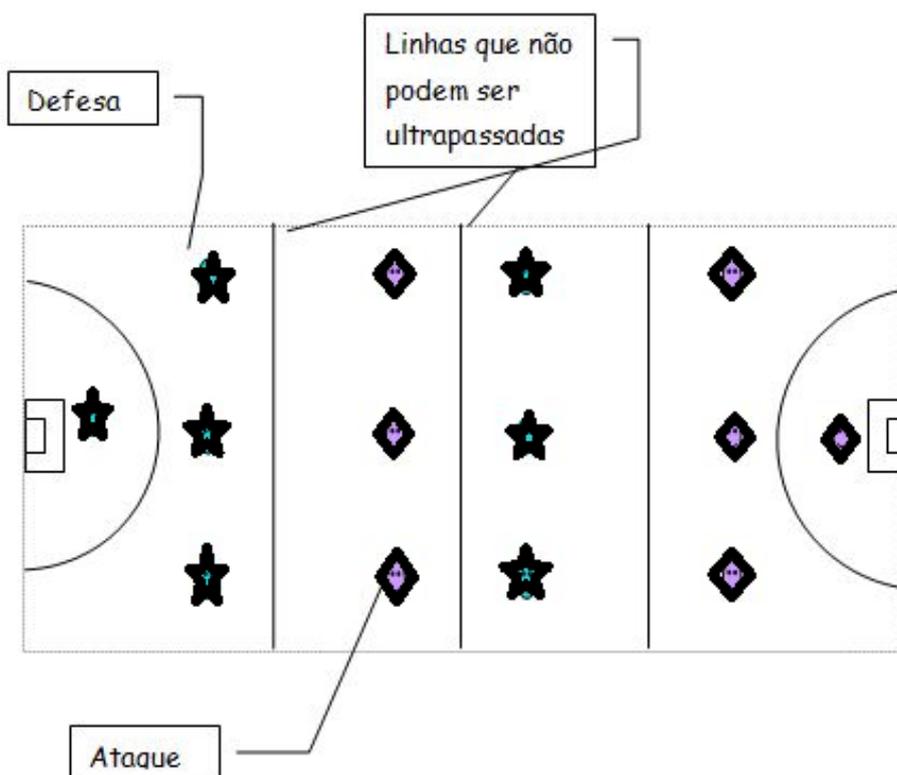
A quadra será dividida em quatro partes, mais a área do goleiro

Os jogadores são posicionados na quadra da seguinte maneira: O goleiro de cada equipe só pode se movimentar dentro da área do semicírculo. Os jogadores posicionados na área, que vai dos limites do goleiro, até a primeira divisão, são os jogadores de defesa que pertencem à mesma equipe do goleiro, e devem permanecer nos limites desta área. Desta linha limite, até a linha divisória do meio da quadra, estarão os jogadores da equipe adversária com função de atacantes. Em seguida, na outra metade da quadra dividem-se os jogadores da mesma maneira, porém invertendo as equipes.

Os jogadores além de não poderem ultrapassar os seus limites de quadra não podem assumir a função de atacantes, quando forem de defesa, e vice-versa. No entanto os atacantes podem bloquear a saída de bola recuperando sua posse.

O jogo consiste basicamente em interceptação de bola e arremesso, e o time que conseguir marcar o número de cinco gols primeiro, vence a partida.

Desenho gráfico:



Basquete Baixo

É um basquete com alvos baixos, Haverá uma área ao redor dos alvos onde ninguém pode entrar. Para marcar pontos, é necessário que um jogador arremesse a bola no alvo e que outro jogador da mesma equipe pegue a bola.

Queimada Gigante

É uma queimada cada um por si. Quem vai sendo queimado senta, e pode continuar queimando desde que sentado. O vencedor é o último a ser queimado.

Fut – Pega

Os participantes devem formar duplas. É um pega-pega, onde a dupla de pegadores terá uma bola e deve pegar outra dupla chutando a bola em cima dos fugitivos. Será a nova dupla de pegadores em quem a bola encostar.

Vôlei Cego

Passes, manchetes, ou simplesmente segurando e lançando a bola, com uma lona pendurada na rede de forma que uma equipe não veja a outra.

Carimba Ameba

Jogo individual como uma queimada. Existe uma bola e os jogadores se espalham pela quadra. Quem está com a bola não pode andar, tendo o objetivo de queimar os outros; ao ser queimada, a pessoa (ameba) deve sentar no lugar, tendo ainda a chance de levantar novamente, tocando alguém que ainda esteja de pé - gritando "AMEBA" (a pessoa que estava de pé senta-se e a que a tocou, levanta-se) ou pegando uma bola que acabe vindo na sua direção. Segue a brincadeira e pode-se acrescentar - no decorrer do tempo - o número maior de bolas, deixando o jogo mais divertido. Vôlei-Pega: Regras e divisões do desporto voleibol (com exceção do número de participantes de cada equipe, sendo que quanto mais jogadores melhor). Utiliza-se uma bola maior e mais leve, para o jogo ficar um pouco mais lento e divertido. O diferencial, que por sua vez dá nome ao jogo é que: o time q marca ponto, deverá pegar o time adversário, e esse deverá fugir até o final de sua quadra. (sempre utilizando apenas a quadra de voleibol).Atenção: caso o time "A" erre um saque, é ponto do time "B", portanto, "B" tem que pegar "A" .A marcação dos pontos se da seguinte maneira:O time "A" errou. Ponto para o time "B", que conseguiu pegar 2 (duas) pessoas do time "A".TOTAL de pontos: 3 (três) para o time "B" X 0 (zero) para o time "A".Soma-se aos pontos do jogo, o número de pessoas que foram pegas.

Númerobol

Crianças sentadas paralelamente às linhas laterais da quadra formando uma fileira, divididas em 2 equipes de número de integrantes igual. Cada criança será numerada, na ordem da fileira, de "1" até "10", por exemplo. O mesmo para a outra equipe. No centro haverá uma bola e ao sinal do monitor, que gritará um número, por exemplo, "7", as duas crianças - uma de cada equipe - que corresponderem ao número falado, devem sair da

fileira e ambas tentarão marcar um gol ou fazer uma cesta, etc. E assim por diante. Podem-se utilizar também panos e as crianças, com cabinhos de vassoura, devem tentar marcar um "gol" por entre as pernas de uma cadeira, por exemplo. Material: Bolas.

Cesta numerada

Os participantes deverão ser divididos em duas equipes. Cada equipe deverá estar disposta em fila um do lado do outro no final da quadra de basquete. O professor fala um número (não repetido na mesma equipe). Um aluno ficará no meio da quadra com duas bolas de basquete, quando este falar o número de um participante, ele deverá correr até o meio da quadra, pegar uma bola e correr em direção a cesta de basquete a fim de fazê-la. Quando um dos participantes de uma das equipes fizer a cesta, os dois deverão recolocar a bola no centro da quadra e o monitor deverá falar outro número. Vence a equipe que fizer mais números de cestas.

Os Dez Passes

A turma é dividida em dois grupos. Inicia-se a partida como no basquetebol, com uma disputa de bola ao alto entre dois oponentes. O objetivo do jogo é executar dez passes consecutivos sem que algum oponente intercepte a bola. Cada vez que uma equipe executar os dez passes, ela marcará um ponto. Pode haver algumas regras, como: não se pode correr com a bola, pode-se dar no máximo três passos com a bola, o jogador que está com a bola não pode ser tocado. Vence a equipe que somar mais pontos.

Futebol em Círculo

Dispõem-se os alunos em círculos. Eles devem ficar de pernas abertas de maneira que os pés toquem nos pés dos companheiros ao seu lado. Em seguida, devem se agachar para tentar cobrir com as mãos a abertura formada pelas pernas. É jogada uma bola no círculo e todos os alunos devem tentar passar a bola por entre as pernas dos companheiros. Os jogadores não podem segurar a bola, mas apenas empurrá-la. Quem deixar passar a bola por entre as pernas, terá que virar e jogar de costas para o círculo. Vence aquele que ficar por último.

Rede Humana

Divide-se a turma em quatro grupos: Grupo 1: é a rede humana (um aluno ao lado do outro sobre a linha central da quadra) Grupos 2 e 3: equipes que estão jogando Grupo 4: equipe de espera. As equipes que estão na quadra devem passar a bola para o outro lado sem que a "rede humana" encoste na bola. Acontecendo o toque pela rede humana, é feito o rodízio das equipes: a equipe que está na espera entra como rede humana; quem está na rede entra no lugar da equipe que errou e quem errou vai para a espera. Pode-se variar a maneira de passar a bola: Toque; Manchete; Recepção com manchete e passada com toque, etc.

Corre que a bola é sua!

Divisão por duas equipes (em colunas). A primeira pessoa da fila (equipe A) deve chutar a bola e dar o maior número de voltas possíveis ao redor de sua própria equipe, enquanto a equipe adversária (B) corre na direção da bola. Quando a equipe adversária (B) formar a fila novamente na frente da bola (sendo que esta já esteja parada!) encerra-se a contagem de voltas. A primeira pessoa da equipe (B), que correu atrás da bola num primeiro momento, agora, deverá chutá-la, invertendo os papéis das equipes. Quem chuta vai para o final da própria coluna e ao final de um determinado tempo (ou depois de todos terem chutado a bola), soma-se o número de voltas de todos os integrantes e vence a equipe que, logicamente, tiver mais voltas completadas. Uma variação, que deixa a atividade mais dinâmica, é fazer com que a primeira pessoa da equipe de "defesa", após o chute do adversário, AGARRE a bola o mais rápido possível. E não fique ESPERANDO que a bola, simplesmente, pare.

Fonte:

<http://amigonerd.net/biologicas/educacao-fisica/jogos-pre-desportivos-handebol>

<http://espacodaeducacaofisica.blogspot.com.br/2009/06/jogos-pre-desportivos.html>

GINCANAS

Atividade recreativa composta de uma variedade de provas (determinadas, pré determinadas ou surpresas) caracterizadas por regras fixas, que devem ser cumpridas com eficácia e rapidez. As equipes podem ser formadas individualmente, em pequenos ou grandes grupos, sendo o principal objetivo vencer a competição.

Podem ocorrer em duas formas: INTERNAS: são as que ficam restritas a determinado local. Ex. Ginásio. EXTERNAS: Realizadas em diversos ambientes, ou mesmo fora da cidade.

Sua pontuação pode ser por: prova cumprida, ordem de chegada, qualidade de execução, podendo ser utilizados recursos de deslocamento definidos em regulamento como sendo: a pé, de bicicleta, de carro, barco, etc.

Além de busca de diversão, do lúdico, os organizadores de uma gincana podem ter alguns outros objetivos com ela, como, por exemplo, educacionais, de integração dos participantes, de divulgação a entidades que promovem essa gincana ou produtos que oferecem aos beneficentes, etc.

Possui algumas modalidades de execução:

- 1 - Gincana esportiva: utiliza das modalidades esportivas em suas provas.
- 2 - Gincana de busca e apreensão: o recreador solicita que busquem em determinado prazo de tempo objetos ou pessoas, para cumprir a tarefa.
- 3 - Gincana de estafeta: voltada a atividades competitivas de habilidades físicas com transporte de objetos ou pessoas.
- 4 - Gincana de força: baseada em condição física. Suas atividades compreendem situações como cabo de guerra, queda de braço, etc.
- 5 - Gincana cultural: as atividades avaliam o conhecimento do indivíduo ou sua equipe a respeito de situações do cotidiano, fatos históricos, etc.
- 6 - Gincana de circuito: as provas são dispostas de forma a que cada equipe, ao mesmo tempo, realiza uma prova diferente, fazendo o revezamento entre as provas.
- 7 - Gincana aquática: tarefas realizadas dentro da água (piscinas, rios, lagos, etc).
- 8 - Gincana musical: as provas e tarefas baseiam-se em conhecimentos sobre música, instrumentos, cantores, interpretação, etc. Pode ser considerada também cultural. Pode ou não usar equipamentos de som.
- 9 - Gincana de salão: suas tarefas são de habilidade física e situações hilariantes; apesar do nome, não se desenvolvem apenas em salões, mas também em outros espaços, como quadras esportivas, gramados, parques de estacionamento etc. Suas tarefas são paródias

de situações corriqueiras, que acontecem de forma engraçada tanto para quem participa quanto para quem assiste.

10 - Gincana rústica: tarefas e provas são efetuadas diretamente na natureza, em florestas, parques, etc., utilizando as dificuldades do próprio local para constituir as provas.

11 - Gincana mista: quando se unem diversos dos tipos citados acima numa mesma gincana.

A variedade de possíveis atividades é imensa, podendo, de acordo com autores, variar sua nomenclatura das aqui descritas, porém, independente do nome que levem, sempre serão jogos ou brincadeiras, que terão por objetivo levar alegria e prazer a seus participantes.

Sugestão: Dia de gincana na escola

Objetivo:

Socialização e trabalho em equipe;

Elaboração e organização de estratégias;

Identificação de líderes;

Identificação de potencialidades.

Junte seus alunos e diga que hoje é Dia de Gincana na Escola, explique que farão uma sequência de atividades e que precisam se organizar para que cumpram as mesmas conforme orientação.

Explique todas as atividades e peçam para que se dividam em dois ou três grupos e que entre eles definam quem fará qual prova.

Observe a reação dos alunos e verifique quem será o líder, quem se dispõe a realizar as provas, quem fica de fora só observando.

Dê um tempo para eles e exponha os comportamentos que observou, problematize algumas situações de exclusão e peça que resolvam da melhor forma, pois todos terão que executar as provas.

Pode haver necessidade de o professor ter que se posicionar se houver exclusão, os alunos precisam saber aceitar as diferenças e trabalhar com as potencialidades de cada um. Se for preciso o professor interfere na organização de quem executará as provas.

É importante que os alunos percebam que numa gincana, a criança que tem alguma dificuldade consegue dividi-la com alguém que tem mais habilidade naquela área, ao mesmo tempo em que demonstra outras facilidades que os colegas talvez não tenham.

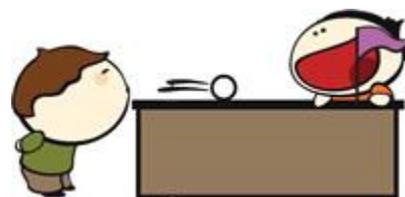
Pontuação

Preocupe-se em pontuar todos os alunos ou grupos: o primeiro recebe a maior pontuação, mas o segundo recebe uma pontuação um pouco menor e o terceiro e o quarto também. Numa gincana, todas as crianças pontuam mais ou menos nas diferentes atividades e assim percebem que podem não ser tão boas aqui, mas muito fortes ali.

Atividades:

Assoprar a bolinha

Haja fôlego! Além de divertida, esta atividade exercita a noção de espaço, a coordenação e a resistência respiratória.



1. Divida a turma em equipes e determine um alvo no espaço da quadra.
2. As crianças têm de assoprar uma bolinha de pingue-pongue até aquele determinado lugar.
3. Em cada equipe, duas crianças de cada vez assopram a bolinha em direção ao alvo, pois assim elas têm de combinar como vão assoprar.
4. Cada vez que a equipe leva uma bolinha ao alvo ganha um ponto.

Bola ao cesto

Esta brincadeira exercita as habilidades com a bola de basquete e o espírito de equipe. Os alunos é que têm de se organizar para definir quem vai arremessar e de onde e quem vai ser o apanhador.



1. A equipe recebe uma bola de basquete e tem um tempo exato para fazer com que essa bola seja arremessada para a tabela.
2. A bola não pode cair no chão, então a equipe escolhe um apanhador e os outros vão ser arremessadores. Cada um tem direito a apenas um arremesso.

3. Sempre que a bola for arremessada para a tabela, o apanhador deve estar atento para apanhá-la e não deixar cair no chão. Cada cesta vale um ponto, cada bola que cai no chão é um ponto a menos.

Encontrar o par

Os mais observadores e rápidos sairão na frente nesta brincadeira típica de gincanas.

1. Peça que todos tirem os tênis e coloquem no centro da quadra.
2. Misture os tênis para que os pares não fiquem juntos.
3. As equipes se dividem, formando três ou quatro fileiras de frente para o centro da quadra.
4. O professor dá o sinal e um aluno de cada equipe corre para o centro da quadra para procurar um par de tênis. Quando encontrar, amarra um no outro e vai para o final da sua fileira.
5. Quem está na frente da fileira corre para o centro para procurar outro par e repete a operação do colega anterior, e assim por diante.
6. O jogo acaba quando todos os pares de tênis tiverem sido encontrados.
7. Cada equipe recebe a pontuação de acordo com o número de pares que conseguiu apanhar.

Feijão no canudinho

Esta atividade é interessante porque foge do uso das bolas esportivas e do espírito de competição típicos das aulas de educação física, dando a alunos menos desenvolvidos a oportunidade de mostrar suas habilidades.

1. Distribua um canudinho de refrigerante para cada criança.
2. Coloque alguns punhados de feijão nas extremidades da quadra e, no centro da quadra, um copinho plástico para cada equipe (aumente ou diminua a distância entre os feijões e o copinho de acordo com a idade dos participantes).
3. As crianças devem sugar o feijão para que fique preso na outra extremidade do canudinho e levar o feijão até o copinho da sua equipe. Se a criança não conseguir sugar o tempo todo, o feijão cai.

4. Elas também têm de se organizar, porque apenas um de cada vez pode colocar o feijão no copinho da sua equipe. Isso desenvolve a noção espacial e de tempo, pois eles têm de estar atentos ao tempo que os seus colegas levam para colocar o feijão no copinho.

Caça ao tesouro (1)



Áreas de aprendizagem:

- Capacidade cognitiva e de raciocínio
- Motricidade grossa
- Imaginação
- Resolução de problemas
- Discriminação e concentração visual

Aqui está uma versão da caça ao tesouro que vai entusiasmar os alunos de menor idade. Você é que define o destino!

Materiais:

Doze ou mais etiquetas autocolantes coloridas

Recompensa (uma bolacha ou um brinquedo pequeno)

Espaço amplo para brincadeiras

Instruções:

Compre uma embalagem de etiquetas autocolantes coloridas.

Estabeleça um trajeto para a criança percorrer através da casa ou do jardim.

Coloque bastantes etiquetas ao longo do percurso de modo que fiquem bem visíveis.

No final do percurso, coloque um brinquedo ou uma guloseima.

Conduza a criança até à área a explorar, e explique-lhe que o objetivo é seguir as etiquetas e percorrer um caminho que termina num brinquedo ou doce.

Não se esqueça de elogiá-la por ter conseguido descobrir o prêmio.

Variante: Para aumentar o nível de dificuldade, aumente a distância entre as etiquetas. Inverta os papéis, sugerindo à criança que crie uma gincana para si. Ela pode planejar todo o percurso e escolher a recompensa.

Precauções: Evite que a criança suba para locais demasiado elevados o que se aproxime de objetos perigosos.

Caça ao Tesouro (2) - Destino

Áreas de aprendizagem:

- • Capacidade cognitiva e de raciocínio
- • Capacidade de seguir instruções
- • Imagens mentais
- • Resolução de problemas
- • Relações espaciais

Materiais:

Folha de cartolina

Canetas de feltro

Prêmio ou guloseima

Instruções:

Desenhe um mapa do interior da sua sala.

Mostre-o à criança e acompanhe-a enquanto ela percorre a casa seguindo as indicações do mapa, e aprendendo a interpretá-lo.

Esconda um prêmio ou uma guloseima num determinado ponto da casa, marcando o local no mapa.

Volte a dar o mapa à criança e verifique se ela consegue encontrar o tesouro!

Variante: Peça à criança que seja ela a esconder algo para você encontrar.

Precauções: Coloque a recompensa num local seguro.

JOGOS E BRINCADEIRAS ADAPTADAS

Existem muitas discussões sobre a importância da inclusão e integração do aluno com necessidades educativas especiais, no âmbito da escola regular e nas aulas de Educação Física e Recreação. Hoje no contexto social em que vivemos as pessoas com necessidades educativas especiais, estão cada vez mais mostrando que são capazes e eficientes como qualquer pessoa, e que todos sem exceção apresentam dificuldades, mas ainda assim as escolas têm dificuldades em aceitar e trabalhar com as mais diversas deficiências.

Olhando em um novo paradigma, a pessoa com necessidades educativas especiais tem que ser vista e aceita pelas suas possibilidades e não pela suas incapacidades.

Depois da família a escola é o espaço fundamental para o processo de socialização da criança, é necessário que os profissionais envolvidos produzam conhecimentos que tragam contribuições para modificar o contexto social que vive as pessoas com deficiência.

A questão da deficiência

Pensar sobre as possibilidades do corpo é refletir sobre o ser humano e sua condição de se comunicar por meio do movimento, expressão, gestos, da fala, do olhar, do toque, é tratar de todas as coisas que ele nos oferece. (GAIO e PORTO apud MARCO, 2006).

Para Gaio e Porto (apud MARCO, 2006) o que diferencia os seres humanos dos outros seres que habitam este planeta é o fato de termos um corpo com tantas possibilidades. Pensar, sentir, agir, criar, dialogar, relacionar-se e entre tantas outras particularidades, sendo capaz de se adaptar as mais diversas situações da vida.

De acordo com Gaio e Porto (apud MARCO 2006) o corpo é, assim, presença constante na vida de cada ser humano, desde o nascimento até a morte; pelo fato de estar sempre em construção e transformação advindas das experiências vividas de cada um, dificilmente o corpo chega a ser conhecido de modo tal.

Considerando os seres humanos como corpos, aqueles que apresentam incompletos em sua estrutura biológica são denominados de deficientes. São considerados incapazes e ineficientes diante do mundo de trabalho, do espaço da

educação e do direito do convívio com seus pares em momento de lazer. (GAIO e PORTO apud MARCO, 2006).

Esses corpos deficientes apresentam ausência de membros, olhos e ouvidos com funcionalidade baixa, medulas lesionadas, capacidade intelectual bem pequena. São corpos que nasceram ou adquiriram incapacidades para andar, falar, ouvir, enxergar e raciocinar. Deve ser foco da nossa atenção não somente discutir sobre esses corpos, mas como melhor entendê-los e atendê-los. (GAIO e PORTO apud MARCO, 2006).

Acredita-se que ser um corpo deficiente em um novo paradigma é ser visto, aceito admirado e aplaudido pelas suas possibilidades e não pelas suas ausências e incapacidades. (GAIO e PORTO apud MARCO, 2006).

Gaio e Porto (apud MARCO, 2006) nos trás a ideia de que as diferenças devem ser encaradas hoje como positivas e de fundamental importância na construção da identidade social dos seres humanos, pois contribui para uma vida de respeito, aceitação, acolhimento, companheirismo e reconhecimento.

Zacharias (2007) diz que, existem vários tipos de deficiência, abaixo temos o modelo clínico combinado ao educacional:

- Intelectuais: Superdotados; deficientes mentais: educáveis, treináveis, dependentes.
- Desvios físicos: Deficientes físicos não sensoriais; deficientes físicos sensoriais: deficientes auditivos, deficientes visuais.
- Psicossociais: Alunos com distúrbios emocionais, alunos com desajustes sociais.
- Deficiência múltipla: Alunos com mais de um tipo de desvio.

Tipos de deficiência

De acordo com o Ministério da Educação e do Desporto/ MEC (2007), essas são as classificações dos tipos de deficiência:

Deficiência física

Variedade de condições não sensoriais que afetam o indivíduo em termos de mobilidade, de coordenação motora geral ou da fala, como decorrência de lesões neurológicas, neuromusculares e ortopédicas, ou ainda, de más-formações congênitas ou adquiridas.

Costa (1992 apud UFRGS, INDESP, 1996) afirma que deficiência física é "toda e qualquer alteração no corpo humano, resultado de um problema ortopédico, neurológico ou de má formação, levando o indivíduo a uma limitação ou dificuldade no desenvolvimento de uma tarefa motora".

Na deficiência física destacam-se:

- a. Traumatismo Raquimedular
- b. Tetraplegia: Perda dos movimentos dos membros inferiores e superiores, sempre com o comprometimento das mãos.
- c. Paraplegia: Paralisia dos membros inferiores e parte inferior do corpo; afeta o movimento e a sensação.
- d. Paraplegia Cerebral
- e. Monoplegia: Perda dos movimentos em um dos membros.
- f. Displegia: Paralisia bilateral que afeta parte de ambos os lados do corpo.
- g. Triplegia: Condição rara em que três membros são afetados.
- h. Quadriplegia: Perda dos movimentos dos membros inferiores e superiores, afetando, geralmente, todo o corpo.
- i. Acidente Vascular Cerebral
- j. Hemiparesia: Perda da sensibilidade em um dos lados do corpo podendo ocorrer a recuperar a sensibilidade através da reabilitação, com resgate total ou parcial da sensibilidade do membro afetado.
- k. Hemiplegia: Perda dos movimentos em um dos lados do corpo podendo ocorrer à recuperação momentânea, com resgate parcial ou total dos movimentos. Causado por acidente vascular cerebral; aneurisma cerebral; tumor cerebral e outras.
- l. Amputações: Causas vasculares; traumas; malformações congênitas; causas metabólicas e outras. Indivíduo com ausência de um dos membros ou parte dele.
- m. Poliomielite (Paralisia Infantil): Doença aguda, provocada por vírus caracterizada pelo envolvimento do sistema nervoso central, resultando, algumas vezes, em paralisia.

Deficiência visual

É a redução ou perda total da capacidade de ver com o melhor olho e após a melhor correção ótica. Manifesta-se como cegueira ou visão reduzida. (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

De acordo com a classificação clínica, a deficiência visual pode se subdividir em cegueira e visão subnormal. Segundo Diehl (p. 62, 2006):

A cegueira é ausência ou perda da visão em ambos os olhos, ou um campo visual inferior a 0,1 graus no melhor olho, mesmo após a correção, não excedendo a 20 graus no maior meridiano do melhor olho, mesmo com o uso de lentes para a correção.

A deficiência visual pode ser congênita, que seria a perda da visão na fase perinatal, ou mesmo, adquirida se a perda se der após a esta fase. (DIEHL, 2006)

Abaixo temos a classificação de acordo com Diehl (2006, p. 63):

B1 - da falta de percepção visual até a percepção luminosa, com incapacidade de reconhecer a forma da mão em qualquer distância ou direção.

B2 - da capacidade de reconhecer a forma da mão para uma acuidade de 2/60 ou campo visual inferior a 5 graus.

B3 - da acuidade visual acima de 2/60 até a acuidade visual de 6/60 e/ ou um campo visual maior que 5 graus e menor que 20 graus.

Deficiência auditiva

É a perda total ou parcial, congênita ou adquirida, da capacidade de compreender a fala através do ouvido. Manifesta-se como surdez leve/moderada, surdez severo-profunda". (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

Diehl (p. 42, 2006) afirma que:

Pode ser condutiva, quando localizada no ouvido externo ou médio, acarretando a diminuição da audição na intensidade sonora. Caracterizada pela perda ou diminuição na capacidade de condução do som até o ouvido interno, aonde chega de forma mais fraca.

Podemos ter uma noção da deficiência auditiva de acordo com os exemplos da Diehl (p. 43, 2006) como nas classificações: Leve - escuta sussurros e cochichos, mas não o som de folhas se roçando contra o vento. Moderada - não escuta os sussurros, mas uma voz de uma conversação normal, acentuada - não consegue distinguir os sons de

uma conversa. Severa - neste caso é importante a aprendizagem de libras. Profunda é considerada surdo profundo, mas pode "ouvir" alguns sons de forma distorcida.

Existe uma forma de verificar o grau de deficiência auditiva como a Diehl (p. 42, 2006) explica: "A audiometria analisa a frequência do som, que é medido em decibéis (dB), variando de 0 dB a 140dB. Quanto à intensidade, o som é forte ou fraco; em relação à frequência, alto (agudo) ou baixo (grave)". (DIEHL, 2006)

Deficiência mental

De acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais apud Diehl (p. 76, 2006) "deficiência mental é o estado intelectual significativamente inferior à média".

Segundo (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007) deficiência mental: *Caracteriza-se por registrar um funcionamento intelectual geral significativamente abaixo da média, oriundo do período de desenvolvimento, concomitante com limitações associadas a duas ou mais áreas da conduta adaptativa ou da capacidade do indivíduo em responder adequadamente às demandas da sociedade, nos seguintes aspectos: comunicação, cuidados pessoais, habilidades sociais, desempenho na família e comunidade, independência na locomoção, saúde e segurança, desempenho escolar, lazer e trabalho.* (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007)

A Organização Mundial de Saúde considera como deficiência mental o desenvolvimento intelectual abaixo da média da população QI 70 (coeficiente intelectual), havendo limitações no aspecto de desenvolvimento motor e social. (DIEHL, 2006)

É uma deficiência que de acordo com testes psicométricos existem quatro níveis, como: deficiente mental profunda (QI menor que 20), severo (QI entre 20 e 34), moderado (QI entre 35 e 49) e leve (QI entre 50 e 69). (DIEHL, 2006)

Deficiência múltipla

"É a associação, no mesmo indivíduo, de duas ou mais deficiências primárias (mental/visual/auditivo-física), com comprometimentos que acarretam atrasos no desenvolvimento global e na capacidade adaptativa". (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

Qual a importância de se adaptar

Adaptação é importante para ampliar as potencialidades cognitivas do aluno com necessidades educacionais especiais (NEEs) é um dos grandes desafios do trabalho de inclusão na sala de aula. Mas, mesmo com poucos recursos, é possível oferecer boas alternativas para atender às peculiaridades dos alunos adaptando materiais pedagógicos. O uso deles permite que os alunos sejam capazes de se expressar, elaborar perguntas, resolver problemas e se tornar mais participativos, permitindo assim uma maior interação social com os colegas de classe.

"Só quem tem contato com esses alunos percebe que lidar com eles não é difícil. É um privilégio".

Atividades inclusivas

Para que o aluno com deficiência tenha um autoconceito positivo, deverá sentir-se pertencente ao grupo, não apenas fazendo parte dele. Ele terá que ser valorizado e reconhecido pelos colegas, professores e por si próprio



como sendo um sujeito integrante do grupo, aceitando as regras, assim como o grupo precisa aceitar as limitações de cada colega e do conjunto. Quanto mais os alunos aprendem variações de jogos ou novos jogos, terão a possibilidade de ampliar o entendimento de regras. (DIEHL, 2006)

O direito de brincar deve ser assegurado a crianças e jovens, independente de raça, gênero, nível socioeconômico, de habilidade motora, comunicação, inteligência e capacidade perceptiva. (DIEHL, 2006)

Brincar é criar, tomar iniciativas. É aprender regras e limites para que o jogo funcione. Através do jogo, a criança descobre valores, aprende a conviver sem gritar e brigar. Ganha autoestima e confiança, pois se sente capaz de participar. Desenvolve a concentração, a coordenação e a habilidade motora. Dá asas à imaginação e à fantasia. (DIEHL, 2006)

Os jogos não devem ser organizados de maneira rigorosa, mas como uma proposta que poderá ser alterada conforme a necessidade do grupo, levando sempre em consideração a criatividade, habilidade e a sociabilidade das crianças e jovens envolvidos. (DIEHL, 2006)

As crianças e jovens com deficiência física possuem necessidades variadas. Algumas possuem cadeira de rodas, outras podem precisar apenas de apoio e outros possuem habilidade reduzida para os padrões motores convencionais básicos, como manter o equilíbrio do tronco, na posição sentada ou segurar uma bola. Às vezes, as crianças já nascem com o comprometimento motor, tendo de desenvolver habilidades básicas de acordo com seu aparato motor. Essa criança desenvolverá locomoção, manipulação de objetos e estabilização do corpo de maneira peculiar. Por outro lado, alguns jovens podem ter adquirido sua deficiência motora após desenvolver os padrões motores básicos. Dessa forma, terá que aprender as habilidades de locomoção, estabilização e manipulação de objetos, utilizando talvez alguns instrumentos como auxílio. (DIEHL, 2006)

O importante é que o espírito seja mantido, ou seja, os conceitos devem ser transmitidos de forma clara e divertida e a participação dos alunos deve ser sempre voluntária.

Simulando as deficiências

É interessante atividades de simulação para crianças consideradas normais vivenciar uma deficiência. Essas experiências permitem que eles percebam melhor as dificuldades das pessoas portadoras de deficiência e como elas podem se sentir eventualmente. (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

É fundamental que os participantes sejam incentivados a dizer como se sentiram durante as atividades, principalmente naquelas em que são simuladas vivências de deficiências, pois sabemos que estas podem se constituir em experiências muito enriquecedoras e marcantes para a pessoa. Compartilhar esses sentimentos com os demais é sempre muito frutífero para todos. (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

Não é necessário um conteúdo diferente para trabalhar a inclusão em sala de aula, o professor pode trabalhar atividades que são usadas no dia-a-dia, mas é necessário que essas atividades sejam adaptadas à realidade de todos os alunos, sejam eles com necessidades educativas especiais ou não.

Atividades sugeridas:

Deficiência Física

Sentindo na pele

Número de participantes: livre

Material: Dois pares de meias grossas e uma camisa com botões (é importante que os alunos tragam de casa a camisa e as meias).

Descrição da atividade: A turma deverá ser dividida em pares. Um de cada par vestirá as meias nas mãos. Após o comando do professor o aluno deverá vestir a camisa, abotoá-la, desabotoá-la e sentar em frente ao seu par. Peça a eles para trocarem o material e repetir a experiência. É importante que o professor explique aos alunos que eles irão vivenciar como é ter paralisia cerebral, na tentativa de abotoar uma camisa. (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

Passa 10

Número de participantes: livre

Material: coletes coloridos, 1 bola.

Descrição do Jogo: Todos os alunos deverão estar sentados na quadra, independente de ter ou não comprometimento motor. 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. (DIEHL, 2006)

Passa Repassa

Número de participantes: livre

Material: 1 bola de vôlei.

Descrição do Jogo: Os alunos estarão dispersos sentados pela quadra de voleibol, similar, dois deles sentados nas pontas. 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. (DIEHL, 2006)

Pega ajuda com passes

Número de participantes: livre

Material: 1 bola

Descrição do jogo: Um dos alunos será designado a ser o pegador, os demais serão os fugitivos, todos deverão estar sentados de forma dispersa pela quadra. Tanto os pegadores quanto os fugitivos não poderão se levantar, deverá se locomover sentados. O pegador terá uma bola na mão, onde tentará arremessar nos colegas. Aquele que for atingido pela bola passará a ser pegador, aumentando o número de caçadores. (DIEHL, 2006).

Pegue o balão

Número de participantes: Livre

Material: balões e barbantes.

Descrição do jogo: 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. (DIEHL, 2006)

Surdos

O corpo fala

Número de participantes: livre

Material: papéis

Descrição do jogo: Dividir a sala em grupos, cada grupo receberá um papel com uma mensagem escrita. Cada grupo deverá transmitir sua mensagem exclusivamente por gestos para outros grupos. (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

Caranguejobol

Número de participantes: livre

Material: 1 bola, coletes, 1 bandeira sinalizadora (vermelha).

Descrição do jogo: A turma será dividida em duas equipes com o mesmo número de participantes. Cada equipe se posicionará em metade da quadra, tendo como objetivo defender seu gol e tentar fazer gol na equipe adversária. Todos os participantes só poderão se locomover sentados ou suspendendo o quadril, se locomovendo apenas com o apoio das mãos e dos pés, na posição de 4 apoios, parecendo um caranguejo. A impulsão da bola só poderá ser feita com os pés. Após o gol, o jogo é reiniciado por um dos participantes da equipe que levou o gol. Quando houver transgressão das regras, a equipe infratora será penalizada com uma falta que poderá ser cobrada diretamente ao gol. Vence a equipe que fizer mais gols. (DIEHL, 2006)

Pegue o rabo

Número de participantes: Livre

Material sugestivo: jornal (ou material da escolha do professor).

Descrição do jogo: A turma será dividida em duas equipes, tendo o mesmo número de participantes. Cada participante receberá um jornal, que deverá ser preso na roupa próximo da cintura, que simbolizará o "rabo". O objetivo de cada equipe é roubar o "rabo" dos participantes da equipe adversária. Vence a equipe que conseguir roubar todos os rabos da equipe adversária primeiro. (DIEHL, 2006)

Futsal de 4 goleiras

Número de participantes: livre.

Material: 8 cones, 8 coletes, 2 bandeiras de cores diferentes.

Descrição do jogo: Os alunos serão divididos em duas equipes, com o mesmo número de participantes. A atividade será realizada em uma quadra de futsal, onde não serão utilizadas as traves do gol, e sim 8 cones, que serão montadas 4 goleiras nos cantos da

quadra. As equipes deverão marcar gol em duas goleiras designadas para elas. Vence a equipe que fizer o maior número de gols. Poderão ser usadas as mesmas regras do futsal. O professor deverá usar duas bandeiras: uma verde e outra vermelha. Quando ocorrer falta o professor levantará a bandeira vermelha, a verde para sinalizar o início e o término do jogo. Adaptação: Este jogo pode ser jogado com ou sem goleiro. (DIEHL, 2006)

O chapéu é meu

Número de participantes: Livre

Material: Chapéus feitos de jornal e uma bandeira colorida.

Descrição do jogo: Duas fileiras com o mesmo número de participantes, frente a frente. Os alunos confeccionarão os chapéus de jornal para utilizarem no jogo. No chão entre eles, coloca-se uma série de chapéus, sendo um para cada dois participantes. Dado o sinal (com a bandeira), os participantes correm para os chapéus, pondo na cabeça o que conseguir pegar. Cada jogador poderá pegar apenas um chapéu, não podendo também pegar depois que já está com o colega. O lado que tiver o maior número de chapéus marca ponto. Esta atividade poderá se repetir quantas vezes o professor desejar. Vence o jogo o lado que tiver feito mais pontos. (DIEHL, 2006)

Sol e Lua

Numero de participantes: livre

Descrição do jogo: 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, ambos as equipes deverão estar próximas da linha do meio da quadra. Quando o professor sinalizar "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 término da atividade. (DIEHL, 2006)

Jogo dos Cartões

Números de participantes: livre.

Material: Cartões coloridos e bola.

Descrição do jogo: 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.

Adaptação: Pode-se também utilizar outros cartões com outros códigos. Por exemplo, verde para mudar o sentido da bola. (DIEHL, 2006)

Cegos ou com baixa visão

Posso ajudar?

Material: Vendas pretas para todo o grupo

Descrição do jogo: A turma deverá ser dividida em pares. Cada par receberá uma venda, um da dupla usará a venda simulando o deficiente visual e o outro será o acompanhante. É importante que o professor explique que o papel do acompanhante é estar ao lado do deficiente visual para oferecer sua ajuda e dá-la quando for aceita. Explique que é importante perguntar se ele precisa de ajuda e de que forma essa ajuda pode ser dada. Os pares serão orientados para realizarem diversas atividades, tais como: beber água, andar pela quadra, pelo pátio, explorar a classe, andar entre as carteiras, etc.

Variação: Uma vez realizado todo o percurso, a dupla deverá trocar as funções, o aluno que estava simulando o deficiente visual deverá passar a ser o acompanhante e assim vice-versa. (Ministério da Educação e do Desporto/ MEC, 2007).

Adivinhe pelo tato

Número de participantes: Livre

Material: vendas, objetos como: lápis, frutas, livro, brinquedos, etc.

Descrição do jogo: Os alunos deverão ser divididos em dois ou três grupos. Cada participante terá a oportunidade de sentir, com os olhos vendados, os objetos que serão dados pelo professor. O grupo que mais objetos acertar será o grupo vencedor. (DIEHL, 2006).

Ouça e pegue o rabinho

Número de participantes: livre.

Material: barbante, latas de refrigerante com pedrinhas dentro.

Descrição do jogo: Todos os alunos deverão estar vendados. Cada aluno terá uma lata de refrigerante com um barbante que deverá ser amarrado na cintura, sendo arrastado pelo chão. Cada um tentará roubar o "rabinho" do outro. Aquele que mais "rabinhos" pegar será o vencedor.

Adaptação: Esta atividade poderá ser feita em duplas de mãos dadas, onde um estará vendado e outro não. Aquele que não enxerga pega o "rabinho", seguindo as instruções do vidente. O "rabinho" estará preso ao aluno cego, com baixa visão ou vendado. Vencerá a dupla que tiver mais rabinhos. (DIEHL, 2006)

Alerta

Número de participantes: livre.

Material: 1 bola com guizo (caso não tenha bola com guizo, a bola poderá ser colocada dentro de sacolas plásticas)

Descrição do jogo: Todos os alunos deverão estar vendados, em círculo e um voluntário no centro. Cada um escolherá um animal para imitar seu som. O jogo terá início quando o aluno que estiver no centro falar já e jogar a bola para cima e falar o nome de um dos animais. Ao mesmo tempo os alunos deverão correr em direção oposta da bola, menos o aluno que esta representando o animal que foi chamado, devendo correr em direção da bola. Ao pegar a bola o aluno gritará "Alerta!". Os demais alunos deverão parar e permanecer no lugar como estátuas. Todos começam a imitar seus respectivos animais, e o aluno que estiver com a bola poderá dar 3 passos para tentar se aproximar o máximo possível do aluno que ele acha estar mais perto, dizendo o nome do animal escolhido. Os outros alunos deverão permanecer em silêncio, e o que foi chamado continuará a imitação. O aluno que estiver com a posse de bola terá que rolá-la, tentando acertá-lo. Se o aluno acertar a bola o colega que estava imitando iniciará o jogo, mais se caso ele não acertar, ele mesmo reiniciará o jogo. (DIEHL, 2006)

Passa a bola

Número de participantes: livre

Material: bolas com guizo (caso não tenha bola com guizo, a bola poderá ser colocada dentro de sacolas plásticas)

Descrição do jogo: Duas ou mais colunas com mesmo número de participantes. O primeiro integrante de cada coluna deverá estar com a bola que deverá ser passada entre

as pernas ao colega de trás até chegar o último da coluna; este irá devolver por cima da cabeça até chegar ao primeiro da coluna. Na mesma ordem, logo em seguida passar a bola pelo lado direito, retornando pelo lado esquerdo. Vence a coluna que terminar a sequência primeiro gritando o nome de sua equipe. Os alunos videntes auxiliarão os alunos cegos e com baixa visão a pegar a bola, através de comunicação verbal. (DIEHL, 2006)

Deficiência Mental

Passa João

Número de participantes: livre

Descrição do Jogo: com os alunos sentados em círculo, o professor inicia pegando uma bola e cantando a canção "Passa João": "O João vai passar, ele ainda não chegou, ele ainda não chegou, ele acaba de chegaaar!". Enquanto isso, os participantes passam a bola de mão em mão para os colegas, até que todos os componentes do círculo a tenham tocado. Ao parar a música, a bola pára de ser passada e aquele que estiver com a bola deverá imitar um bicho.

Variação: Em vez de cantar "Passa João", trocar pelo nome dos alunos consecutivamente, até citar o nome de todos. Exemplo: "A Maria vai passar, ela ainda não chegou, ela ainda não chegou, ela acaba de chegaaar!". Neste tipo de brincadeira, estimular a criança a participar do jogo, cantando. (DIEHL, 2006)

Leão faminto

Número de participantes: mínimo 5.

Descrição do jogo: Os alunos deverão estar em fileira no fundo da quadra de vôlei e um aluno na linha central. A quadra simbolizará a "Floresta", o aluno que ficará na linha central simbolizará o "Leão faminto". Os alunos que estarão na linha de fundo da quadra tentarão atravessar a "Floresta" imitando um determinado animal sem ser pego pelo "Leão faminto", que não poderá sair da linha central. Os "animais que não conseguirem fugir do "Leão faminto" ocuparão seu lugar ou o auxiliará a pegar os demais "animais". (DIEHL, 2006).

Jogo dos balões

Número de participantes: livre

Material: balões

Descrição do jogo: Cada aluno segurará um balão. Todos deverão estar em pé e agrupados. Ao sinal do professor, todos deverão jogar os balões para cima, procurando os manter no ar através de pequenos toques, sem deixar cair no chão não importando de quem será o balão. O balão que cair no chão deverá permanecer no chão. O professor determinará o tempo de duração do jogo, após o tempo, os alunos contarão quantos balões conseguiram salvar. A cada jogo o professor incentivará aos alunos a salvar mais balões. (DIEHL, 2006)

Dança do chapéu

Número de participantes: livre

Material: som, chapéu (ou algo para simbolizar um chapéu).

Descrição do jogo: Em dupla, os alunos dançarão livremente. Um aluno estará sozinho segurando o chapéu. Em determinado momento, o professor desligará a música, e o aluno que estiver segurando o chapéu, colocará o chapéu na cabeça de outro aluno, que ocupará seu lugar, sendo o próximo bailarino do chapéu. (DIEHL, 2006)

Golfe com os Dedos

Áreas de aprendizagem:

- • Causa e efeito
- • Capacidade cognitiva e de raciocínio
- • Coordenação da visão com a destreza manual
- • Motricidade fina
- • Aptidões matemáticas e de contagem
- • Resolução de problemas
- • Interação social

Nesta idade, os dedos da criança vão ganhando cada vez mais destreza e obedecem cada vez melhor aos comandos mentais. Nesta divertida brincadeira, o seu filho vai poder desfrutar das suas capacidades emergentes!

Materiais:

Área ampla
Bolas de golfe ou de pingue-pongue
Seis folhas de cartolina
Tesoura
Caneta de feltro preta
Fita-cola com dupla aderência

Instruções:

Escolha uma área ampla para a brincadeira.
Faça greens de golfe recortando, em forma redonda, pedaços de cartolina verde.
Numere os greens e desenhe um buraco com cerca de 6 cm de diâmetro no centro de cada um.
Distribua os greens pelo espaço, por ordem consecutiva, distanciados entre si pelo menos um metro.
Fixe os greens ao chão com a fita-cola dupla.
Coloque um pedaço de fita-cola em cada buraco, para fixar as bolas.
Posicione as bolas de golfe ou pingue-pongue a cerca de um metro do primeiro buraco.
Revezem-se a encaminhar a bola em direção ao primeiro buraco dando balanço com os dedos.
Um de cada vez vai empurrando a bola em direção ao buraco até conseguirem acertar.
Repitam para os restantes buracos.

Variante: Instale um minigolfe no seu quintal ou até mesmo na sua varanda. É ótimo para o desenvolvimento da motricidade grossa da criança. Use tacos e bolas de plástico e seja criativo no design dos buracos.

Precauções: Cuidado com os dedos! Não façam movimentos demasiado forçados!

O PERFIL E CARACTERÍSTICAS DO PROFESSOR DE RECREAÇÃO

Formação: o profissional que aplica atividades recreativas não deve necessariamente ser formado em algum curso superior e nem formado por algum curso superior específico. Porém a formação universitária pode contribuir para a sua capacitação profissional e para um melhor desempenho. Alguns cursos são mais interessantes neste caso (Turismo, Educação Física, Educação Artística);

Informação: o profissional da recreação deve ser uma pessoa muito bem informada sobre atividades que irá desenvolver durante o período que se pretende trabalhar com determinado público. Saber os conteúdos de jogos, brincadeiras para cada faixa etária.

Formação permanente: estar sempre procurando aprender, em cursos, com os colegas, participando de cursos de formação, encontros, e também de modo autodidata.

Criatividade: neste caso, entendida como capacidade de adaptação às circunstâncias, aos recursos disponíveis, como capacidade de transformação do que existe em termos de ideias, de alternativas, de possibilidades de recursos;

Cooperativismo: deve ser sempre capaz de trabalhar ou de atuar em grupo, em equipe, em conjunto. Isolado e solitário, poderá fazer muito pouco. Deve aprender a incentivar e estimular as pessoas a expressarem suas capacidades e o seu potencial.

Dedicação: assumir o que faz ou que pode fazer. Estar sempre pronto a atender as pessoas, cujo interesse nas atividades vem como resposta à sua atuação profissional.

Comunicação: saber se comunicar nos dois sentidos (expressar e escutar). As informações e ideias do público, dos colegas de profissão ou de curso serão geralmente interessantes para alimentar o seu processo de trabalho.

PLANEJAMENTO

Há alguns equívocos sobre o planejamento quando se acha que o mesmo é feito só no início do ano e que está estreitamente relacionado à dinâmica da prática cotidiana. O planejamento é um guia da ação docente que tem a função de orientar e fundamentar escolhas, mesmo que não seja capaz de antecipar todas as decisões que serão tomadas. Não pode ser politicamente neutro, pois neutralidade em educação não existe.

Então por que “gastar tempo” procurando antecipar algo que possivelmente terá que ser refeito?

“Os planos, resumidos como esquemas flexíveis para atuar na prática, proporcionam segurança ao professor; assim, ele abordará com mais confiança os aspectos imediatos e imprevisíveis que lhe são apresentados na ação. O plano prévio é o que permite, paradoxalmente, um marco para a improvisação e criatividade do docente. O plano delimita a prática, mas oferece um marco de possibilidades abertas”

(SACRISTAN, 1998)

PASSOS PARA PROGRAMAÇÃO DE UMA ATIVIDADE RECREATIVA

Toda atividade, dentro da recreação ou em qualquer outra profissão, necessita de planejamento, organização. É necessário quando se prepara a sequência de atividades que se tenha claro:

- 1 – O que fazer?
- 2 – Onde fazer?
- 3 – Quando fazer?
- 4 – Como fazer?
- 5 – Por que fazer?
- 6 – Quem vai fazer?
- 7 – O que se espera como resultado?

Esta organização permite alcançar o conjunto de metas previamente estabelecidas e essa determinação prévia dos objetivos permite maior clareza e conhecimento do que se pretende atingir.

“O que torna o homem humano é justamente a sua capacidade de definir fins. O ser humano age em função de construir resultados. Pode agir aleatoriamente, ou seja, fazendo

as coisas sem saber com clareza onde quer chegar, ou agir de modo consciente. Agir de modo consciente significa estabelecer fins e alcançá-los por meio de uma ação intencional”

(Luckesi apud Caldeira, 2002)

Sugestões didático-metodológicas

- Antecipar a organização espacial e material;
- Utilizar diferentes recursos didáticos (quadra, sala, materiais alternativos, reciclados, vídeo, encenação, criação, etc.);
- Articular o saber sobre ao saber fazer;
- Estar aberto a mudanças em relação ao que foi planejado.

AVALIAÇÃO

A avaliação nas aulas de recreação é o momento do professor observar o conhecimento construído pela assimilação de experiências corporais e pela criação de movimentos. Ela deve ocorrer paralelamente às atividades propostas, momento que o professor faz o diagnóstico fundamental para dar sequência as atividades propostas.

Alguns pontos necessários para avaliar o processo de aquisição do conhecimento proposto nas aulas de recreação são:

- Observar se o aluno na realização das práticas respeita o companheiro, como lida com as próprias limitações e as dos colegas e como participa dentro do grupo.
- Avaliar o saber fazer, o desempenho propriamente dito do aluno tanto nas atividades quanto na organização das mesmas.
- Avaliar se o aluno valoriza e participa de jogos, danças, brincadeiras que compõem a nossa cultura dentro e fora da escola.
- Ficar atento a alguma manifestação contrária do aluno em relação a alguma proposta de atividade, saber sobre sua cultura, história e qual a melhor forma de aproximação para que consiga realizar as atividades com prazer e aprenda a apreciar o corpo em movimento.

Para procedermos a uma avaliação devemos ter claros alguns princípios que se referem a nossa prática:

- Dialogar com os alunos sobre como o brincar (divertir), o competir e o cooperar podem interagir nas mesmas atividades que propomos.
- Questionar se as limitações de cada um foram respeitadas e como podemos melhorar nossa prática para alcançar os objetivos de cada atividade.
- Perguntar aos alunos que brincadeiras poderiam ser criadas a partir dos novos conhecimentos e das brincadeiras apresentadas.
- Resgatar o desejo pela busca do conhecimento e tornar a aprendizagem prazerosa, no qual, o aluno passe a gostar cada vez mais de brincar
- Interagir com os alunos durante as atividades. É primordial, pois coloca o professor como parte da ação proposta e facilita sua aproximação para uma avaliação mais coerente.
- Auto avaliar-se quanto a aplicação das atividades, se há clareza nas explicações de jogos e brincadeiras, se exemplifica, demonstra a atividade. Ter claro que a avaliação é a maneira de corrigir, transformar, aprimorar a ação pedagógica.
- Avaliar o todo tempo se a atividade está transcorrendo da maneira esperada e, em caso de haver necessidade de mudança, encontrar rapidamente a melhor solução, que não prejudique o andamento das atividades, é primordial para que se tenha êxito na aplicação das atividades recreativas.

MODELOS DE PLANO DE AULA

Alguns modelos de plano de aula se diferem na sua estrutura, porém o necessário é que em cada um deles, siga a proposta dos passos para a programação e observe a faixa etária e grau de dificuldade para cada ano.

PLANO DE AULA 01

Conteúdo: Conhecimento sobre o corpo.

Ano: 1º ao 5º ano (desenvolver as atividades de acordo com cada ano, observando o grau de dificuldade das atividades propostas).

Tempo estimado: este plano dá para trabalhar uma sequência de 2 a 3 aulas de 50 a 60 min. cada. Sugere-se intercalar esta sequência de aulas com outras aulas que propõe outras atividades para que não fique repetitivo e os alunos não fiquem desmotivados.

Material necessário

- Espaço físico plano e desimpedindo, possível de ser "desenhado" com giz (sala de aula, quadra, pátio, rua, ou similar).
- Espaço físico plano e desimpedido, de terra ou areia.
- Lousa e giz.
- Papel e lápis.
- Varetas de bambu.
- Elástico de costura.
- Canetas hidrográficas e cartolina branca.

Conteúdos específicos

- Amarelinha.
- Brincadeira de regras simples.
- Brincadeiras realizadas em pequenos grupos, sem finalidade competitiva e sem a divisão em equipes, onde a relação entre os desempenhos individuais compõe e viabiliza a vivência grupal.

- Habilidades motoras de saltar com um e dois pés, arremessar, equilibrar.

Objetivo: A intenção principal desta sequência didática é promover a vivência da brincadeira de amarelinha e, por meio dela e de algumas variações, abordar alguns conteúdos do bloco de conhecimento sobre o corpo.

Ao final da sequência de atividades as crianças deverão ser capazes de:

- Reconhecer a existência de regras nas brincadeiras vivenciadas;
- Obedecer as regras com o auxílio do professor;
- Explicar verbalmente para outra pessoa como se joga;
- Reconhecer a possibilidade de variações e adaptações nas regras originais de uma brincadeira;
- Realizar os movimentos básicos de arremessar, saltar com um e dois pés, girar e equilibrar-se;
- Projetar e construir sequências de movimentos levando em conta os seus limites corporais e os dos colegas;

Desenvolvimento das atividades

Em todas as aulas, inicie a atividade fazendo uma explicação das regras e da distribuição dos grupos de crianças pelo espaço físico, pode utilizar recurso como a lousa para desenhar o posicionamento de cada um e os limites a serem utilizados durante as brincadeiras. Esse desenho deve ser um diagrama simples, com as referências do espaço e a representação da posição e do espaço que cada grupo de crianças vai utilizar durante a atividade.

Organize sempre uma roda de conversa no final, para avaliar junto com as crianças os avanços conquistados e as dificuldades enfrentadas durante a vivência das brincadeiras.

Amarelinha tradicional

Desenhe na lousa o percurso da amarelinha tradicional, com casas simples e duplas, numeradas de 1 a 10, separando as casas Inferno (início) e Céu (final).

Explique as regras da brincadeira e o procedimento de alternância de jogadores que, em síntese, são os seguintes:

- O jogador posicionado na casa inferno joga uma pedrinha na casa de número 1 e inicia uma sequência de saltos alternados com um pé nas casas simples e dois pés nas casas duplas até a casa céu.
- Em seguida, retorna percorrendo a sequência de trás para frente, e ao chegar na casa dupla 2 e 3, deve recolher a pedrinha que está na casa 1 e saltar sobre ela e sobre a casa inferno.
- Se completar essa sequência de saltos com êxito, joga a pedrinha novamente, agora na casa 2, e realiza a sequência de saltos da mesma forma da rodada anterior.
- No trajeto de ida e de volta, o jogador deve pisar dentro das casas sem tocar em nenhuma linha.
- Caso isso aconteça, passa a vez para o jogador seguinte e, quando chegar novamente a sua vez, retoma a sequência da casa em que acertou pela última vez.

Existem alguns desdobramentos e nuances de regras que variam de lugar para lugar e que provavelmente as crianças já conheçam. Nesse caso, esses aspectos podem ser levantados com os alunos e adotados.

Ajude as crianças a se organizarem em pequenos grupos de 3 a 5 elementos e distribua um espaço de brincadeira para que cada grupo desenhe a sua amarelinha tendo como referência o modelo apresentado.

Percorra os grupos durante a confecção dos desenhos, observando se o tamanho e a distância entre as casas são condizentes com a capacidade de saltar dos participantes e oriente as mudanças necessárias.

Após a realização dos desenhos, as crianças vão brincar nas amarelinhas enquanto você orienta individualmente os alunos, especialmente em relação aos gestos básicos de saltar e equilibrar-se.

Variações de amarelinha

Amarelinha rápida de velocidade

Desenhe no chão, duas amarelinhas em formato tradicional, mas com dimensões aproximadamente um terço maiores no tamanho das casas. O comprimento final de uma das amarelinhas deve ser 2 metros maior que a outra. Com a classe organizada em dois grupos, cada um utilizando uma das amarelinhas, será proposto o desafio de realizar a sequência de saltos individualmente em velocidade. Nessa brincadeira, o uso da pedrinha

é dispensado e o foco da criança deverá estar na velocidade do deslocamento e na coordenação entre os saltos alternados de um e dois pés.

Amarelinha suspensa

Para esta brincadeira, você vai precisar de um espaço de terra ou de areia. Sobre o desenho de uma amarelinha tradicional, espete uma vareta de bambu de aproximadamente 35 cm de comprimento em cada um dos vértices das casas da amarelinha, ou seja, nos cantos dos quadrados que representam cada uma das casas. Feito isso, o elástico de costura deve ser amarrado e estendido nas varetas de bambu de modo a reproduzir o mesmo desenho da amarelinha tradicional, só que SUSPENSO do chão, a uma distância de mais ou menos 5 cm.

Avalie se você deve realizar esta construção previamente ou se é possível envolver os alunos no processo. O desafio nesta atividade é realizar a sequência de saltos de forma coordenada, sem pisar nos elásticos. Como nesta atividade o grupo terá apenas uma amarelinha disponível, é recomendável que também aqui a pedrinha seja deixada de lado e o foco da atividade seja posto no desafio de realizar a sequência de saltos em alturas progressivamente maiores. O elástico pode ser suspenso de 5 em 5 cm a cada rodada, até a altura que você considerar adequada e que, ao mesmo tempo, seja um desafio possível de ser superado com êxito pelas crianças.

Amarelinha recortada

Para o desenvolvimento dessa atividade, você deve confeccionar previamente o seguinte material:

- Recorte a cartolina branca em retângulos, mais ou menos do tamanho de uma carta de baralho.
- Desenhe com caneta hidrográfica as casas da amarelinha tradicional, e numere-as de maneira que as "cartas" representem as seguintes casas:
 - ✓ Casas simples de números 1, 4, 7 e 10 (4 cartas)
 - ✓ Casas duplas de números 2/3, 5/6, e 8/9 (3 cartas)
 - ✓ Casas Inferno e Céu (2 cartas)
 - ✓ Cartas em branco (4 cartas)
- Confeccione os conjuntos de cartas necessários para distribuir um conjunto para cada grupo de 4 ou 5 crianças de cada classe, cada conjunto é composto, portanto, de 13 cartas.

- Desenhe na lousa uma amarelinha tradicional com as casas separadas umas das outras e em outra sequencia.
- Explique para as crianças que as casas foram recortadas com a intenção de propiciar uma nova modalidade de construir e brincar a amarelinha.
- Em seguida, distribua os conjuntos de cartas para cada grupo e proponha o seguinte desafio: Vocês devem projetar uma Amarelinha com as mesmas casas da amarelinha tradicional, em uma ordem diferente!

O fundamental é que a sequencia proposta seja possível de ser executada por todos do grupo. E para que isso possa ocorrer, devem considerar os limites e habilidades de cada um dos componentes na projeção e construção das sequências.

As cartas em branco devem ser utilizadas para que as crianças escolham outros movimentos além dos saltos com um e dois pés, e escolham uma forma de representar esse movimento na carta. Esses movimentos novos devem ser incluídos na sequencia proposta, junto com os elementos da amarelinha tradicional.

As crianças podem projetar as suas sequências no chão mesmo, ordenando as cartas e conversando sobre a adequação da ordem dos movimentos e da distância entre uma casa e outra.

Após um tempo, quando cada grupo concluir a sua sequencia, todos partem para o desenho do projeto com giz no chão e, finalmente, para a vivência de sua sequênci na prática.

Os grupos podem ser convidados a visitar e a experimentar a amarelinha dos outros colegas.

Avaliação

Volte seu olhar para os aspectos relacionados com a inclusão de todos os jogadores na vivência das atividades e, ainda, com a experimentação de todas as funções existentes dentro dos jogos propostos.

Como esses jogos são atividades de performance individual dentro de uma dinâmica coletiva, faça suas observações quanto ao desempenho e o entendimento de regras dos jogadores individualmente, não sendo necessário que a dinâmica do grupo todo seja interrompida para que alguma orientação individual seja feita.

No caso da amarelinha rápida de velocidade, observe se ocorre divisão de gênero na experimentação da sequencia em velocidade, pois é possível que o grupo de meninos

escolha a amarelinha mais comprida, e as meninas escolham a menor. Caso isso aconteça, proponha que os dois grupos experimentem as duas amarelinhas.

Na amarelinha recortada, é possível que as crianças projetem uma sequência de movimentos nas cartas e não consigam realizá-la na prática. Nesse caso, ajude-as a localizar onde está a dificuldade e a realizar uma reformulação na sequência de forma a torná-la possível, localizando quais movimentos propostos estavam acima dos limites de realização de um ou mais alunos.

Elaborado por Marcelo Jabu (professor de educação física).

PLANO DE AULA 02

Conteúdo: Jogos Motores

Ano: 1º ao 3º ano (desenvolver as atividades de acordo com cada ano, observando o grau de dificuldade das atividades propostas).

Tempo Estimado – este plano dá para trabalhar uma sequência de 2 a 3 aulas de 50 min. a 60min cada. Sugere-se intercalar esta sequência de aulas com outras aulas que propõe outras atividades para que não fique repetitivo e os alunos não fiquem desmotivados.

Material necessário

- Espaço físico plano e desimpedido.
- Lousa e giz.

Conteúdos específicos

- Jogos de corrida e perseguição (Pega-pega americano, mãe da rua e fugi-fugi);
- Habilidades motoras de correr, desviar, frear, equilibrar, além de capacidades físicas de velocidade, flexibilidade e resistência.

Objetivos

- Reconhecer a existência de regras nos jogos vivenciados.
- Obedecer às regras com o auxílio do professor.
- Explicar as regras dos jogos verbalmente para outras pessoas.
- Realizar os movimentos básicos de correr, desviar, frear e equilibrar-se.

Desenvolvimento das atividades

Inicie a aula mostrando aos alunos como o jogo vai se desenvolver. Se necessário, desenhe um diagrama simples na lousa, mostrando os limites de espaço a serem utilizados e o posicionamento das crianças. É interessante dar referências do espaço e representar os tipos de movimentos possíveis na atividade. Explique também as regras dos jogos.

Pega-pega americano

Um jogador é escolhido como pegador, e os demais fogem dentro dos limites estabelecidos previamente. Quando um jogador é pego, ele deve ficar parado no lugar em que foi pego até ser salvo por algum outro jogador.

Para salvar um colega pego, o jogador deve agachar e engatinhar por entre as pernas desse jogador. É importante esclarecer que nenhum jogador pode ser pego pelo pegador enquanto estiver salvando algum colega.

O vencedor do jogo é aquele pegador que conseguir imobilizar todos os fugitivos, numa mesma rodada.

Atenção: é importante orientar os alunos sobre a forma segura de pegar os fugitivos, utilizando apenas o toque de mão em alguma parte do corpo do colega, evitando tocar a região do rosto e dos cabelos ou agarrar e segurar os jogadores fugitivos, o que poderá causar acidentes.

Periodicamente, interrompa a partida e torça o pegador, para garantir que ao longo das duas aulas todos os alunos passem pelas funções básicas do jogo: pegador e fugitivo/salvador.

Mãe da Rua

O espaço em que será realizado é delimitado por duas linhas paralelas com a distância de mais ou menos 8 metros entre elas, simulando o espaço de uma rua com duas calçadas.

As crianças se posicionam atrás de uma das linhas e ficam voltadas na direção do espaço entre elas. Um jogador é escolhido como pegador e se posiciona no centro do espaço de jogo.

O desafio para os fugitivos é atravessar o campo de jogo entre uma calçada e outra sem ser tocado pelo pegador, caso isso aconteça o jogador pego assume essa função, e o pegador passa a ser fugitivo.

Você pode propor uma regra que torna o jogo mais desafiante para todos os participantes: os jogadores fugitivos que deixarem uma das calçadas em direção ao campo não podem mais retornar para a calçada de onde saíram, tendo que tentar a travessia do campo.

Essa regra é um pouco difícil de ser seguida de pronto por crianças dessa idade, pois envolve um controle corporal e uma leitura das velocidades e das distâncias entre os jogadores que é um pouco complexa. No entanto, é justamente a construção dessas noções de distância e velocidade o objeto principal de aprendizagem que o jogo promove nos jogadores.

Um desdobramento do grau de complexidade do jogo pode ser proposto na segunda aula de vivência do jogo, com a alteração de um detalhe da regra: o jogador que é pego se transforma em pegador, mas quem o pegou continua exercendo essa função, ou seja, a cada jogador pego aumenta o número de pegadores. Conseqüentemente, o espaço de fuga vai se tornando cada vez menor e o desafio para os fugitivos vai se tornando cada vez mais complexo.

Também aqui, cuide para que todos os jogadores possam vivenciar as funções de pegador e de fugitivo.

Fugi-fugi

O espaço para o jogo é delimitado num retângulo de 15 x 10 metros, aproximadamente. Essa medida pode variar um pouco em função do número de alunos e do espaço físico disponível. Se no início da atividade o educador perceber que o espaço

está muito congestionado ou que os jogadores estão ficando muito distantes entre si, faça um ajuste nas medidas.

Um jogador é escolhido pegador e se posiciona atrás de uma das linhas do lado menor do retângulo. Os demais jogadores (os fugitivos) se posicionam atrás da linha, do lado oposto do campo onde está o pegador.

O desafio dos fugitivos é atravessar correndo o campo de jogo sem serem pegos, até a extremidade oposta do campo, a cada rodada. No início de cada rodada, o pegador, de sua posição inicial, grita a todos: "Lá vou eu!!!" Ao que os fugitivos respondem em coro: "Fugi-fugi!!!" e imediatamente partem para a travessia do campo de jogo.

Também aqui, ao jogador que entra no campo não é mais permitido voltar para trás da linha de fundo. Os jogadores que forem pegos se transformam em pegadores fixos, na posição do campo em que foram pegos, tornando-se auxiliares do pegador principal.

A cada rodada, repetem-se os avisos de "Lá vou eu!" e "Fugi-fugi!" antes de cada período de fuga e perseguição. Ao longo da partida, o espaço vai sendo ocupado por um número maior de pegadores fixos, e é declarado vencedor o jogador que conseguir se manter ileso até a rodada final.

Fique atento para o caso de um pegador escolhido não conseguir realizar seu propósito, tornando o jogo desinteressante para si e para o grupo. Nesse caso, escolha um segundo pegador para auxiliar o pegador principal.

Avaliação

Ao final de cada aula, reúna os estudantes numa roda de conversa para vocês avaliarem juntos os avanços conquistados e as dificuldades que foram enfrentadas durante a vivência dos jogos. Embora exista a possibilidade de um vencedor final, é pouco provável que isso ocorra nessa faixa etária. Atenção: saber quem foram os vencedores também é pouco eficiente, uma vez que a sensação mais efetiva é vivida pela criança a cada êxito alcançado no ato de conseguir pegar ou conseguir escapar.

Elaborado por Marcelo Jabu (professor de educação física).

PLANO DE AULA 03

Aquecimento

Nome da atividade: Pique Tá em Dupla

Desenvolvimento: Os alunos estarão de mãos dadas formando duplas. Os pegadores que estarão na mesma formação. A dupla que for pega passará a função de pegador.

Parte principal

Nome da atividade: Treinando arremesso

Desenvolvimento: Cada um faz uma bolinha com uma folha de jornal. Em seguida desenvolver as seguintes propostas:

Brincar a vontade;

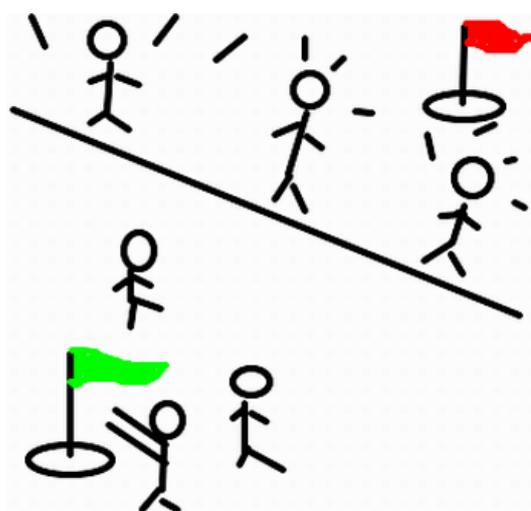
Dois a dois um joga a bolinha para outro pegar uma vez com a mão direita e outra vez com a mão esquerda.

Dois a dois - um faz cesta com seus braços e o outro arremessa a bolinha tentando acertar na cesta. Primeiro com a mão direita e depois com a mão esquerda.

Um bambolê preso a trave os alunos a cerca de cinco metros tentam acertar dentro do bambolê com a mão direita e com a mão esquerda.

Nome da Atividade: Pique-bandeira

Desenvolvimento: Separam-se os alunos em dois grupos e delimita-se o espaço em que acontecerá o jogo (podendo ser a quadra de handebol, por exemplo). Solicita-se que os grupos posicionem-se em cada metade do espaço ou quadra, alonga-se e coloca-se uma bandeira em cada extremidade. Os alunos terão de cruzar a metade ocupada pelo outro grupo, capturar a bandeira que lhes pertence e retornar



à sua metade. Assim que os alunos cruzam a metade da quadra, os integrantes do grupo pertencentes àquele espaço poderão colá-los. Os alunos colados poderão ser descolados

pelos colegas livres do seu grupo. Marca o ponto o grupo que recupera sua bandeira e posiciona-se na sua metade com todos os integrantes.

Volta à calma

Nome da atividade: Tá com quem?

Desenvolvimento: Os jogadores se colocam lado a lado e a vítima de costas para essa fileira. A vítima joga uma bola pra trás e alguém da fileira deve pegá-la e todos devem colocar suas mãos para trás, a fim de confundir a vítima, que deve dar um palpite sobre quem pegou o objeto. Se errar, faz de novo. Se acertar, quem for descoberto é a nova vítima.

Nome da atividade: Jogo cego

Desenvolvimento: Sentam-se os alunos em círculo, e a eles distribui um toco de giz, e uma venda para os olhos. O professor marca com um giz, um X, no chão. Os alunos com os olhos vendados tentarão marcar seu X sobre o X do professor. Será vencedor da atividade quem mais aproximar seu X do X do professor. Pode-se ir eliminando o aluno em que o X ficar mais longe.

Postado por Roberta Reis (recreadora)

PLANO DE AULA 04

Conteúdo: Brincadeiras Populares

Ano: 1º ao 5º ano

Duração das atividades: 1 aula de 50 min. à 60 min.

Espaço: Sala de aula, pátio da escola, uma quadra ou qualquer espaço que permita que o aluno brinque.

Material: nenhum.

Desenvolvimento:

Conversar com os alunos se conhecem as atividades que serão desenvolvidas, poderá ocorrer que vários alunos desconheçam as brincadeiras populares e não saibam como se brinca.

Citar as brincadeiras e verificar quais os alunos que conhecem. Tentar trabalhar na tradição da transmissão oral das brincadeiras populares, no qual um faz a narrativa sobre como se brinca. Assim, pedir aos alunos que conhecem as brincadeiras propostas aos alunos que não conhecem.

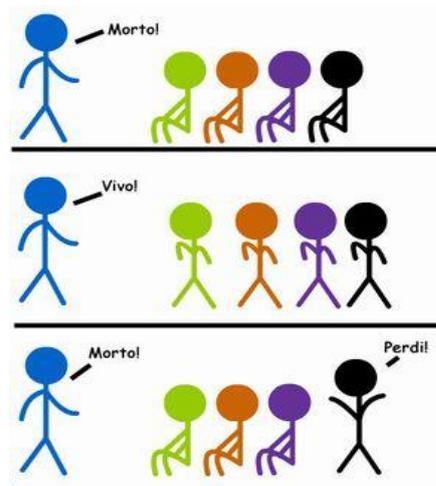
Sugiro aqui algumas brincadeiras que poderão ser utilizadas, ou conforme as propostas que surgirem, poderão ser realizadas outras diferentes destas abaixo

Nome da Atividade: Morto-Vivo

A brincadeira consiste em reunir as crianças em um único grupo de crianças, que elegerão um “chefe” para dar uma sequência de ordens para ela. Apenas duas palavras podem ser usadas:

• Vivo – as crianças devem se manter de pé • Morto – as crianças devem se agachar -

Quando uma criança errar a ação dada a palavra, deverá sair do grupo, quem restar por último será o novo “chefe” da brincadeira. O interessante será o “chefe” seguir uma sequência não lógica das ordens, com a finalidade de dificultar a brincadeira. Para dificultar ainda mais, ele também pode começar a fazer os movimentos de se agachar e levantar, porém com os comandos invertidos. Um grupo de indivíduos faz determinados movimentos adotados a duas palavras, que consistem em “Morto” e “Vivo”. Quando o orador falar “Morto”, o grupo deverá se abaixar, adotando a posição de cócoras,



permanecendo até ser falado a palavra “Vivo” pelo orador, então elas se levantarão o mais rápido que puderem. A palavra de ação poderá ser repetida consecutivamente, com a finalidade de confundir as pessoas.

Para quem errar a sequencia, deverá aguardar a próxima rodada, quem restar por último será decretado o novo orador e recomeça com todas as crianças novamente.

Nome da Atividade: Corre-cotia (brincadeira cantada)

Corre-cotia, possui variantes quanto a posição dos alunos da roda, assim como o seu estado, vendados ou não, assim como as cantigas. Também é conhecida pelos seguintes nomes: Corre-cotia, Corre-coxia, Galinha-choca, Ovo podre, Ovo choco.

Espaço: uma quadra, pátio da escola, sala de aula ou qualquer espaço que permita que o aluno brinque.

Material: um lenço, uma bola ou um colete

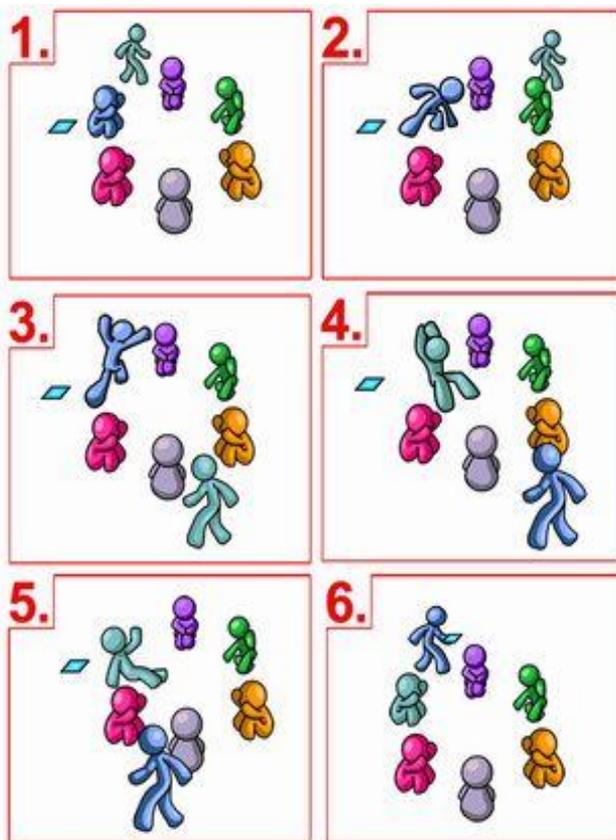
Os alunos tiram a sorte para escolher um que ficará com o lenço ou bola, o restante senta de pernas cruzadas, formando uma roda. Quem ficou com o lenço deverá percorrer ao redor da roda cantando:

Corre, cotia na casa da tia, corre, cipó, na casa da avó, lencinho na mão caiu no chão moça bonita do meu coração.

Assim sendo a brincadeira procede quando o que está com o lenço ou bola questiona:

Posso jogar? O restante dos alunos respondem: Pode!

O portador do lenço ou bola conta até três e solta o lenço ou a bola atrás de um dos participantes da roda, que deverá correr e encostar em quem deixou o lenço ou a bola antes que este sente ocupando o seu lugar na roda. Caso não consiga ele é o novo portador do lenço ou da bola. A partida começa novamente agora com o novo portador do lenço ou da bola. Caso o portador seja "pego" a partida recomeça do ponto de início até que haja a troca de portador.



Deixar um objeto em posse de outra pessoa sem avisá-la, obrigando-a uma tarefa (pagar prenda) específica.

Nome da Atividade: Adoletá (brincadeira cantada)

Espaço: sala de aula, uma quadra, pátio da escola ou qualquer espaço que permita a que o aluno brinque.

Material: nenhum.

A brincadeira começa com vários alunos fazendo uma roda (pode ser só com duas crianças) cantando...

A do le tá

Le pe ti

Pe ti

Po lá

Lê café com chocolá

A do le tá

Puxa o rabo do tatu

Quando quem saiu foi tu

Puxa o rabo da cutia

Quando sai a sua tia

Quando um ganha o outro perde

Não adianta disfarçar

E tem que ficar ligado

Quando a música parar.

Bate a mão direita com a direita do companheiro à sua frente e a esquerda com a esquerda.

Executar um código composto de sequências de gestos e palavras combinados numa guia musical na maior velocidade possível.

Avaliação

Analisar o interesse dos alunos pelas brincadeiras.

Verificar se reconhecem a questão da oralidade nas brincadeiras populares.

Reconhecer o resgate do desejo de brincar utilizando de brincadeiras populares que utilizam dos movimentos corporais para sua realização.

Autor: [Ricardo Lucas da Rocha](#)

PLANO DE AULA 05

Conteúdo: Brincadeiras com música

Duração das atividades: aulas de 50 a 60 min.

Objetivos:

- Vivenciar atividades rítmicas;
- Introduzir atividades com música e movimento de forma lúdica;
- Estimular a imaginação e a criatividade;

Atividades: Dança do jornal

Espaço: quadra de esporte, pátio da escola, sala de aula ou qualquer lugar que possibilite a execução das atividades

Material: uma folha de jornal para cada criança e um aparelho de som e CDs com músicas de diferentes ritmos.

Desenvolvimento: Alunos participantes organizados lado a lado. Perto de cada aluno será colocado uma folha de jornal. Dado um sinal, pode-se colocar uma música, todos os alunos dançarão sobre a folha de jornal e não vale sair de cima do jornal e nem rasgá-lo. Os movimentos com os pés deverão ser variados; ora crianças pularão, ora dançarão etc., de acordo com a criatividade de cada um. Vence quem cumprir o objetivo de não rasgar o jornal.

Uma maneira de incrementar a atividade é variar os ritmos musicais tocando músicas mais lentas e outras mais agitadas. Também pode ser realizada em dupla.

Alguns alunos podem não toparam dançar por timidez, convide-os para serem juízes com o professor e observar se os colegas não infringem as regras. Caso isto possa ocorrer com vários alunos, inicie a atividade da seguinte forma: quando eu colocar a música, vocês deverão ficar saltando em cima do jornal com os dois pés, mas não pode rasgar o jornal. Em seguida a mesma atividade pedindo que salte com um pé de cada vez. Saltar com um pé, os dois e o outro. Saltar com um é os dois juntos, os dois afastados (abrindo as pernas e novamente juntos e o outro pé).

Fazer diversas variações e já estarão dançando e vivenciando o ritmo.

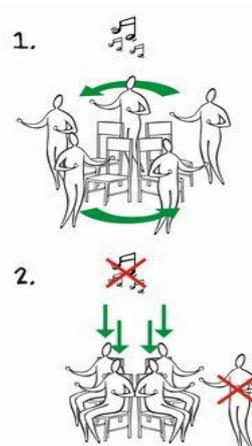
Em seguida proponha que eles criem uma sequência de movimentos.

Dança das Cadeiras

Espaço: quadra de esporte, pátio da escola, sala de aula ou qualquer lugar que possibilite a execução das atividades

Material: cadeiras e um aparelho de som e CDs com músicas de diferentes ritmos.

Desenvolvimento: Os alunos ficam em pé rodando e dançando em volta de uma fila de cadeiras enquanto uma música toca. Quando a música parar, todos têm que sentar em uma cadeira. Quem não conseguir sai do jogo. A quantidade de cadeiras tem que ser sempre um número menor do que a quantidade de pessoas.



Dança da Laranja

Espaço: quadra de esporte, pátio da escola, sala de aula ou qualquer lugar que possibilite a execução das atividades.

Material: uma laranja para cada dupla e um aparelho de som e CDs com músicas de diferentes ritmos.

Desenvolvimento: Formam-se os pares para a dança. Coloca-se uma laranja apoiada entre as testas dos dois integrantes de cada par. Ao começar a música, os pares devem dançar procurando ao mesmo tempo evitar que a laranja caia.

É proibido usar as mãos para manter o equilíbrio. Se a laranja cair no chão, a dupla é desclassificada. A música deve prosseguir até que só reste um par com a laranja.

Cabeça, ombro, joelho e pé

Espaço: quadra de esporte, pátio da escola, sala de aula ou qualquer lugar que possibilite a execução das atividades.

Material: um aparelho de som e cd com a música

Desenvolvimento: O grupo de alunos canta as partes do corpo como indicado abaixo. Enquanto canta, coloca a mão na parte citada. Os participantes da roda vão cantando cada vez mais rápido. Não vale errar a sequência. Quem errar sai da brincadeira.

Letra da música:

“Cabeça, ombro, joelho e pé

Joelho e pé

Olhos, orelha, boca e nariz

Cabeça, ombro, joelho e pé

Joelho e pé.”

Mamãe da rua musical

Espaço: quadra de esporte, pátio da escola, sala de aula ou qualquer lugar que possibilite a execução das atividades.

Material: nenhum

Desenvolvimento: O pegador fica no meio da rua, e as outras crianças ficam na calçada. Quem está no meio da rua fala o nome de um cantor. Por exemplo: Michael Jackson ou Ivete Sangalo. Os outros brincantes têm que tentar passar para o outro lado da rua, mas só podem passar cantando uma música do cantor mencionado. Aquele que não cantar pode ser pego depois que o pegador contar até dez.

Se alguma criança não passar, o pegador pode invadir a calçada para tentar pegá-la.

Avaliação

Verificar junto aos alunos se compreenderam que a interação música, movimento, ritmo levam a construção da dança, ou de movimentos rítmicos.

Perguntar junto aos alunos se no seu entendimento, eles foram capazes de criar uma dança ou uma sequência rítmica de forma prazerosa.

Autor: [Ricardo Lucas da Rocha](#)

PLANO DE AULA 06

Conteúdo: Jogos de construção

Duração: aulas de 50 min. a 60 min.

Objetivos:

- Aprender a brincar com materiais alternativos e ou recicláveis;
- Exercitar os seus sentidos, estimular a criatividade do brincar;
- Reconhecer as possibilidades de adaptações de materiais que se transformam em brincadeiras;

Brincadeiras com Jornal:

Espaço: pátio da escola, quadra esportiva ou qualquer espaço que possibilite o desenvolvimento da atividade.

Material: folhas de jornal, bola de plástico, borracha, tênis ou meia.

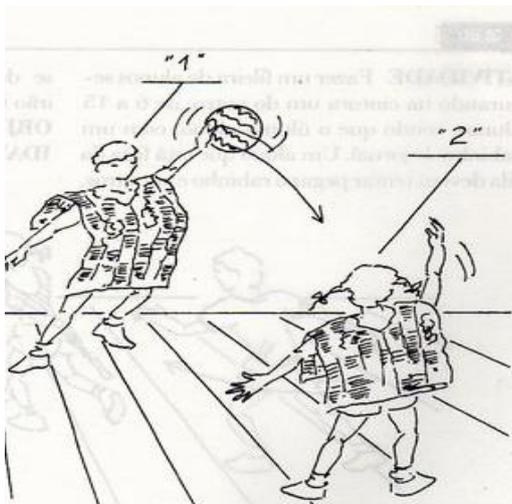
Desenvolvimento:



Atividade 1 - Dividir a turma em grupos iguais e enfileirá-los atrás de uma linha de largada no fundo da quadra. O primeiro de cada grupo deverá correr com uma página de jornal no peito e com as mãos para trás sem deixá-la cair e passá-la para o seu companheiro do grupo. O grupo que terminar primeiro será o vencedor.

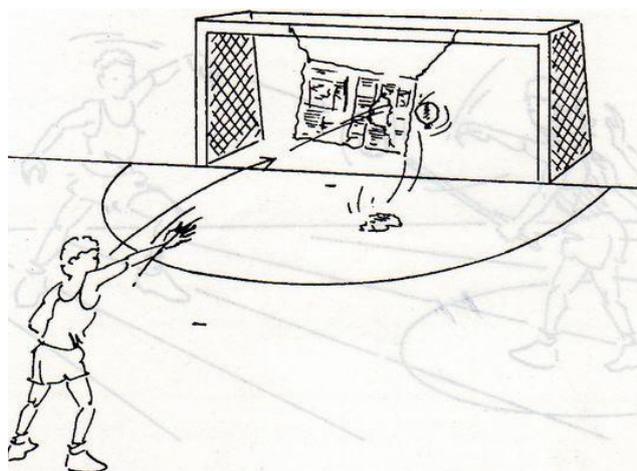
Atividade 2 - Dividir a turma em dois grupos iguais de 4 a 8 alunos e demarcar um percurso de 10 ou 20 metros ida e volta. Os alunos deverão correr segurando uma folha aberta de jornal, dois a dois. O grupo que terminar primeiro será o vencedor.





Atividade 3 - Jogo dos dez pontos - Dividir a turma em dois grupos, um grupo deverá colocar um "colete" feito com jornal (uma folha inteira dobrada no meio com um furo para colocar a cabeça) e uma bola plástica. Cada grupo deverá passar a bola entre si (jogando, não pode entregar na mão do companheiro) contando em voz alta de 1 até 10, conseguindo marcar um ponto. Vence o grupo que fizer cinco pontos primeiro.

Atividade 4 - Dividir a turma em dois times em uma quadra de futsal. Amarra-se uma folha de jornal no meio de cada gol e utiliza-se uma bola de borracha, tênis ou de meia. Os alunos de cada time devem atacar e defender, mas não podem entrar na área de handebol para arremessar a bola ou na área escolhida pelo professor. O objetivo é arremessar a bolinha e rasgar totalmente o jornal do time adversário com a bolinha.



Espaço: pátio da escola, quadra esportiva ou qualquer espaço que possibilite o desenvolvimento da atividade.

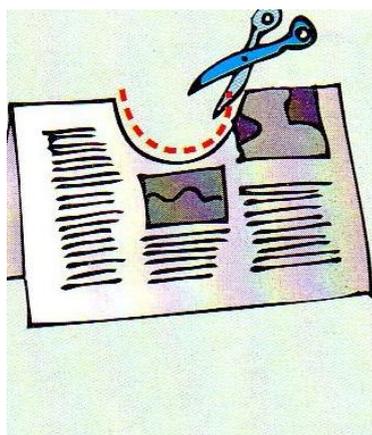
Material: folhas de jornal, bola de plástico, borracha, tênis ou meia e um barbante para amarrar o jornal na trave do gol.

Atividade 5 - Jogo da velha vivo e interativo

Espaço: pátio da escola, quadra esportiva ou qualquer espaço que possibilite o desenvolvimento da atividade.

Material: folhas de jornal, fita adesiva colorida, giz, fita crepe e tinta guache

Como fazer:

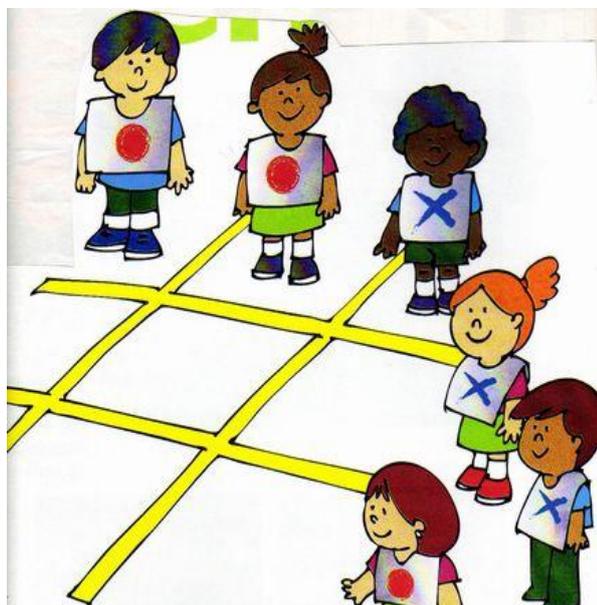


1. Dobre uma folha dupla de jornal ao meio e faça uma meia lua.



2. Pinte um círculo vermelho no "uniforme" de uma turma, e um xis azul no outro.

Como Brincar:



O professor vai separar a turma em grupos de seis alunos, sendo que três de cada grupo serão as peças em **X** e os outros três as peças em **O** do jogo.

Demarcará o chão com giz ou fita adesiva amarela ou fita crepe, formando o tabuleiro do jogo da velha (duas linhas paralelas na horizontal e duas perpendiculares na vertical). Sorteie qual grupo começará primeiro. Um aluno **X** e um aluno **O** tiram par ou ímpar para saber quem começa o jogo. Caso o **X** comece, um dos três de **X** escolhe rá um dos espaços

do tabuleiro para ocupar. Em seguida, será a vez de um aluno **O** fazer sua escolha. O jogo segue alternando-se a vez das "peças".

Vence o grupo que conseguir formar sequência de três símbolos iguais de (**X** ou **O**) em uma linha vertical, horizontal ou diagonal.

Avaliação

Verificar com os alunos se existe possibilidades para se brincar utilizando a criatividade com materiais alternativos e ou recicláveis;

Reconhecer as possibilidades de adaptações de materiais que se transformam em brincadeiras;

Verificar junto com alunos o quanto as brincadeiras foram divertidas e que pode haver uma competição saudável.

PLANO DE AULA 07

Atividades recreativas /Ensino Especial

Conteúdo: Conhecimento sobre o corpo.

Duração das atividades: estas atividades podem ser desenvolvidas em duas aulas.

Conhecimentos prévios trabalhados pelo professor com o aluno

Trabalhar a interatividade entre os alunos e capacidade de cooperação com os amigos. Expor algumas figuras que apresentem situações de colaboração entre as pessoas. Ex: figura de uma criança ajudando a outra a se levantar, pois caiu da bicicleta; a filha ajudando a mãe a guardar roupas, entre outros tipos de colaboração. A partir dessa exposição, você professor poderá fazer comentários e levantar alguns pontos de discussão, como:

- Puxa, que sorte da criança da bicicleta ter encontrado alguém para ajudá-la! Quem já ajudou alguma pessoa a se levantar? Foi de algum tombo também? Conte sua história!

- Quem se lembra de ter ajudado alguém? Pode ser o papai, a mamãe, o coleguinha, ou outra pessoa...

Importante professor:

- você deve contextualizar, a fim de instigar o aluno a resgatar cenas, situações vivenciadas por ele, sejam no ambiente familiar, em situações cotidianas, pois este

resgate o levará a associar a situação ao resultado, incorporando assim elementos importantes para a construção de valores sociais.

- ouvir todos os alunos que se manifestarem, atendendo suas necessidades e intervindo de maneira informal. Se a conversa se estender apresente formas de sintetizar sem que o aluno perceba, a fim de que não haja constrangimento por parte dele e a conversa transcorra harmoniosamente.

Atividade 1: Jogo do Contorno

Materiais: Papel, barbante, giz, canetas, para marcação do contorno, revistas, recortes, tesoura e cola.

Descrição da atividade: O Professor pedirá as crianças para que formem dois grupos (grupo A e B). O grupo escolhido (ex: grupo A), deitará no chão ou se a atividade for feita com o papel, deitarão em cima deste para que seja feita a demarcação do contorno do seu corpo, pelo grupo B, com giz ou caneta. O grupo (B) terá que se organizar a fim de que consigam desenhar o contorno de todos os colegas do grupo A. Poderão trocar as funções, sendo que, agora o grupo B deitará no chão ou papel e o grupo A desenhe seu contorno. Após elaboração do contorno, com os materiais disponibilizados: barbante, recortes de revistas entre outros, poderão definir a partir contorno já efetuado, outras características do corpo desenhado, na tentativa de montar da forma que achar melhor, o corpo de uma pessoa. No final elas deverão comentar o que fizeram.

Sugestão: poderão vestir o contorno, colocar detalhes e acessórios.

Como fazer com que todos participem?

Alguns cuidados são super simples.

- Se a classe tem uma criança com deficiência física, e apresenta dificuldade em segurar o giz ou o lápis para fazer o contorno, enrole fita crepe neste para que fique mais grosso isso facilitará o movimento de pinça da criança, dando-lhe mais segurança no momento do traçado.

- Agora fique atento para que as crianças que participam do grupo do deficiente não a apressem a fazer o “ contorno” .

Lembre-se que:

- Cada um tem seu ritmo e este é um bom momento para trabalhar o autocontrole e o respeito e consideração pelo outro.

- Geralmente, o Down, PC, não tem voz própria. Alguém fala por ele, o pai ou a mãe. Então professor aproveite esse espaço de socialização e de igualdade diante das necessidades educacionais e ofereça as crianças possibilidades para externarem suas opiniões e potencialidades.

Atividade 2 - Jôquei-pô-gigante

Formação: duas equipes, dispostas em duas colunas uma de frente para a outra.

Descrição da atividade: três elementos: caçador, leão e espingarda fazem parte da atividade, sendo que, para cada elemento executa-se um gesto.

"caçador": palma da mão para baixo, encostada na testa, (como se estivesse avistando algo);

"leão": emitir som característico e executar gesto com as mãos imitando as patas do animal.

"espingarda": executar gesto de espingarda com as mãos.

A cada rodada, as equipes escolherão um elemento. O professor determinará um tempo para que cada equipe se agrupe e escolha um dos elementos. Assim que escolherem voltará à formação inicial e ao sinal (já), do professor irão representar o elemento escolhido. As duas equipes executarão simultaneamente os gestos. Ex: Equipe A- escolheu o leão /Equipe B- escolheu a espingarda Ah! E quem ganha o ponto da vez? Aqui vai a orientação:

- O "leão" ganha do "caçador".
- O "caçador" domina a "espingarda".
- A "espingarda" mata o "leão" e assim por diante.

Atenção professor:

-poderá pontuar da maneira que lhe convir.

- poderá ser feita a atividade quantas vezes quiser, até o momento que decidir terminar a brincadeira, podendo empatá-la o que torna a intenção (cooperativa) mais efetiva ou apontar a equipe vencedora.

Mas não se esqueça!

- Sempre que quiser ajudar, a criança deficiente ofereça ajuda e espere sua oferta ser aceita, antes de ajudar.

- Sempre pergunte a forma mais adequada para ajudá-la e oriente o aluno colaborador. Mas não se ofenda se seu oferecimento for recusado. Pois, nem sempre, as pessoas com deficiência precisam de auxílio. Às vezes, uma determinada atividade pode ser bem mais desenvolvida sem assistência.

Atividade 3: Rela-ajuda

Formação: alunos dispostos a vontade em espaço delimitado.

Descrição da atividade: O professor escolherá um dos alunos para ser o “pegador”. Os demais alunos ficarão na quadra, ou pátio (o espaço deverá ser delimitado, exemplo: somente dentro da linha do futebol). Os alunos deverão fugir a fim de que o pegador não rele neles. Quem for pego pelo “pegador” ficará em posição de estátua e somente poderá voltar à brincadeira se outra criança relar nele (estátua). O professor poderá a qualquer momento trocar o pegador.

Orientações ao professor:

Esta atividade promove uma diversidade de atitudes colaborativas, pois seja qual for a deficiência apresentada na turma, todos terão funções a desenvolver! Não estamos falando das funções de pegador e fugitivo e sim de funções que atendam a todos durante toda a atividade!

Ao aluno cego, um companheiro que lhe dê o seu braço como apoio, tornando mais rápido e ágil;

Ao aluno PC, o incentivo do professor e dos colegas a fim de oferecer suporte em relação a direção para fugir do pegador.

Ao aluno Down, deixá-lo escolher sua própria estratégia favorecendo a tomada de decisão e ao mesmo tempo fazer com que consiga fugir ou pegar de maneira a trabalhar a tonicidade;

Ao aluno cadeirante, ao ser pego, levantar os braços a fim de significar este movimento como “estátua” ou se for o pegador um colaborador para empurrá-lo, na intenção de alcançar um fugitivo com mais facilidade (relar), pois estará com os braços livres para pegar.

Mas Atenção: Ao se empurrar uma pessoa em cadeira de rodas, deve-se fazer com cuidado. Atente o aluno colaborador para não bater nas pessoas que caminham à

frente. Enfim, nada de superproteger professor! E sim oferecer suporte para participação efetiva.

Lembre-se sempre que a super proteção faz com que a criança tenha uma auto-imagem de fragilidade, impede-a de conhecer seus recursos e cria dificuldade para lidar com a frustração. Se você não capacita, não ensina esta criança, não faz enfrentar o mundo. Então, como ela irá aprender?

Atividade 4 - Telefone Sem Fio

Formação: As crianças formarão um grande círculo, sentados.

Descrição da atividade: o professor fala uma palavra ou uma frase para a um dos alunos que passará ao colega do seu lado, falando ao ouvido do colega, e assim sucessivamente, até chegar ao aluno que estará do lado esquerdo do professor, sendo que este aluno deverá falar em voz alta a palavra ou a frase que chegou até ele.

Atenção professor:

-Poderá repetir a brincadeira quantas vezes achar interessante trocando a palavra ou frase como também trocar a criança que iniciará.

-Para o bom andamento das brincadeiras estas deverão apresentar algumas regras. Torna-se imprescindível assim apresentá-las no início das brincadeiras a fim de oportunizar a todos (deficientes ou não) uma participação ativa.

Recursos Complementares

O Professor com enfoque no cooperativismo poderá aplicar uma aula com os alunos sobre o trânsito, deixando-os conscientes sobre como agir no trânsito a fim de tornar a cidade menos caótica e no jogo ajudar na prevenção de discórdias, oportunizando a identificação de suas potencialidades.

Antes de aplicar o objeto de aprendizagem (OA), o professor poderá junto com as crianças executar movimento com as mãos imitando estar dirigindo um carro e andando pela sala de informática cantando a música.

Pirulito que bate bate

Pirulito que já bateu

Quem gosta de mim é ela

Quem gosta dela sou eu
Pirulito que bate bate
Pirulito que já bateu
A menina que eu gostava
Não gostava como eu.

Disponível em: <http://temas-infantis.musicas.mus.br/letras/956064/>

Desta maneira, poderão simular como se estivessem batendo o carro.

Objeto de aprendizagem disponível em: <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/5195>

Avaliação

A avaliação ocorrerá durante o desenvolvimento das atividades, será observado o interesse e desempenho das crianças.

Autor: [Edelvira de Castro Quintanilha Mastroianni](#)

PLANO DE AULA 08

Conteúdo: Atividades rítmicas / Conhecimentos sobre o corpo

Atividades: Brincando de corrente humana e cerca humana.

Objetivos:

- Construir possibilidades de ação para as atividades propostas;
- Compreender e respeitar as regras e os limites dos jogos;
- Participar das atividades de forma cooperativa e solidária;
- Realizar as atividades com interesse lúdico.

Duração das atividades: de 50 a 60 minutos

Conhecimentos prévios trabalhados pelo professor com o aluno

Tendo realizado algumas vivências com jogos, nas quais as crianças conheceram a importância de se ter regras claras e uma adequada distribuição no espaço para o

sucesso dos jogos desportivos, continuaremos o trabalho na perspectiva dos jogos pré-desportivos, acrescentando outros desafios, novas regras.

Desenvolvimento das atividades:

1º MOMENTO:

O professor, sentado na quadra e reunido em círculo com os alunos, levantará o conhecimento prévio dos alunos acerca da importância de se ter regras nas brincadeiras, de cumpri-las e de aproveitar o espaço que se tem durante as brincadeiras.

2º MOMENTO:

O professor combinará com os alunos as atividades que serão realizadas na aula (corrente e cerca humana). Perguntar quem já conhece essas brincadeiras e pedir que uma criança possa explicá-las. Após ouvir a criança, deverá discutir com o grupo as regras que direcionarão o jogo, verificando se os passos estão corretos, se querem adicionar ou retirar alguma regra, etc. Caso não conheçam ainda, o professor a explicará ao grupo.

3º MOMENTO:

Serão realizadas as brincadeiras sugeridas, quando o professor estará atento à forma como as crianças brincam, ajudando-as na resolução dos conflitos que surgirem, se necessário for. É comum as crianças não atentarem para algumas regras nas primeiras vezes que se executa o jogo.

Corrente humana

- A turma será disposta livremente na quadra, tomando o cuidado de preencher o espaço disponível;
- Um aluno será escolhido para começar a corrente, ou seja, para ser aquele que tocará os colegas para formar a corrente humana;
- Ao ser tocada, a criança deverá dar as mãos ao pegador e procurar alcançar mais crianças, assim a corrente irá crescendo;

- Algumas alterações podem ser feitas para dificultar o nível da atividade, conforme a necessidade: cada vez que a corrente atingir o número de quatro componentes, se desintegrará, formando duas duplas. Essas duplas que foram formadas tocarão os participantes que estiverem soltos, formando novos grupos de quatro e recomeçando o processo de divisão.

Cerca

- O espaço da quadra será dividido ao meio por uma linha, traçada com giz para quadro negro ou com fita adesiva;
- Uma criança, que será a cerca, deverá permanecer em pé sobre a linha e o seu deslocamento dar-se-á apenas lateralmente. Os demais permanecerão em um dos lados da linha;
- Ao comando do professor, todas as crianças deverão tentar passar para o outro lado da linha;
- O pegador deverá tentar tocar um ou mais colegas, que também assumirão a posição de cerca e passarão a auxiliar o pegador.

Material

- giz para quadro negro ou fita adesiva.

Avaliação

Os alunos sentam em círculo, o professor fará uma rodada de falas, na qual os alunos responderão coletivamente às seguintes perguntas:

- a) O que acharam dos jogos que fizemos? Por quê?
- b) Foi difícil participar dele? Por quê?
- c) Qual eram as regras que precisavam ser cumpridas?

Por meio das colocações, o professor retomará as regras da atividade e a forma como as crianças participaram dela. É interessante tomar notas do que foi posto, para que seja retomado nas aulas seguintes.

Autor: [Saimonton Tinôco da Silva](#)

PLANO DE AULA 09

Conteúdo: Jogos Motores

Atividades específicas: Brincando com saco, panos e roupas.

Duração das atividades: 2 aulas de 50 a 60 minutos.

Objetivo -. Estes jogos apontam diversas possibilidades de criar brincadeiras em pequenos espaços, no qual as crianças brincam ludicamente garantindo o movimento corporal nestas brincadeiras. Na atualidade, a diversão muitas vezes ocorre sem o movimento corporal e descobrir formas de brincar com o corpo, estimula outras formas de convivência. Por meio dos jogos, a criança aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o perder da mesma forma que o ganhar, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação.

Desenvolvimento das Atividades

Atividade 1 - Corrida do saco

Com quatro sacos de farinha, dividir a turma em grupos de quatro alunos, que entrarão dentro do saco e disputarão uma corrida pulando um percurso de dez metros. Classificam-se os dois primeiros de cada grupo, até que só restem quatro alunos para disputar uma corrida final.



Atividade 2 - Corrida do saco em duplas

Com vários sacos de farinha, dividir a turma em duplas. Cada aluno coloca somente uma das pernas dentro do saco, ou seja, um com a perna direita e outro com a perna esquerda. Realizar uma corrida pulando um percurso de dez metros. Classificam-se as quatro primeiras de duplas, até que só restem duas duplas para disputar uma corrida final.

Atividade 3 – Variação da corrida de saco em duplas

Formar duplas com um saco de farinha. Um dos alunos deve estar sentado no saco de farinha e o outro irá empurrá-lo ou puxá-lo até o centro da quadra.

Ao chegar ao centro da quadra, devem trocar de lugar e continuar até o final da quadra. A dupla que chegar primeiro será a vencedora.

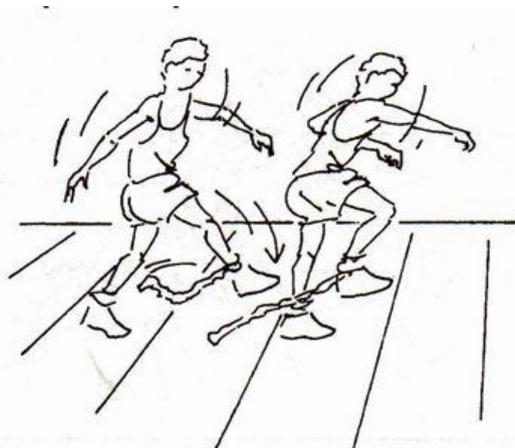


Atividade 4 - Revezamento de roupa

Dividir a turma em grupos iguais e para cada grupo enfileirado deverá haver no solo uma camisa e um short grande.

Ao apito do professor o primeiro de cada grupo deverá vestir, por cima da sua roupa o short e a camisa, correr até o outro lado da quadra, retornar e passar a roupa para o próximo aluno do grupo.

O grupo que terminar primeiro será o vencedor.

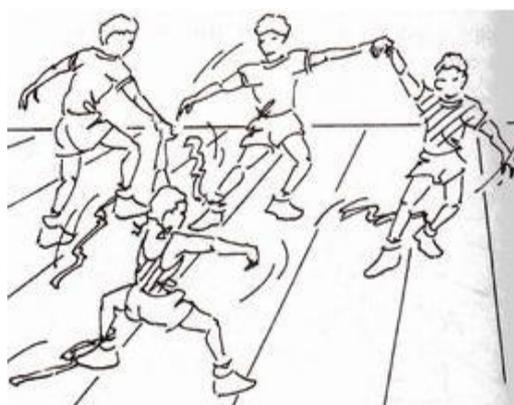


Atividade 5- Pique tiras de pano

Cada aluno terá preso dentro do seu tênis uma tira de pano de 50 centímetros. O objetivo do jogo será pisar na tira de pano dos outros alunos. Quem perde a tira tem que sair do jogo. O último aluno a permanecer na brincadeira com a tira no tênis será o vencedor.

Atividade 6 - Pique tiras de pano em duplas

Dividir os alunos em duplas. Pedir que fiquem de mãos dadas. Cada aluno terá preso em seu tênis uma tira de pano de 50 centímetros. O objetivo do jogo será pisar na tira de pano das outras duplas e a dupla que perder as duas tiras têm que sair do jogo. A última dupla a permanecer na brincadeira com a tira no tênis será a vencedora.



Avaliação

Identificar junto aos alunos quais foram as principais características dos jogos;
Apontar junto aos alunos outros tipos de jogos e brincadeiras com saco, panos e roupas;

Autor: [Ricardo Lucas da Rocha](#)

PLANO DE AULA 10

Conteúdo: Jogos Motores- Brincando de Pique

Duração das atividades: 2 aulas de 50 min.

Objetivo:

Aprender as várias formas de brincar de pique.

Reconhecer os piques no âmbito das brincadeiras populares.

Perceber alternativas para a competição que os levem a cooperação.

Estratégia inicial

Reunir a turma e verificar se brincam de pique.

Identificar os piques na categoria de jogos e brincadeiras populares.

Identificar os piques que conhecem e se há diferenças na forma de brincar entre os alunos.

Apontar os locais em que os alunos costumam brincar de pique.

Se algum aluno não brinca de pique, discutir porque isto ocorre (prefere computadores, não há locais).

Ver como a arquitetura e violência urbana, hoje impede esta forma de brincar.

Espaço: quadra, pátio da escola ou qualquer espaço que possibilitar o desenvolvimento da atividade.

Material: bandeira (pode ser usado garrafa pet, cones, coletes, pedaço de madeira ou bolas).

Atividades Desenvolvidas:

Pique Bandeira

Os alunos serão divididos em duas equipes e cada equipe ficará com um lado da quadra. Na linha de fundo de cada quadra é colocada a bandeira da equipe. O objetivo é conquistar a bandeira adversária e proteger a sua, atravessando o campo adversário correndo.

Quando um ou mais alunos tentarem atravessar o campo inimigo, precisa cuidar para não ser pego por nenhum de seus adversários, senão fica "colado" no local que foram pegos e não pode mais ajudar seu time enquanto colados. Os jogadores colados no campo adversário só podem ser libertados pelo toque de um de seus companheiros de time.

Sugerir que as equipes criem estratégias para o jogo, como dividir a equipe de modo que parte do time se dedique à conquista da bandeira do outro, e outra fique incumbida de proteger a sua própria bandeira evitando que os adversários cheguem até ela, e de vigiar os colados, para que seus colegas não o libertem. O jogo acaba quando uma das equipes conseguirem trazer para seu campo a bandeira da outra equipe.

Variação

Aumentar a quantidade das bandeiras, sendo que cada jogador só pode passar com uma bandeira por vez. Vence a equipe que primeiro resgatar todas as suas bandeiras.

Pique Esconde

Inicialmente um aluno é escolhido para ser o pegador. Após o sinal de esconder ele deverá tapar o rosto de modo a não ver aonde irão se esconder os participantes, devendo "contar" para dar o tempo necessário para os jogadores se esconderem. Após terminar a contagem deverá procurar os participantes. Geralmente esse aluno é escolhido pelo método do 'zerinho ou um' ou ainda 'zerinho ou um americano', caso a brincadeira já tenha começado e chega um novo participante querendo brincar, a pessoa que chegou é quem vai "contar e procurar". Depois disso escolhe-se uma base, um local onde os alunos devem 'bater seu nome', estando desta forma "salvo". Pode ser um poste ou um lugar na parede. O aluno que vai contar fica na base e começa a contar até trinta, enquanto ele conta (sem olhar para trás) os outros alunos escondem-se, ao terminar a contagem, o aluno grita: "Lá vou eu!" e sai à procura dos alunos que estão escondidos. Ao encontrar alguém, o aluno que estava contando corre de volta até a base, deve encostar a mão na

base e gritar um dois três mais o nome do aluno que foi pego. Caso o aluno que foi encontrado consiga chegar primeiro na base e dizer um dois três salve eu e ele está 'salvo'!

No fim do pique, têm que escolher um novo aluno para contar, as pessoas salvas ficam descartadas, apenas as que não conseguiram se salvar é que vão concorrer ' para poder contar e procurar. Há formas de brincar de pique esconde que colocam o primeiro que foi encontrado, outras o último e há ainda aquelas que tiram 'zerinho ou um' entre os alunos não são salvos.

Outra variável é “um dois três salve todos”, é a frase que o último aluno a ser encontrado deve dizer ao chegar na base (caso o aluno que esteja a procura não chegue primeiro). Ao dizer essa frase todos os alunos encontrados ficam salvos e quem havia ido contar da vez anterior, vai novamente (Isso não é interessante quando se tem muitas crianças brincando). Outro fator é não poder dizer o nome errado do aluno que foi encontrado e por isso os vultos devem ser ignorados, deve-se ter certeza do aluno que foi visto. Caso o nome do aluno tenha sido dito errado, ocorre o chamado "gorar o ovo"! Quando aluno que está procurando 'gora o ovo', ele deve ir contar de novo.

Pique Pega

Escolhe-se um aluno para ser o "pegador". O pegador deve dar um tempo para os outros alunos se afastarem e depois correr atrás deles, até pegar um encostando a mão nas costas. Quando pegar alguém, esse alguém se tornará o novo pegador e assim a brincadeira continua, até cansar. Vale lembrar que deve ser estabelecido um limite, por exemplo, numa quadra o limite pode ser a quadra de futsal, quem ultrapassar o limite passará a ser o pegador mesmo que tenha conseguido fugir! Essa é a brincadeira que mais possui variações, na intenção de dificultar e/ou divertir mais.

Pique Ajuda

Uma brincadeira simples, ao estilo do pique pega. Quando o 'pegador' conseguir pegar o primeiro aluno, os dois juntos vão ser pegadores e terão que pegar o restante. Cada aluno que for pego vai entrando para equipe dos 'pegadores'. É evidente que no final sobrarão só um aluno a ser pego. O mesmo então se torna o ganhador da brincadeira e tem o direito de escolher quem começará sendo o pegador da próxima rodada!

Pique Altura

Essa brincadeira é outra variação do pique pega, onde o pegador deve sair correndo e tentar pegar os outros participantes. Só que nessa versão existe uma base para subir que pode ser um banco da escola, grade ou escada.

O pegador não pode pegar ninguém que esteja em cima de um banco, grade ou escada e o pegador poderá somente pegar os participantes que estão correndo pelo chão. Ninguém pode passar a brincadeira toda em cima de uma base e o professor pode determinar um tempo de dez segundos para os alunos ficarem em cima da base e os alunos que forem pouco vistos correndo pelo chão tornam-se os pegadores, pois todos devem estar em constante movimentação!

Avaliação

Verificar se os alunos compreendem as estratégias utilizadas para realizar os objetivos dos piques. Reconhecer que ao utilizar as estratégias, não é preciso ser mais forte, ágil ou veloz do que todos para participarem das brincadeiras do pique.

Autor: [Ricardo Lucas da Rocha](#)

PLANEJAMENTO SEMESTRAL DE RECREAÇÃO

Os conteúdos trabalhados na área de Recreação para os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental devem ser abordados em complexidade crescente levando em conta os objetivos propostos para cada ano e também especificidades (características e necessidades) de cada turma/ alunos que estamos atingindo.

É necessário que haja envolvimento professor / aluno para que a relação de aproximação facilite o desenvolvimento das atividades que serão propostas.

Perceba que uma mesma brincadeira ou jogo classifica-se em várias funções quanto à intensidade, dificuldade e tem a possibilidade de atingir inúmeros objetivos.

Os conteúdos e objetivos foram divididos por semestre para que haja uma organização e todos eles possam ser trabalhados durante o decorrer do ano, porém irá acontecer de uma mesma atividade trabalhar mais que um conteúdo, aproveite esta oportunidade e brinque com todas as possibilidades.

Estas atividades podem ser adaptadas, modificadas, variadas, a todo o momento seja qual for a necessidade (de público, local , material, etc.)

Bom trabalho!



RECREAÇÃO - 1º ANO**1º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Conhecimento sobre o corpo	Reconhecer, apontar e nomear em si mesmo e no outro as diversas partes do corpo a fim de tomar ciência, bem como compreender as possibilidades do movimento corporal e representar sensações, sentimentos e fatos por meio do corpo.
Atividades psicomotoras	Vivenciar estímulos sensoriais para discriminar as partes do próprio corpo e exercer um controle sobre elas; Compreender a relação entre seu corpo, o tempo (agora, antes, depois, hoje, amanhã, dia, noite), o ritmo (lento, moderado e rápido), níveis (baixo, médio e alto) e o espaço (dentro, fora, atrás, frente) a fim de adquirir as noções de localização, direção, posição e disposição no espaço, bem como de sequência temporal; Desenvolver habilidades de atenção e concentração; Trabalhar a ação de combinar diversos grupos musculares (coordenação motora); Desenvolver a capacidade de usar de forma eficiente e precisa os pequenos músculos (coordenação motora fina); Trabalhar a consciência do corpo, lateralidade, tônus muscular, domínio do equilíbrio.
Brincadeiras de roda / Brinquedos Cantados	Expressar por meio de gestos e músicas, sensações, sentimentos, situações vividas e imaginárias a fim de ampliar o conhecimento das práticas corporais infantis.
Pequenos jogos	Trabalhar atividades recreativas que exercite a velocidade, destreza e força.
Jogos sensoriais	Trabalhar os estímulos dos sentidos humanos (visão, tato, audição, olfato e o paladar); Desenvolver a capacidade de raciocinar, pensar; Minimizar a tensão.

RECREAÇÃO - 1º ANO**2º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Jogos de imitação	Promover o desenvolvimento da capacidade de expressão através da linguagem corporal; Desenvolver a inteligência, imaginação, o diálogo, cooperação.
Jogos educativos / raciocínio	Estimular a concentração e a atenção por meio de jogos de raciocínio (memória, jogo da velha) para que possam contribuir no raciocínio lógico e na criação de estratégias para resolução de problemas cotidianos.
Jogos populares	Entender os jogos populares como parte da cultura corporal, para que possam contribuir nas relações histórico-sociais, bem como associá-los com a atualidade.
Jogos de volta à calma	Recuperar os padrões metabólicos basais, como forma de trazer os participantes ao seu ritmo habitual.
Jogos simbólicos	Trabalhar a representação corporal do imaginário, a fantasia, o faz de conta.
Jogos de construção	Resgatar jogos e brincadeiras tradicionais, que pressupõem a construção ou reconstrução de um brinquedo a fim de explorar a coordenação motora fina, criatividade e cooperação.
Jogos motores e brincadeiras	Desenvolver elementos psicomotores por meio de jogos e brincadeiras com e sem materiais, com regras simplificadas para favorecer o processo de desenvolvimento quanto às condutas motoras de base (quadrupedar, sentar e levantar, rolar, andar, lançar, apanhar, pegar, levantar e transportar objetos, subir e descer) e neuromotoras (girar, galopar, correr, saltar, saltitar, pular em um só pé, com os dois pés juntos).

RECREAÇÃO - 2º ANO**1º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Conhecimento sobre o corpo	Identificar, apontar e nomear em si mesmo e nos outros as diversas parte do corpo a fim de tomar ciência, bem como descobrir as possibilidades e limitações do movimento corporal.
Atividades psicomotoras	Vivenciar estímulos sensoriais para discriminar as partes do próprio corpo e exercer um controle sobre elas; Ter capacidade de situar-se em relação ao próprio corpo e a um ponto específico do ambiente a fim de compreender a relação entre seu corpo, tempo e espaço (localização, direção, posição e disposição). Desenvolver habilidades de atenção e concentração; Trabalhar a ação de combinar diversos grupos musculares (coordenação motora); Desenvolver a capacidade de usar de forma eficiente e precisa os pequenos músculos (coordenação motora fina); Trabalhar a consciência do corpo, tônus muscular, domínio do equilíbrio. Compreender a noção de esquerda-direita em relação ao seu corpo, ao corpo do outro e ao ambiente, a fim de conhecer a dominância de uma parte do corpo sobre a outra parte equivalente.
Brincadeiras de roda / Brinquedos Cantados	Expressar -se por meio de gestos e músicas a fim de desenvolver o senso rítmico.
Pequenos jogos	Trabalhar atividades recreativas que exercite a velocidade, destreza e força.
Jogos sensoriais	Trabalhar os estímulos dos sentidos humanos (visão, tato, audição, olfato e o paladar); Desenvolver a capacidade de raciocinar, pensar; Minimizar a tensão.

RECREAÇÃO - 2º ANO**2º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Jogos de imitação	Expressar sensações, sentimentos, encenações, situações vividas e imaginárias a fim de contribuir no desenvolvimento da expressão corporal. Promover o desenvolvimento da capacidade de expressão através da linguagem corporal; Desenvolver a inteligência, imaginação, o diálogo, cooperação.
Jogos educativos / raciocínio	Estimular a concentração e a atenção por meio de jogos de raciocínio (memória, jogo da velha) para que possam contribuir no raciocínio lógico e na criação de estratégias para resolução de problemas cotidianos.
Jogos populares	Entender os jogos populares como parte da cultura corporal, para que possam contribuir nas relações histórico-sociais, bem como associá-los com a atualidade.
Jogos de volta à calma	Recuperar os padrões metabólicos basais, como forma de trazer os participantes ao seu ritmo habitual.
Atividades rítmicas	Vivenciar atividades que levam o educando a ouvir, comparar, reproduzir e diferenciar sons a fim de desenvolver o senso rítmico e a acuidade auditiva
Jogos de construção	Resgatar jogos e brincadeiras tradicionais, que pressupõem a construção ou reconstrução de um brinquedo a fim de explorar a coordenação motora fina, criatividade e cooperação.
Jogos motores e brincadeiras	Vivenciar variadas atividades lúdicas a fim de compreender as diferenças entre jogo e brincadeira. Identificar e respeitar as diferentes regras existentes nos jogos (cooperativos e competitivos) com e sem materiais a fim de contribuir no desenvolvimento das condutas motoras de base (quadrupedar, sentar e levantar, rolar, andar, lançar, apanhar, pegar, levantar e transportar objetos, subir e descer) e neuromotoras (girar, galopar, correr, saltar, saltitar, pular em um só pé, com os dois pés juntos).

RECREAÇÃO - 3º ANO**1º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Conhecimento sobre o corpo/ esquema corporal	Identificar as funções e alterações do nosso corpo durante o exercício físico, bem como adquirir consciência global do mesmo e de seus movimentos procurando utilizar a expressão corporal como linguagem
Atividades psicomotoras	Estabelecer com clareza os lados direito e esquerdo, bem como proporcionar atividades utilizando o lado dominante e lado não dominante para abordar a importância dos exercícios compensatórios. Aprimorar a noção de posição e disposição no espaço a fim de orientar o próprio corpo a um ponto específico do ambiente. Desenvolver habilidades de atenção e concentração; Trabalhar a ação de combinar diversos grupos musculares (coordenação motora); Trabalhar a consciência do corpo, tônus muscular, domínio do equilíbrio.
Brincadeiras de roda / Brinquedos Cantados	Expressar -se por meio de gestos e músicas a fim de desenvolver o senso rítmico.
Pequenos jogos	Trabalhar atividades recreativas que exercite a velocidade, destreza e força.
Estafetas, revezamentos	Desenvolver as potencialidades de exercícios combinados como correr, saltar, girar.
Jogos sensoriais	Trabalhar os estímulos dos sentidos humanos (visão, tato, audição, olfato e o paladar); Desenvolver a capacidade de raciocinar, pensar; Minimizar a tensão.

RECREAÇÃO - 3º ANO**2º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Jogos de imitação	Expressar sensações, sentimentos, encenações, situações vividas e imaginárias a fim de contribuir no desenvolvimento da expressão corporal. Promover o desenvolvimento da capacidade de expressão através da linguagem corporal; Desenvolver a inteligência, imaginação, o diálogo, cooperação.
Jogos de raciocínio	Aprimorar a necessidade da concentração e atenção por meio de jogos de raciocínio (trilha) para que possam contribuir no raciocínio lógico matemático e na criação de estratégias para resolução de problemas cotidianos
Jogos populares	Resgatar os jogos populares do passado realizados no bairro, vivenciando-os na atualidade e valorizando-os, para que possam contribuir nas relações histórico-sociais, como parte da cultura corporal.
Jogos de volta à calma	Recuperar os padrões metabólicos basais, como forma de trazer os participantes ao seu ritmo habitual.
Atividades rítmicas	Vivenciar atividades que levam o educando a ouvir, comparar, reproduzir e diferenciar sons a fim de desenvolver o senso rítmico e a acuidade auditiva
Jogos de construção	Criar jogos e brincadeiras, que pressupõem a construção ou reconstrução de um brinquedo a fim de explorar a coordenação motora fina e a criatividade.
Jogos motores e brincadeiras	Vivenciar variadas atividades lúdicas a fim de compreender as diferenças entre jogo e brincadeira. Identificar e respeitar as diferentes regras existentes nos jogos (cooperativos e competitivos), com e sem materiais, a fim de contribuir no desenvolvimento das condutas motoras de base (quadrupedar, sentar e levantar, rolar, andar, lançar, apanhar, pegar, levantar e transportar objetos, subir e descer) e neuromotoras (girar, galopar, correr, saltar, saltitar, pular em um só pé, com os dois pés juntos).

RECREAÇÃO - 4º ANO**1º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Atividades psicomotoras	Vivenciar por meio de jogos e brincadeiras, atividades motoras que proporcionam controle muscular, coordenação óculo-manual e óculo-pedal a fim de contribuir para o aprimoramento da coordenação viso-motora necessária às atividades do cotidiano. Desenvolver habilidades de atenção e concentração;
Jogos de socialização	Contribuir para socialização entre alunos, a fim de despertá-los para o desenvolvimento de ideias e de valorização humana, tendo o respeito e a coletividade como pressuposto básico de convivência social.
Jogos Cooperativos	Propor atividades em que os alunos joguem, visando superar desafios e não os adversários, promovendo parceria ao jogar, contribuindo assim, para atingirem objetivos comuns, despertando a integração, a solidariedade, a cooperação e a organização coletiva.
Atividades rítmicas	Vivenciar atividades que levam o educando a ouvir, comparar, reproduzir e diferenciar sons a fim de desenvolver o senso rítmico e a acuidade auditiva.
Estafetas, revezamentos	Desenvolver as potencialidades de exercícios combinados como correr, saltar, girar.
Jogos de oposição	Perceber e vivenciar essa manifestação corporal de maneira crítica e consciente, procurando, sempre que possível, estabelecer relações com a sociedade em que vive, a fim de propiciar além do trabalho corporal, a aquisição de valores e princípios essenciais para a formação do ser humano, como: cooperação, solidariedade, autocontrole emocional, entendimento da filosofia que geralmente acompanha sua prática e, acima de tudo, respeito pelo outro, pois sem ele a atividade não se realizará.
Jogos de Raciocínio	Compreender a necessidade da concentração e atenção por meio de jogos de raciocínio (dama) para que possam contribuir no raciocínio lógico matemático e na criação de estratégias para resolução de problemas cotidianos.

RECREAÇÃO - 4º ANO**2º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Jogos populares	Resgatar os jogos populares do passado relacionados ao Estado do Paraná, bem como os jogos de origem afrodescendente e indígena, vivenciando-os na atualidade e valorizando-os, para que possam contribuir nas relações histórico-sociais como parte da cultura corporal.
Brincadeiras e jogos regionais	Conhecer a cultura brasileira, origem e a variação dos jogos e brincadeiras em cada região.
Dança	Oportunizar acerca da dança a consciência crítica e reflexiva sobre seus significados, características, conceitos, objetivos e história criando situações em que a representação simbólica, peculiar a cada modalidade de dança, seja contemplada, assim como possibilitar o conhecimento das Danças Folclóricas Brasileiras com ênfase no Estado do Paraná, a fim de ampliar o conhecimento acerca da cultura regional e corporal.
Jogos de construção	Oportunizar aos alunos a construção de regras e brinquedos, a partir de materiais alternativos, discutindo a problemática do meio ambiente por meio do reaproveitamento de sucatas e a experimentação de seus brinquedos e jogos dando outro significado e enriquecendo-os com vivências e práticas corporais..
Jogos motores e brincadeiras	Vivenciar variadas atividades lúdicas a fim de compreender as diferenças entre jogo e brincadeira. Identificar e respeitar as diferentes regras existentes nos jogos (cooperativos e competitivos), com e sem materiais, a fim de contribuir no desenvolvimento das condutas motoras de base (quadrupedar, sentar e levantar, rolar, andar, lançar, apanhar, pegar, levantar e transportar objetos, subir e descer) e neuromotoras (girar, galopar, correr, saltar, saltitar, pular em um só pé, com os dois pés juntos).
Jogos Cooperativos	Propor atividades em que os alunos joguem, visando superar desafios e não os adversários, promovendo parceria ao jogar, contribuindo assim, para atingirem

	objetivos comuns, despertando a integração, a solidariedade, a cooperação e a organização coletiva.
Grandes jogos/ jogos de regras	Trabalhar jogos com regras preestabelecidas e difíceis, em maior quantidade e em ambientes grandes e abertos, tendo o maior número de participantes possível.
Jogos pré desportivos	Desenvolver gestos e movimentos naturais básicos dos elementos essenciais e movimentos simples, como: saltar, correr, lançar, etc; Trabalhar de forma diferenciada regras e os objetivos de cada jogo; Desenvolver aspectos cognitivos e sócio-afetivos; Trabalhar fatores coletivos, criatividade, motivação, competição.
Gincanas / Caça ao tesouro / enigmas	Buscar diversão através de atividades lúdicas, proporcionando integração. Desenvolver habilidades de agilidade, esperteza, raciocínio, cooperação, resolução de problemas, organização, liderança.



RECREAÇÃO - 5º ANO**1º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Atividades psicomotoras	Vivenciar por meio de jogos e brincadeiras, atividades motoras que proporcionam controle muscular, coordenação óculo-manual e óculo-pedal a fim de contribuir para o aprimoramento da coordenação viso-motora necessária às atividades do cotidiano. Desenvolver habilidades de atenção e concentração;
Jogos de socialização	Contribuir para socialização entre alunos, a fim de despertá-los para o desenvolvimento de ideias e de valorização humana, tendo o respeito e a coletividade como pressuposto básico de convivência social.
Jogos Cooperativos	Conhecer os elementos dos jogos cooperativos, a fim de compreender a necessidade e a importância do trabalho em equipe, da cooperação, da organização coletiva, ou seja, do atuar em conjunto a fim de alcançar um bem comum.
Jogos de oposição	Perceber e vivenciar essa manifestação corporal de maneira crítica e consciente, procurando, sempre que possível, estabelecer relações com a sociedade em que vive, a fim de propiciar além do trabalho corporal, a aquisição de valores e princípios essenciais para a formação do ser humano, como: cooperação, solidariedade, autocontrole emocional, entendimento da filosofia que geralmente acompanha sua prática e, acima de tudo, respeito pelo outro, pois sem ele a atividade não se realizará.
Atividades Rítmicas e Expressivas	Vivenciar atividades expressivas que abordam canções tradicionais com movimentos, palmas, gestos sonoros e corporais que levem a criança a ouvir, comparar, reproduzir e diferenciar sons a fim de desenvolver o senso rítmico e acuidade auditiva.
Estafetas, revezamentos	Desenvolver as potencialidades de exercícios combinados como correr, saltar, girar.
Jogos de Raciocínio	Aperfeiçoar a concentração e atenção por meio de jogos de raciocínio (xadrez) para que possam contribuir no raciocínio lógico matemático e na criação de estratégias para resolução de problemas cotidianos.

RECREAÇÃO - 5º ANO**2º semestre**

Conteúdos	Objetivos
Jogos Populares	Resgatar os jogos populares do passado do Brasil, bem como os jogos de origem afrodescendente e indígena, vivenciando-os na atualidade e valorizando-os, para que possam contribuir nas relações histórico-sociais como parte da cultura corporal.
Brincadeiras e jogos regionais	Conhecer a cultura brasileira, origem e a variação dos jogos e brincadeiras em cada região.
Dança	Oportunizar acerca da dança a consciência crítica e reflexiva sobre seus significados, características, conceitos, objetivos e história criando situações em que a representação simbólica, peculiar a cada modalidade de dança, seja contemplada, bem como possibilitar o conhecimento das Danças Folclóricas Brasileiras, a fim de ampliar o conhecimento acerca da cultura corporal.
Jogos de Construção	Oportunizar aos alunos a construção de regras e brinquedos, a partir de materiais alternativos, discutindo a problemática do meio ambiente por meio do reaproveitamento de sucatas e a experimentação de seus brinquedos e jogos dando outro significado e enriquecendo-os com vivências e práticas corporais, a fim de estimular a consciência reciclável e criativa nos alunos.
Jogos Motores e Brincadeiras	Aprimorar por meio de jogos e brincadeiras as condutas motoras de base (quadrupedar, sentar e levantar, rolar, andar, lançar, apanhar, pegar, levantar e transportar objetos, subir e descer) e as neuromotoras (girar, galopar, correr, saltar, saltitar, pular em um só pé, com os dois pés juntos), contextualizando-as, bem como saber identificar e respeitar as diferentes regras existentes nos jogos e brincadeiras com e sem materiais, a fim de contribuir no desenvolvimento social, simbólico, político, cognitivo e motor do educando.

Grandes jogos/ jogos de regras	Trabalhar jogos com regras preestabelecidas e difíceis, em maior quantidade e em ambientes grandes e abertos, tendo o maior número de participantes possível.
Jogos pré desportivos	Desenvolver gestos e movimentos naturais básicos dos elementos essenciais e movimentos simples, como: saltar, correr, lançar, etc; Trabalhar de forma diferenciada regras e os objetivos de cada jogo; Desenvolver aspectos cognitivos e sócio-afetivos; Trabalhar fatores coletivos, criatividade, motivação, competição.
Gincanas / Caça ao tesouro / enigmas	Buscar diversão através de atividades lúdicas, proporcionando integração. Desenvolver habilidades de agilidade, esperteza, raciocínio, cooperação, resolução de problemas, organização, liderança.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A recreação é uma área que possibilita uma variedade de ações em diferentes espaços e que principalmente nos espaços educacionais colaboram para o desenvolvimento físico, psíquico e social.

O recreador tem um amplo leque de possibilidades de trabalhar que pode ser aproveitado para ampliar não somente os conhecimentos do indivíduo, mas integrá-lo no ambiente que vive e ter resultados gratificantes quanto ao seu desenvolvimento.

Assim, espera-se que o material que ora se apresenta possa servir como ferramenta de construção profissional, e que a conscientização de que todo trabalho deve ser desenvolvido com qualidade e responsabilidade, tenha se tornado a tônica dos profissionais que irão atuar nesta área nos espaços educacionais.

Estaremos caminhando juntos, orientando e assessorando com sugestões de atividades, referências bibliográficas, textos, artigos e encontros onde poderemos construir um trabalho de qualidade, beneficiando a comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

- BROTTO, F.O. **Jogos Cooperativos**. Ed. Re-novada. 2003 Sp.
- CAVALLARI, V.R; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. São Paulo. Ed. Ícone. 2005.
- DIEHL, ROSILENE MORAES. **Jogando com as Diferenças: jogos para crianças e jovens com deficiência**. São Paulo- SP. Phorte, 2006.
- FERREIRA, V. **Educação Física, Recreação, Jogos e Desportos**. Rio de Janeiro. Ed. Sprint. 2003.
- FREIRE, PAULO. **Globalização e Educação: o papel da inclusão à luz do pensamento de Paulo Freire**. Educação & linguagem. Nº 13, 2006.
- FRIETZEN, S, J. **Dinâmicas de recreação e jogos**. Ed. Petrópolis. 1995.
- GAIO, ROBERTO; PORTO, ELINE in MARCO, ADEMIR De et al. **Educação Física: cultura e sociedade. Cap. Educação física e pedagogia do movimento: possibilidades do corpo em diálogo com as diferenças**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.
- GALLAHUE, D,L; OZMUN,J,C. **Compreendendo o desenvolvimento motor Bêbes, crianças, adolescentes e Adultos**.São Paulo. Ed. Phorte 2005.
- KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo. Pioneira. 1997.
- KISHIMOTO, T,M. **Jogo, brincadeira, brinquedo e a educação**. Ed. Cortez. 1997.
- MARCELLINO, N,C. **Pedagogia da animação**. Ed. Papyrus. 1990.
- MIAN, R. **Monitor ou Recreação: Formação profissional**. São Paulo. Texto Novo. 2003.
- RABELO, V; PIMENTEL, F **Jogos infantis**.Ed. Belo Horizonte. Rio de Janeiro 1991.
- SCHWARTZ, G.M. **Educação Física no ensino Superior: Atividades Recreativas**. Ed. Guanabara. 1958.
- Secretaria de Educação Especial do Ministério da Educação. **Integração: educação física adaptada**. Ano 14 - Edição Especial/ 2002
- Site:** A integração do aluno com deficiência na rede de ensino. Ministério da Educação e do Desporto/MEC.
- SILVA, E,N. **Recreação e jogos**. Rio de Janeiro. Ed. Sprint. 1999.
- SILVA, N,P. **Recreação**. Ed Pioneira. SP. 1959.
- SOLER,R. **Jogos Cooperativos para Educação Infantil**. Ed. Sprint. 2003 Rj.
- VELASCO,C. **Brincar o despertar do psicomotor**. Ed. Sprint RJ 1996.
- ZACHARIAS, VERA LÚCIA CAMARA. A Educação Pré-Escolar para Crianças com Necessidades Especiais. <http://www.centrorefeducacional.com.br/edunespc.html> Acessado em, 2007.