

ELAINE REGINA NASCIMENTO DA VEIGA
ERMELISY SILVA STEFANUTO

SUGESTÕES DE ATIVIDADES RECREATIVAS NO AUXÍLIO DO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DA CRIANÇA DEFICIENTE MENTAL EDUCÁVEL NAS CLASSES ESPECIAIS.

Monografia apresentada ao IV Curso de Pós-graduação em Educação Especial da Universidade Federal do Paraná,

CURITIBA

1991

O R I E N T A D O R

TAMIR BARBARA ALVES

C O - O R I E N T A D O R

ARACI ASINELLI DA LUZ

R E S U M O

A presente monografia foi realizada por alunos do IV Curso de especialização em Educação Especial da Universidade Federal do Paraná, como requisito para obtenção do grau de especialista em Deficiente Mental. Foram realizadas pesquisas bibliográficas, aliadas a observações em estágio supervisionado em uma escola da rede estadual com alunos de classe especial no município de Curitiba, tendo como objetivos subsidiar educadores que visem aprimorar o desenvolvimento psicomotor de seus alunos por meio das atividades recreativas. Estas atividades são úteis para que as crianças aprendam a conhecer a si mesma. Sendo assim, o trabalho sugeriu atividades que auxiliam a aprendizagem do deficiente mental proporcionando aos pais, educadores e amigos, conhecimentos práticos para acrescentar as possibilidades de aprendizagem, preparando o deficiente mental a enfrentar o mundo que o confronta.

S U M Á R I O

	<i>pag</i>
1. <i>Problema</i>	01
2. <i>Objetivos</i>	02
3. <i>Justificativa</i>	03
4. <i>Hipótese</i>	04
5. <i>Definição de Termos</i>	05
6. <i>Fundamentação Teórica</i>	07
6.1. <i>Atividades Recreativas</i>	
6.1.1. <i>Esquema Corporal</i>	12
6.1.2. <i>Coordenação Geral e Equilí - brio</i>	16
6.1.3. <i>Coordenação Visomotora e Vi- somanual</i>	21
6.1.4. <i>Percepção Tátil</i>	25
6.1.5. <i>Percepção Visual</i>	29
6.1.6. <i>Percepção Auditiva</i>	32
6.1.7. <i>Ritmo</i>	36
6.1.8. <i>Orientação Espaço-Temporal...</i>	39
6.1.9. <i>Lateralidade</i>	43
7. <i>Conclusão</i>	48
8. <i>Referências Bibliográficas</i>	49

1. P R O B L E M A

A criança deficiente mental necessita desenvolver suas -
áreas psicomotoras e de preferência junto a pessoas especializa-
das que possam orientá-las de maneira correta. O profissional -
especializado poderá suprir mediante atividades específicas -
essas necessidades, contribuindo assim para seu desenvolvimento.

Podem as atividades recreativas auxiliar os profissio -
nais da área no desenvolvimento psicomotor do Deficiente Mental
educável de classe especial?

2. O B J E T I V O S

2.1. GERAL

Apresentar os benefícios que as atividades possam trazer ao desenvolvimento psicomotor do deficiente mental educável para classes especiais.

2.2. ESPECÍFICOS

- . favorecer o comportamento global da criança, bem como a sua integração social;
- . auxiliar a sua aprendizagem escolar;
- . oferecer ao educador, atividades que estimulem o conhecimento do próprio corpo, orientação espaço-temporal, lateralidade, coordenação geral e equilíbrio, coordenação viso-motora e visomanual, ritmo e percepção.

3. J U S T I F I C A T I V A

O tema abordado na presente monografia surgiu diante das dificuldades psicomotoras encontradas por educadores da área. Com a proposta de elucidar e sugerir atividades que servirão de - subsídios para que os mesmos possam utilizá-las no seu plano educacional.

4. H I P Ó T E S E

PREMISSA: Segundo DROWATZKY, para o deficiente mental, as habilidades motoras constituem a base das atividades de auto-suficiência e segurança pessoal, contribuindo para o desenvolvimento de uma imagem favorável de si mesmo e ajudando a criança a alcançar certo nível de independência recreacional e ocupacional.

Se as sugestões das atividades recreativas servirem de apoio aos educadores, então, o desenvolvimento psicomotor de suas crianças poderá atingir um nível melhor.

1. DROWATZKY, John N. Educacion física para niños deficientes mentais. Buenos Aires, Panamericana, 1973. p. 59.

5. DEFINIÇÃO DE TERMOS

ATIVIDADES RECREATIVAS: a necessidade intrínseca do ser humano - criar e associar-se - e sendo, na infância e na adolescência, primordial estimulante de crescimento e desenvolvimento da personalidade, analisemos com cuidado a influência destas atividades sob todos os aspectos da natureza humana: físico, mental e moral-social (RUTH GOUVÊA)

COORDENAÇÃO: a capacidade para combinar muitos movimentos musculares em uma modalidade dinâmica bem harmonizada. A pessoa bem coordenada é capaz de descrever uma série de movimentos bem coordenados e de realizar com eficiência todo movimento (DROWATZKY)

CLASSE ESPECIAL: em tempo parcial dentro do espaço da escola regular para deficiente mental educável (VITOR FONSECA)

DEFICIENTE MENTAL: é o indivíduo que do ponto de vista intelectual, físico, social ou emocional, está tão notavelmente desviada do que considerado crescimento e desenvolvimento normal que não pode se beneficiar ao máximo com um programa escolar regular e requer uma escola especial ou serviços complementares (CRUICKSHAND)

DEFICIENTE MENTAL EDUCÁVEL: são indivíduos que apresentam atraso intelectual e é essencial que sejam colocados em classes especiais, para seu maior desenvolvimento educacional, emocional e social (CRUICKSHAND)

PSICOMOTRICIDADE: é a educação dos movimentos ou, através dos movimentos visando à uma melhor utilização das capacidades psicofísicas da criança e favorecendo o seu desenvolvimento (HURTADO)

PSICOMOTRICIDADE: desenvolve o aspecto comunicativo do corpo, o que equivale a dar ao indivíduo a possibilidade de dominar o seu corpo, de economizar sua energia, de pensar seus gestos a fim de aumentar-lhes a eficácia e a estética, de completar e aperfeiçoar seu equilíbrio. (CUNHA)

6. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O trabalho com o Deficiente Mental é um processo lento e que exige dedicação por parte do educador, para que obtenha sucessos.

Com a finalidade de esclarecer alguns aspectos, é que se empreendeu este estudo.

BEÇAK & PESSOA apontam que várias são as causas de Deficiência Mental e muitas delas são desconhecidas, mas a grande maioria tem causa genética. Agentes infecciosos, como o vírus da rubéola, as radiações ionizantes, drogas de efeitos colaterais na 1.^a fase da gestação, substâncias tóxicas ingeridas, a desnutrição da gestante, o hipotireoidismo, a diabete, a sífilis, a toxoplasmose e casamentos consanguíneos.¹

Já TELDORD & SAWREY colocam que:

"As causas ambientais de retardamento mental são: o trauma físico pré-natal, as infecções nutricionais ou tóxicas, a incompatibilidade de sangue e a radioatividade. As causas natais incluem a prematuridade, a asfixia e o trauma físico. As causas pós-natais são o trauma físico, infecções, privação dietética e

1. BEÇAK, W; PESSOA, O. Frota. Genética Médica - São Paulo, Sarvier, 1973 p. 322 - 323.

e extrema privação sensorial ou uma privação ambiental geral".²

Tendo o ser humano um sistema funcional extremamente complexo, assemelha-se a uma máquina, cujas engrenagens adaptam-se perfeitamente uma às outras para o seu correto funcionamento, a partir do momento que, na sua montagem, ocorra alguma falha, ou a máquina não funciona ou funciona precariamente. Indo mais além, a máquina é colocada em funcionamento em perfeitas condições mas, por algum distúrbio externo a ela, como por exemplo, uma arruela que caia entre suas engrenagens, a máquina para ou funciona de modo inadequado.

E assim é o homem, sejam por causas genéticas, como a montagem da máquina, ou por causas ambientais, como a arruela entre as engrenagens; seu organismo pode sofrer lesões com graus maiores ou menores, mas que impedem o seu perfeito desempenho.

(idade de coleta)

Segundo BAGATINI, o Deficiente Mental educável pertence a uma categoria educacional cujo "Q.I. varia de 67 a 84", com idade mental de 7 a 10 anos.³

O Deficiente Mental nos seus primeiros anos de vida, por seus distúrbios no comportamento de adaptação é reconhecido pelo baixo índice de desenvolvimento em habilidades como andar, falar e outras atividades sensório-motoras. Em época escolar é obser-

2. TELDORD, Charles; SAWREY, James. O Indivíduo Excepcional. Rio de Janeiro Zahar, 1976. p. 268

3. BAGATINI, Wilson. Educação Física para o Excepcional. Porto Alegre, Sagra, 1984. p. 37

vado pela capacidade de aprendizagem diminuída. E o comportamento desajustado caracteriza o Deficiente Mental entre adultos, - utilizando-se como critério principal para caracterizá-lo, o - baixo ajustamento social em termos de incapacidade para manter, - independentemente, um lar e uma família, ou ganhar a vida num - emprego que envolva competição.

Para CRUICKSHANK, o deficiente mental educável são os de classes especiais. Estas crianças são normais ou estão dentro - dos limites de variação normais, sendo que o seu desvio primário está na área do crescimento intelectual que é deficitário. As classes especiais são salas de aula que dispõem de equipamento requerido e professores especialmente treinados, sendo possivelmente ou parcialmente integradas com classes regulares mas o seu atendimento continua especializado. ⁴

BAGATINI, diz que os Deficientes Mentais educáveis são - capazes de, em classes especiais, aprender, participando com os demais alunos. ⁵

LE BOULCH indica que, em casos ^{que} há perturbação da relação fundamental entre o eu e o mundo, a reeducação psicomotora permite obter resultados muito bons. ⁶

4. CRUICKSHANK, Willian Mellon & JOHNSON, G Orville. A Educação da Criança e do Jovem Excepcional Porto Alegre, Globo, 1974 p.207
5. BAGATINI, Wilson. Educação física para excepcional. Porto Alegre, Sagra, 1984. p.37
6. BOULCH, L. Citado por HURTADO, Jóhann G. Educação física pré-escolar e - escolar 1.ª a 4.ª série. Curitiba. Fundação da UFPR 1985 p. 19

Segundo COSTALLAT, a psicomotricidade seja particularmente valiosa na reeducação da criança excepcional já que atende a educação neuromuscular da criança deficiente com métodos progressivos, que seguem ao mesmo tempo a evolução fisiológica normal e a maturação intelectual.⁷

A Educação Física, para os Deficientes Mentais, com profissionais especializados, vem ao encontro do propósito de proporcionar ao deficiente estas experiências, que por muitas vezes, podem não ocorrer nos dois primeiros anos de vida, mas ainda na sua infância, para que contribuam de forma mais acentuada no seu desenvolvimento.

ARCHER diz que:

" O Deficiente Mental necessita de exercícios corporais como qualquer pessoa, para que ele não fique simplesmente isolado em um canto de sua casa. Deve praticar Educação Física para que seu corpo e sua mente se sintam bem. O Deficiente Mental possui potencialidades que devem ser desenvolvidas. Podem praticar até desportos coletivos; mesmo que tragam atritos, será uma socialização, que trará benefícios para sua pessoa".⁸

7. COSTALLAT, Dalila Molina de. Psicomotricidade. Porto Alegre, Globo, 1983 p. 02

8. ARCHER, Ricardo Battisti. Educação física em educação especial. Curitiba. s.n. , 1983 p. 33 - 42

É muito importante que os tipos de atividades a serem desenvolvidas sejam diferenciadas de criança para criança, devendo visar os objetivos específicos.

Também varia a forma de serem ministradas estas atividades, que devem partir das mais simples às mais complexas, lembrando sempre que elas têm um começo, um meio e um fim. É importante observar que o aluno nunca deve ser obrigado a executar um exercício, mas incentivado a realizá-lo.

O professor de excepcionais, segundo MACHADO e ALMEIDA, tem uma tarefa muito difícil, pois vai trabalhar com crianças que apresentam sérios problemas. " Para conseguir um bom resultado, deve possuir uma formação adequada, ter personalidade, encarar os problemas que aparecerem e contorná-los firmemente, com serenidade e compreensão. Além disso, deve ser sincero e gentil, ter entusiasmo, respeito e interesse por todos e ter antes de tudo equilíbrio emocional. ⁹

Para enfrentar a tarefa de assistir, de forma integral à criança Deficiente Mental, o educador tem que conhecer a mesma e seu nível de maturidade para utilização de métodos e atividades determinadas, devendo também ter bom senso para dosar a prática a fim de atingir os objetivos almejados. Sendo assim, a psicomotricidade está dividida por áreas e seus respectivos objetivos educacionais, são os seguintes:

9. MACHADO, Maria de Carvalho; ALMEIDA, C. de oliveira. Ensinando crianças excepcionais. Rio de Janeiro, Livraria José Olympio, 1970. p. 17

6.1. ATIVIDADES RECREATIVAS

6.1.1. ESQUEMA CORPORAL

O esquema corporal consiste na representação mental do próprio corpo, de seus segmentos, de suas possibilidades de movimento e de suas limitações espaciais. (LÓPEZ & NUNEZ)

Objetivos Educacionais

- . reconhecer o corpo no seu todo, nas suas partes e respectivos movimentos, como veículo de comunicação com o meio físico e humano;
- . perceber o seu próprio desenvolvimento físico.

Atividades Recreativas

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS DA PREFEITURA - MUNICIPAL DE CURITIBA (1984-1987)

CURSO DE DEFICIENTE MENTAL EM MOGI DAS CRUZES (1987)

. Sentados de olhos vendados (fechados) tocar com as mãos diferentes partes do corpo, através de um comando. Repetindo em voz alta as partes tocadas. Exemplo: cabeça, mãos, pés, etc

. Com uma bexiga (bola) para cada dupla. Coloca a bexiga entre a dupla. Estas mutuamente segurando a bexiga com a cabeça, com o braço, com a barriga, com a coxa, etc. sem que ocorra o toque das mãos.

. Bola de isopor dentro de um funil: assoprar fazendo a bola elevar-se.

. Colocar a bola de isopor no chão e assoprá-la até um ponto determinado.

. Sentados no chão, tocar com as mãos partes do corpo - aliado com a explicação de seu funcionamento. Fazer com que repitam após cada citação.

. Em pé, elevar o joelho alternadamente até a altura do quadril. Elevar os braços na altura dos ombros alternadamente, - retornando sempre à posição inicial.

. Sentados, com as pernas estendidas à frente do corpo - e tentar tocar com as mãos os pés. Com as pernas flexionadas (dobradas) girar o tronco lateralmente (de um lado para outro) com as mãos na cintura.

. Deitados, em decúbito ventral (de barriga para baixo) com as mãos nas costas e elevar a cabeça o máximo possível.

. Deitados, em decúbito dorsal (de costas) com os braços estendidos acima da cabeça, elevar as pernas alternadamente e depois simultaneamente.

. Com os pés e mãos apoiados no chão, deslocar-se até um ponto determinado.

. Em deslocamento, sobre um círculo desenhado no solo, - andar nas pontas dos pés, com a interna e externa dos pés e com os calcanhares.

. Imitar animais e pessoas. Exemplo: estique o seu pescoço como tartaruga, abra sua boca como um leão, dê coices com seus pés como um burrinho e ande com as pernas duras como um soldado de madeira.

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS

. CUMPRIR A ORDEM (CUNHA)

Material: nenhum

Formação: espalhados no ambiente

Desenvolvimento: recomendar aos alunos que deverão "cumprir a ordem" que for dada, e não imitar o que o professor - faz. Chamar os alunos à frente da classe, dar uma ordem e fazer um gesto diferente. Por exemplo: "Ponha a mão no ombro" (pondo a mão na cabeça). O aluno terá que obedecer a ordem e não imitar o gesto do professor.

. TAPAR O DESENHO (CUNHA)

Material: quadro negro e giz

Formação: duas filas

Desenvolvimento: dividir o quadro em 2 partes. Preencher o quadro com desenho de contorno de mãos espalmadas em diversas posições. Os alunos de cada grupo tentarão colocar de uma só vez (com um tapa) a sua mão em cima do desenho solicitado pelo professor. Quem acertar terá o direito de apagar o desenho. O grupo que primeiro ficar sem desenho na sua parte do quadro é o vencedor.

OBS: convem encher o quadro de desenho para que todos joguem.

. BONECO MECÂNICO (CASTRO)

Material: nenhum

Formação: espalhados no ambiente

Desenvolvimento: as crianças ficarão espalhadas, sendo que só pode se movimentar com gestos bruscos, como

- mexe os braços bonequinho
- mexe a cabeça

- os joelhos
- anda bonequinho (mexe as pernas)
- dança bonequinho (mexe todo o corpo)

. CORTAR ÁRVORE NA FLORESTA (CASTRO)

Material: nenhum

Formação: livre

Desenvolvimento: dizendo que irão brincar de cortar -
árvores na floresta.

Cantar fazendo gestos de braços, movimentando-os para
frente do corpo e flexionando o tronco na altura da -
cintura também para a frente.

AH! AH! AH!

Minha machadinha (BIS)

Quem te pôs a mão

Sabendo qu'is minha (BIS)

Pula machadinha

Pará o meio da rua (BIS)

. BRINCADEIRA DO ESPELHO (BORSARI)

Material: arcos

Formação: sentados em um semi-círculo, cada um com um
arco.

Desenvolvimento: o professor dirá que o arco é a mol-
dura (explicar o termo) de um espelho. O arco será se-
gurado de forma que seu rosto e parte de seu corpo -
fiquem contidos dentro da circunferência do arco.

As crianças, reproduzindo o procedimento, deverão imitar os gestos faciais e corporais do professor, como se estivessem diante do espelho. O professor deverá sorrir, piscar um olho, virar a cabeça, etc.

6.1.2. COORDENAÇÃO GERAL E EQUILIBRIO

Conceitos:

Coordenação Geral: a capacidade para combinar muitos movimentos musculares, permitindo ao indivíduo procurar a direção com rapidez e precisão. A coordenação não só requer uma sequência correta dos movimentos, mas também uma boa sincronia e ritmo.

Equilíbrio: É manter a postura. O indivíduo adquire consciência sobre a força gravitacional e a relação que existe entre ele mesmo e sua força. (DROWATZKY)

Objetivos Educacionais: Desenvolver a conscientização da atividade dos grandes músculos.

Atividades Recreativas:

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS DA PREFEITURA -
MUNICIPAL DE CURITIBA (1984 - 1987)

- . Andar coordenando movimentos de pernas e braços.
- . Marchar imitando boneco de pau (pernas e braços rígidos) e boneco de mola (relaxamento dos membros, flexão do tronco), intercalando com a marcha normal.
- . Sentados, bater os pés no chão e alternar com batidas das mãos à direita e à esquerda.
- . Jogos com bolas, bastões, arcos, cordas e materiais diversos.
- . Deslocar-se em quatro apoios, imitando animais (cachorro, gato, girafa, leão, etc.)
- . Marchar: batendo palmas, fazendo contagem, movimentando os braços para frente e para trás, elevando e abaixando os braços).
- . Imitar objetos (avião, trem, bicicleta, automóvel, etc.)
- . Saltar com um e dois pés.
- . Elevar as pernas alternadamente e bater palmas embaixo delas.
- . Em pé, elevar os braços estendidos acima da cabeça.
- . Andar nas pontas dos pés.
- . Andar sobre um banco, ida e volta.
- . Equilibrar-se num pé.
- . Andar sobre círculos, oitos e linhas sinuosas.
- . Dois à dois, frente a frente, segurando um arco com as duas mãos, balançando de um lado para outro.
- . Da posição de pé, elevar as pernas alternadamente.

- . Andar colocando um pé na frente do outro.
- . Andar sobre uma linha reta traçada no chão.
- . Andar nas pontas dos pés e nos calcanhares equilibrando um saquinho de areia na cabeça.
- . Andar rente a uma corda.
- . Andar com um saquinho no dorso das mãos, sem deixá - los cair.
- . Andar de olhos fechados.
- . Andar equilibrando-se em cima de um arco.
- . Empurrar e tracionar objetos e companheiros.
- . Cabo de guerra dois a dois.
- . Andar equilibrando saquinho de areia na cabeça, ombro nas costas.
- . Andar sobre um banco e fazer meia volta, sem desequilibrar-se.
- . Segurar um bastão com as duas mãos, lançá-lo para cima e agarrá-lo, evitando que ele caia.
- . Andar sobre uma corda comprida, apoiando as mãos nos ombros de um colega.
- . Andar sobre figuras geométricas (círculo, triângulo, - quadrado e retângulo).
- . Saltar sobre bastões de arcos, pisando somente nos - intervalos.
- . Quadrupedear equilibrando vários objetos.

. O JACARÉ, A COBRA E O PEIXE (CASTRO)

Material: nenhum

Formação: pequenos grupos

Desenvolvimento: usar a quadrinha

Eu conheço

Vou mostrar

Um bichinho

Como ele anda

Que não anda

Para ver

Com os pés

Quem ele é

O grupo se reúne e cada um escolhe um bichinho entre os tres indicados. Casa bicho terá um lugar marcado, aonde vão se encontrar. Ao sinal começarão a se deslocar as cobras, os jacarés e os peixes até chegar no seu lugar.

. PEGA ANÃO (CASTRO)

Material: nenhum

Formação: em roda

Desenvolvimento: escolher quem será o pegador, reunindo todos os participantes em uma roda e o professor irá apontando, falando uma quadrinha até o último.

PEGA SIM

PEGA NÃO

SÓ NÃO PEGA

O ANÃO

Ao sinal, o pegador sairá correndo atrás dos participantes. Para não serem pegos, deverão ser "anões" (flexionar os joelhos), não podendo ficar de cócoras para esperar o pegador.

. O CABRITO (CASTRO)

Material: caixas, cordas, bancos, bolas

Formação: espalhados na quadra de pé.

Desenvolvimento: deslocar-se trotando (correndo dando pulinhos). Saltar os obstáculos existentes no espaço várias vezes.

. O EQUILIBRISTA E A FITA (CASTRO)

Material: fita de papel ou corda

Formação: em filas, um a um.

Desenvolvimento: andar sobre a fita com a ponta de um pé e calcanhar do outro pé.

Variações fazendo curvas sinuosas.

. EQUILIBRISTA NUM PÉ SÓ (CASTRO)

Material: saco de areia

Formação: espalhados na sala

Desenvolvimento: equilibrar-se num pé só com o saquinho em cima da cabeça.

Variações: a criança poderá segurar o saquinho com as duas mãos. Depois uma e mais tarde sem segurá-la.

6.1.3. COORDENAÇÃO VISO-MOTORA E VISOMANUAL

Conceitos:

Coordenação Viso-Motora: é a coordenação que se dá num movimento manual ou corporal, que corresponde a um estímulo visual e se adequa positivamente a ele (COSTALLAT)

Coordenação Visomanual: engloba movimentos dos pequenos músculos em harmonia, na execução de atividades utilizando de - dos, mãos e pulsos. (GOMES).

Objetivos Educacionais: desenvolver a coordenação de - movimento bimanual que se efetua na base de uma impressão visual, permitindo a harmonia de execução conjunta.

. desenvolver a capacidade de realizar movimentos finos utilizando-se de pequenos músculos.

Atividades Recreativas:

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS DA PREFEITUA - MUNICIPAL DE CURITIBA (1984 - 1987)

. Atividades com jornal: dobrá-lo em formas específicas (chapéu, barco, etc.); rasgá-lo em várias formas; fazer o maior número de bolinhas de papel; rasgá-los com os pés, dando formas dobrá-los com os pés.

. Amarrar e desamarrar sapatos, em forma de competição entre equipes.

- . Criar formas no chão com barbantes.
- . Abotoar e desabotoar a camisa de um companheiro.
- . Amarrar e dar laços em barbantes.
- . Tocar cada dedo com o dedo correspondente da outra -
mão (polegar contra polegar, etc.)
- . Dobraduras, pintura a dedos, colagens e recortes de
gravuras, quebra-cabeça, montar e fazer.
- . Brincadeiras de gestos, com os dedos das mãos e dos
pés (datilografar, tocar piano, etc.)
- . Abrir e fechar as duas mãos simultaneamente e alter-
nadas.

VERA MIRANDA GOMES (1987)

- . modular com massa e barro
- . rasgar e amassar vários tipos de papel
- . pintar com as pontas dos dedos e com a mão toda, -
usando tintas.
- . Imitar desenhos em caixa de areia.
- . Embrulhar e desembulhar objetos
- . Escolher feijão e arroz.
- . Abrir e fechar garrafas, latas, gavetas, portas e -
janelas.
- . Pintar e desenhar com materiais diversos.
- . Colar um papel sobre outros.
- . Martelar, parafusar.

. Exercitar as mãos: deixá-las moles, duras, abertas, fechadas, abrir uma e fechar a outra. Repetir os exercícios com os olhos fechados.

. Folhear livros e revistas.

. Brincar na areia, fazendo castelos, construções e bolos com a ajuda de formilinhas.

. Enfiar contas ou macarrão (de orifício grande e de pois pequenos) num fio de nãilon.

. Dar nó com arame e fios moles.

. Colocar pregador de roupa em linhas marcadas na borda de uma caixa, na roupa de colegas e na borda de folhas.

. CORRIDA DO NÓ (MIRANDA)

Material: cinco lenços de pano

Formação: os alunos podem permanecer em sala de aula, sentados em seus lugares, em colunas de igual número de participantes. Os últimos das equipes ficarão com um lenço na mão.

Desenvolvimento: ao sinal dado os que têm o lenço atam-no no braço esquerdo do companheiro à sua frente, fazendo um nó entre o ombro e o cotovelo. Este participante o destacará com a mão direita e o atará da mesma maneira noutra jogador, e assim sucessivamente, até que o da frente levante o seu braço esquerdo com o lenço atado. A equipe que terminar primeiro será considerada a vencedora.

. *NÃO DEIXE CAIR (GOMES)*

Material: bolas de gude e grãos de feijão

Formação: em círculos

Desenvolvimento: passam os objetos segurando-os entre o polegar e o indicador. Sendo que a criança que deixar cair, vai sentar-se dentro do círculo e vira fiscal dos demais.

. *CARACOL (BORSARI)*

Material: giz (para o desenho de 2, 3, 4 caracóis no chão)

Formação: dividir as crianças em colunas de igual número, à frente de cada coluna desenhar-se-á um caracol de tamanho razoável.

Desenvolvimento: a um sinal, o 1º de cada coluna correrá e andarão em cima da linha que forma o caracol. Ao chegar ao final da linha deverá retornar em sentido inverso, tocar a mão no segundo companheiro e colocar-se no final da coluna. O segundo executará a mesma movimentação e assim o segundo executará a mesma movimentação e assim simultaneamente. Será vencedora a coluna que terminar primeiro.

. *BATATA QUENTE (RIZZI)*

Material: uma bola de meia

Formação: sentados em círculos com um participante no centro.

Desenvolvimento: quem estiver no centro joga a "batata" para qualquer criança do círculo dizendo: "BATATA QUENTE".

A criança que recebe a "batata" deve jogá-la imediatamente para outro participante e assim sucessivamente, até que todos tenham a oportunidade de pegar e lançar a bola de meia representando a "batata quente". Reinicia-se o jogo com outra criança no meio do círculo.

. CHAMADA DA RODA (RIZZI)

Material: uma bola

Formação: formar um círculo com um participante no centro.

Desenvolvimento: o jogador que estiver no centro diz o nome de uma criança do círculo, jogando-lhe a bola. A criança chamada deve pegar a bola antes que ela toque o chão. Se pegá-la ela vai para o centro da roda. Se a bola cair, o jogador que estiver no centro aí permanece, tornando a jogar a bola para outra criança.

6.1.4. PERCEPÇÃO TÁTIL

Conceito: capacidade de identificar, diferenciar e classificar objetos, tocando-os e sentindo-os (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS).

Objetivos Educacionais: discriminar os diferentes atributos dos objetos usando a percepção tátil.

Atividades Recreativas:

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS DA PREFEITURA
MUNICIPAL DE CURITIBA (1984 - 1987)

. Com os olhos vendados, identificar objetos colocados em suas mãos.

. Enumerar palavras como sol, gelo, verão, salada, inverno, sorvete, fogo, etc. Os alunos deverão classificá-las em quente, frio, gelado, de acordo com o elemento citado.

. Reconhecer letras e números recortados em cartão ou auto-relevo, de olhos vendados.

. Partindo de uma posição pré-determinada, tocar objetos citados e voltar à posição inicial e descrever o objeto.

. Explorar com as pontas dos dedos, bolas, cordas, saquinhos de areia, arcos, etc.

. O que é? - sentados em círculo com as mãos para trás, passar objetos por trás e identificá-los através do tato.

. Caça ao tênis - sentados em círculos, dois alunos no meio, de olhos vendados, deverão procurar um tênis que está no meio do círculo. O que encontrar primeiro, tira a venda e bate no outro.

. Andar descalço sobre superfícies planas e irregulares (areia, pedra, grama, terra, cimento, etc.)

. Ordenar objetos contidos numa caixa (pedra, bastões, bolas, papel, etc.) observando espessura, forma, tamanho, peso, textura, etc.)

. Manusear materiais de uso comum mas de texturas diversas (lixa, madeira, metal, vidro, etc.)

- . Utilizar massa de modelar e criar várias formas.
- . Carregar materiais de diversos pesos para diferenciá-los.

. CAIXA DE TATO (MAJOR)

Material: uma caixa de papelão com dois buracos de 18 cm de diâmetro, em lados opostos. Coloque dentro pequenos objetos. Os buracos são revestidos com meias.

Formação: pequenos grupos

Desenvolvimento: pedir para cada aluno procurar algo específico dentro da caixa. Pegar o objeto e descrevê-lo, deixando que os dedos digam o que está tocando, sem olhar.

Variações: pedir para que os alunos procurem objetos semelhantes (forma, tamanho, textura)

. COMBINAÇÃO DE COISAS (MAJOR)

Material: diversos objetos (botões, madeira, papel, latinhas)

Formação: espalhados na sala

Desenvolvimento: cada aluno receberá diversos objetos. De olhos fechados deverá classificá-los de acordo com a forma, tamanho, textura ou outra característica qualquer.

. POLEGARES (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS)

Material: nenhum

Formação: à vontade

Desenvolvimento: inicia mostrando os polegares e tocando um no outro, cada vez que cantar "e se vão", esconde atrás do corpo, um dedo de cada vez. Nomiar todos os dedos: polegares, indicadores, maiores, anulares e os menores.

Letra: Polegares, polegares, onde estão?

Aqui estão !

Eles se saudam, eles se saudam

E se vão, e se vão.

. RECOTIN, RECOTAN (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS)

Material: à vontade

Formação: dois a dois, um de seis apoios

Desenvolvimento: o aluno que não estiver de seis apoios canta dedilhando sobre as costas do companheiro. Ao fazer a pergunta "cuantos dedos tiene en cima" deixar um, dois, tres, quatro ou cinco dedos bem apoiados (se mais de um espaçados para não confundir). O outro deverá descobrir quantos há sobre suas costas:

Recotin, Recotan

De la vera, vera van

Del palaccio a la coccina

Cuantos dedos tiene en cima?

6.1.5. PERCEPÇÃO AUDITIVA

Conceito: capacidade de captar, diferenciar e memorizar sons. (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS)

Objetivos Educacionais: reter, lembrar e diferenciar informações auditivas gerais.

Atividades Recreativas:

(PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS DA PREFEITURA - MUNICIPAL DE CURITIBA (1984 - 1987))

. Localizar seus órgãos responsáveis pela audição e depois os seus lugares.

. De olhos fechados, identificar os sons característicos do ser humano (tosse, espirro, riso, choro, assobio, palmas, estalar de língua e de dedos, etc.)

. De olhos fechados, identificar sons diversos (madeira, vidro, metal, papel, plástico, etc.)

. Imitar sons de animais.

. Imitar sons da natureza.

. Utilizando palmas, chocalhos, apitos, bastões, evidenciar a intensidade de um som (forte ou fraco).

. Batendo os pés forte e fraco, marchar cantando.

Brinquedos cantados: Roda Cotia, Atirei o pau no gato, Marcha Soldado, Ciranda Cirandinha, etc.

. Experimentar o silêncio da sala (todos se calam) e o barulho (todos gritam ou batem nas mesas).

. Perceber os sons produzidos naturalmente pelo próprio corpo (respiração, batidas cardíacas).

. Produzir ruídos variados: agitar uma varinha, agitar corda, jogar pedras na água, bater palmas, rasgar e amassar papéis, falar em diversos tons de voz, atirar objetos no chão.

. Colocar-se sentado ou deitado na sala, prestar atenção aos sons, tentando identificar de onde vêm.

. QUEM É O MAIS ESPERTO? (BORSARI)

Material: uma gravador e materiais escolares

Formação: duas fileiras de carteiras unidas em igual número de jogadores.

Desenvolvimento: retira-se um aluno. Em cima de cada carteira coloca-se um objeto. Quando a música começa, os alunos estão correndo, contornando as fileiras ao som de uma música. Quando a música pára, cada aluno deverá apossar-se de um objeto, sendo excluído o jogador que não conseguir pegar um objeto. Retira-se uma carteira com um objeto e repete-se a ação até sobrar o último que será o vencedor.

. CANTO MÁGICO (BORSARI)

Material: uma venda para os olhos

Formação: dispõe-se os jogadores sentados em círculo. Uma das crianças será escolhida para o começo afastando-se do grupo de olhos vendados.

Desenvolvimento: dado o sinal de início, os jogadores combinam qual a ação que o companheiro deve executar. Uma vez resolvida chamam-no e cantam uma cantiga a fim de guiá-lo em sua procura. Graduarão a música, fazendo-a alta ou baixa conforme o jogador se achar próximo ou longe do grupo. A realização acertada o canto será acompanhado de palmas, festejando o jogador vitorioso que receberá como prêmio o direito de escolher seus substitutos.

. CABRA CEGA (MARINHO)

Material: um lenço

Formação: crianças em círculo, dentro do qual ficará uma de olhos vendados - a CABRA-CEGA.

Desenvolvimento: as crianças da roda perguntarão e a que faz o papel de cabra-cega responderá:

- *cabra cega, de onde vieste?*
- *Do moinho de vento.*
- *Que trouxeste?*
- *Fubã e melado*
- *Dá um pouquinho?*
- *Não*
- *Então se afaste.*

As crianças deixarão as mãos e, espalhados no espaço, fugirão à cabra-cega, desafiando-a por vezes: esta ouvindo-as - tentará pegá-las. Quando conseguir tocar alguma, tirará a venda e escolherá um substituto para reiniciar a atividade.

. BOM DIA (MARINHO)

Material: um lenço

Formação: de mãos dadas, as crianças formarão um círculo. No interior deste, permanecerá um jogador de olhos vendados.

Desenvolvimento: rodará o círculo para a direita ou para a esquerda. Em cada momento, o jogador do centro baterá com o pé no chão e os demais estacionarão. Aquele então apontará para o círculo e jogador indicado dirá: "Bom Dia". O do centro terá que reconhecer a voz, dizendo o nome. Cada criança caso erre, terá mais duas chances. Acertando, o que foi apontado ocupará o centro e o outro o substituirá no círculo.

. PEGAR O PROFESSOR (MARINHO)

Material: um lenço e um guizo para cada aluno e um apito ou campainha para o professor.

Formação: espalhados no ambiente.

Desenvolvimento: o professor utiliza uma campainha ou apito, emitirá sons constantes ou intermitentes, os alunos deverão procurar pegá-lo estando com os olhos vendados. A fim de evitar encontrões e tropeços os alunos serão equipados com pulseira de guizo.

6.1.6. PERCEPÇÃO VISUAL

Conceito: capacidade de reter, lembrar e diferenciar acontecimentos, objetos e ambientes observados visualmente. (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS)

Objetivos Educacionais: lembrar com precisão experiências visuais anteriores; diferenciar visualmente formas e símbolos no ambiente.

Atividades Recreativas:

. Atividades com balões, observando as cores (ex.: os balões serão lançados, mas somente serão apanhados os da cor determinada pelo professor).

. Nomear as cores das suas roupas e dos colegas.

. Seguir com os olhos, objetos movidos por outras pessoas.

. Brincar de estátua, copiando pose dos outros ou de figuras.

. Brincadeiras de tocar objetos.

. Juntar pedaços de cartolina da mesma que estão espalhados na sala.

. Enfiar contas em um fio alternando cores e tamanho.

. Agrupar objetos da mesma cor/forma e tamanho,

. Brincadeiras de mímica observando os movimentos de dar laços, abotoar, amarrar, abrir portas, etc.

. Jogos de labirinto, com linhas sinuosas desenhadas no chão.

. Dominó com figuras ou cores.

. Separar bastões com cores diferentes.

. Dentre inúmeras bolas, separar as grandes das pequenas.

. CORES (PITHAN)

Material: nenhum

Formação: grupos de crianças, sentados na melhor disposição que o local permite.

Desenvolvimento: o chefe pedirá que cada criança cite um objeto no local da cor que ele indicar. Dirá por exemplo: "verde" e, conforme a habilidade do grupo, considerará 10 a 20 segundos. Um jogador dirá: "verde é a blusa de A", um outro: "verde é a caneta de B". Os que não conseguirem o pedido do chefe, dentro do tempo determinado, perderão a oportunidade.

Falta: Será falta nomear um objeto que já tenha sido anteriormente mencionado.

Variante: o mesmo jogo poderá ser dado empregando formas em lugar de cores. As crianças citarão objetos redondos, quadrados, etc.

. ESTOU VENDENDO UMA COISA (PITHAN)

Material: nenhum

Formação: à vontade

Desenvolvimento: entre os objetos presentes, o chefe - escolherá um qualquer e, para que as crianças adivinhem qual é, - indicará a cor. Dirá por exemplo: "Estou vendo uma coisa azul".

Cada criança mostrará um objeto que tenha a cor designada e a que conseguir adivinhar terá a sua vez de fazer escolha. A indicação não precisará ser feita por ordem de jogadores, mas, se o número destes for muito grande, o chefe designará um a um.

Em vez de cor, poderá ser dada a forma, a inicial do nome ou a substancia de que é feito o objeto,

. ESTÁTUA (RIZZI)

Material: nenhum

Formação: os alunos sentados, sendo que seis são escolhidos.

Desenvolvimento: o professor pede a uma criança para ficar numa posição de estátua. Depois os outros alunos entram, imitando estátuas, mas apenas um deles deve fazer a mesma posição do modelo, enquanto os outros farão posições diferentes. As demais crianças da classe tentam descobrir, no grupo de "estátuas" aquela que é cópia do modelo.

. DANÇA DAS CORES (GOMES)

Material: uma fita de tecido para cada criança.

Formação: uma roda

Desenvolvimento: brincar de roda, cada criança recebe uma fita numa das tres cores primárias e todos formam uma roda. Um dos participantes fica do lado de fora. Os demais vão andando com a fita na mão e cantando "Se eu fosse um peixinho e soubesse nadar, tirava o (neste ponto a criança que está fora fala uma cor) do fundo do mar. As crianças que tem a fita da cor falada saem da roda e os demais prosseguem. Novamente os que estão fora indicam a cor que deve sair.

. QUEM É QUE TROCOU DE LUGAR? (BORSARI)

Material: uma venda para os olhos.

Formação: sentados nas cadeiras.

Desenvolvimento: um aluno com os olhos vendados estará na frente dos demais ao lado dos professores. Terá dois minutos para observar a posição dos colegas antes de colocar a venda nos olhos. A um sinal dado dois alunos trocarão de lugar. Após a troca, o aluno escolhido tirará a venda e o professor perguntará QUEM É QUE TROCOU DE LUGAR? Se este aluno descobrir, escolherá um jogador para substituí-lo e indicará nova troca de lugares. Se não acertar, os companheiros indicarão a troca e ele mesmo voltará a fazer outra tentativa.

6.1.7. RITMO

Conceito: força criadora que está presente em todas as atividades humanas e em todos os fenômenos da natureza (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS).

Objetivos Educacionais: adquirir e acentuar o ritmo dos movimentos; adquirir noções de regularidade, velocidade, duração de silêncio e acentuação; desenvolver e orientar o ritmo pessoal.

Atividades Recreativas:

. Alternar os movimentos dos pés acompanhando o ritmo - de batidas de palmas.

. Imitar os sons fracos e fortes de um instrumento.

. Andar devagar ou rápido, atendendo ao ritmo de músicas diversas.

Andar na direção de um som.

. Identificar, ouvindo várias batidas de palmas, qual a que soa mais forte ou mais fraca.

. Andar batendo palmas em forte suave.

. Andar e marchar ao compasso da música e parar quando esta cessar.

. Desenhar no ritmo de várias músicas.

. Brincadeiras de roda analisando o ritmo de cada uma.

SUGESTÕES DAS AUTORAS

. BANDINHA RITMICA

Material: instrumentos musicais como: chocalhos, pandeiros, reco-recos, triângulos, tambores, etc.

Formação: sentados em semi-círculos, cada criança com um instrumento musical.

Desenvolvimento: utilizando cantigas de roda ou qualquer música sugerida pelos alunos. O professor deve comandar o manusear dos instrumentos de acordo com o ritmo da música. Os instrumentos podem se apresentar isoladamente ou todos simultaneamente.

Observação: qualquer aluno poderá ser o maestro da banda.

. CORAL DOS SAPOS

Material: um gravador e fita

Formação: 4 pequenos grupos, espalhados na sala.

Desenvolvimento: cada grupo receberá um número. Ao receber o número eles terão que reproduzir como se fossem sapos

(1, 4, 7, 8). Para iniciar o coral canta-se uma música

" Aí que coisa boa
 A gente ouvir o sapo
 Na beira da lagoa
 Foi, foi não foi,
 Foi não foi, não foi."

Logo após a música cada grupo, um por vez falará o seu número. Depois o grupo do número 1, com o grupo do número 8, simultaneamente e param. Inicia-se agora o grupo do número 4, com o grupo do número 7. No final todos os grupos juntos. Toda a música é gravada e depois é ouvida pelos alunos. Sendo que o coral poderá cantar a música de várias formas como: rápida, lenta, alta e baixa e todas devem ser gravadas, para que os alunos percebam as diferenças.

. ONDE ESTÁ A MARGARIDA? (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS)

Material: nenhum

Formação: uma roda com as crianças bem unidas, formando um castelo e segurando a mão da que estiver no centro. A "Margarida" e de fora uma criança.

Desenvolvimento: a criança que está afastada canta a primeira estrofe, volve o castelo que responde cantando a segunda estrofe, assim segue o diálogo. Ao cantar "tirando uma pedra" a criança que está fora colhe uma companheira, dá-lhe a mão e continua volveando o "castelo", e assim sucessivamente até que desfeito o castelo todas cantam a quadra final, batendo palmas no ritmo da melodia, enquanto a "Margarida" faz corropio com a criança que iniciou o brinquedo.

Letra: I

Onde está a Margarida? Olê, olê, olã

Onde está a Margarida? Olê, seus cavalheiros

II

Ela está no seu castelo, olê, olê, olã

Ela está no seu castelo, olê seus cavalheiros

III

E retirando uma pedra, olê, olê, olã

E retirando uma pedra, olê seus cavalheiros

IV

Uma pedra não faz falta, olê, olê, olã

Uma pedra não faz falta, olê seus cavalheiros

(vai retirando, 2, 3 até o último e então canta.....)

V

(número) já faz falta, olê, olê, olã

..... já faz falta, olê, seus cavalheiros

E apareceu a Margarida, olê, olê, olã

6.1.8. ORIENTAÇÃO ESPAÇO TEMPORAL

Conceito: *corresponde à organização intelectual do meio e está ligada à consciência, à memória e às experiências vivenciadas pelo indivíduo (GOMES).*

Objetivos Educacionais:

movimentar o próprio corpo de forma integrada por en-

tre objetos no espaço-ambiente.

- . avaliar intervalos de tempo
- . desenvolver a organização temporal, vivenciando situações e experiências que contenham elementos que caracterizam o tempo.

Atividades Recreativas:

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS DA PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA (1984 - 1987)

- . Andar sobre linhas (retas, curvas, sinuosas e quebradas).
- . Jogo de mímica: representar uma história utilizando objetos e diferentes posições do corpo.
 - . Andar sobre um banco e depois passar por baixo dele.
 - . Saltar uma corda e rastejar sobre outra.
 - . Andar por um labirinto desenhado no chão, sem pisar nas linhas.
 - . Atividades lúdicas: visando alvos, a distância desses alvos e de que maneira será jogado o material (ex. por cima, por baixo, para cima, para baixo, para frente ou para trás).
 - . Em pé, unir e afastar as pernas.
 - . Movimentos direcionais com o corpo: com giz, riscar no solo linhas para frente, para trás, para os lados, em relação ao corpo e andar, correr, saltitar sobre essas linhas.
 - . Correr de costas em várias direções.
 - . Correr em todas as direções com passos curtos e longos.
 - . Arrastar-se para frente e para trás.
 - . Deslocar-se rápido e devagar em diferentes apoios:

.*Quadrupedear sobre dois companheiros deitados.*

.*Saltar para dentro e para fora, utilizando linhas, arcos e figuras geométricas.*

.*Correr e saltar objetos e colegas*

.*Rastejar sob um companheiro em quatro apoios.*

. *GATO E RATO EM PERSIANA OU COLUNAS*

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS

Material: nenhum

Formação: alunos dispostos em 4 ou 6 colunas em ordem aberta.

Desenvolvimento: os alunos dão-se as mãos, por linhas, formando assim corredores por onde devem passar o gato e o rato. Quando o rato estiver em dificuldade, os alunos largam as mãos uns dos outros ao sinal do professor, dão um quarto de volta e dão-se novamente as mãos. Podem, assim, serem formados novos corredores de modo inesperado. Quando esse jogo é bem compreendido, o rato (gato eventualmente) pode provocar a mudança.

. *CORRIDA DE OBSTÁCULOS (RIZZI)*

Material: cordas, bancos, caixas de papelão, tijolos etc. e duas bolas.

Formação: traçar uma linha de partida. Os participantes se dividem em duas colunas. Entregar para o primeiro jogador de cada coluna uma bola.

Desenvolvimento: dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada coluna sai correndo segurando a bola, salta os obstáculos que estão à frente de sua coluna, e volta saltando os mesmos obstáculos. Entrega ao segundo jogador a bola e vai para o final da fila. E assim sucessivamente até o último participante. Vence a equipe que terminar primeiro.

. EQUIPE DO OVO OU DA BATATA (RIZZI)

Material: duas cadeiras, colheres, batatas ou ovos cozidos.

Formação: traçar uma linha que corresponde ao ponto de partida. Duas colunas a uma distância de 12 a 15 metros uma cadeira. O primeiro de cada equipe recebe uma colher e uma batata ou um ovo.

Desenvolvimento: dado o sinal de início, o primeiro de cada fila coloca a batata sobre a colher, segurando-a com uma das mãos. Avança correndo até a cadeira, contorna e retorna a fila, entregando a outro companheiro que procederá da mesma forma. E assim, sucessivamente, até o último jogador da fila. Vence a equipe que terminar primeiro.

. CORRIDA DA CENTOPÉIA (RIZZI)

Material: nenhum

Formação: traçar duas linhas no chão, uma de partida e outra de chegada. Cada equipe com 5 ou 6 elementos, que ficam dispostos em fila, atrás da linha de partida. Os elementos de cada fila unim-se segurando o colega da frente pela cintura.

Desenvolvimento: dado o sinal para começar, todas as equipes se movimentam, pulando em direção à linha de chegada. Vence a equipe que chegar primeiro sem ter desfeito a fila. Caso a fila se rompa, a equipe deve voltar ao lugar de partida e recomeçar o trajeto..

. CIRCULO VERGONHOSO (MIRANDA)

Material: vários arcos e giz

Formação: um círculo traça no centro ou um arco. Ao redor deste, distantes dois metros, colocam-se os outros arcos, e numerados seguidamente, ficando em cada um deles dois jogadores de mãos dadas, inclusive no círculo central.

Desenvolvimento: dado o sinal de início, o instrutor, enuncia dois números por exemplo: 6 e 10. Os jogadores que estiverem dentro desses círculos terão que trocar de lugar. O par que estiver no centro procurará nesse momento ocupar um dos círculos vagos com as saídas dos jogadores. A dupla que ficar sem lugar irá para o círculo vergonhoso. E assim outros números serão chamados até que todos tenham trocado de lugar.

6.1.9. LATERALIDADE

Quando trata-se de conhecimento corporal, inserimos a lateralidade já que é a "bússola" do nosso corpo e assim possibilita nossa situação no ambiente. A lateralidade diz respeito à percepção dos lados direito e esquerdo e da atividade desigual de cada um desses lados visto que sua distinção será manifestada ao longo do desenvolvimento e da experiência. O desenvolvimento

da lateralidade se divide em etapas. De início, a criança não distingue os dois lados do corpo; num segundo momento, ela compreende que os dois braços encontram-se um em cada lado de seu corpo, embora ignore que sejam "direito" e "esquerdo". Aos cinco anos, aprende a diferenciar uma mão da outra e um pé do outro. Em seguida, passa a distinguir um olho do outro. Aos seis anos a criança tem noção de suas extremidades direita e esquerda e noção dos órgãos pares, apontando sua localização em cada lado do corpo (ouvidos, sobrancelhas, mamilos, etc.). Aos sete anos sabe com precisão quais são as partes direitas e esquerda de seu corpo (GOMES).

Objetivos Educacionais:

. integrar a relação sensório-motora com o ambiente, através do estabelecimento da dominância da lateralidade.

Dominância Lateral

CURSO DE DEFICIENTES MENTAIS EM MOGI DAS CRUZES, 1987

. Da posição sentada, pernas cruzadas, deita-se em decúbito dorsal, sem fazer ruído.

. Apertar as mãos ao mesmo tempo, e uma de cada vez, relaxando em seguida.

. Apertar os pés, um contra o outro, relaxando em seguida.

. Em decúbito dorsal, apertar e relaxar as mãos, os pés, a boca e os olhos.

. Trotar com um cavalinho para a direita e para a esquerda.

querda.

. Saltar com os dois pés para a direita e para a esquerda, utilizando cordas ou riscas.

. Rolar um pneu ou arco com as mãos direita e esquerda.

. Saltar para dentro e para fora, para esquerda e para direita utilizando um arco.

. Andar com um chocalho na mão direita ritmando os passos. Idem com a esquerda.

. Lançar um saquinho de areia em direção a um alvo, com a mão direita e depois com a esquerda.

. Em decúbito dorsal: elevar um braço e abaixar. Elevar o outro e abaixar. Elevar e abaixar as pernas alternadamente. Elevar e abaixar o braço e a perna o mesmo lado alternadamente.

. Inclinar o corpo para a direita e para esquerda.

. Arremessar a bola a um colega alternando as mãos.

. Chutar a bola a um colega alternando os pés.

. A uma ordem, sentar-se a frente, atrás, a direita e a esquerda de um colega.

. Lançar uma bola para o alto com a mão direita e pegar com a esquerda e vice-versa.

. Palma das mãos para cima: fechar a direita e abrir a esquerda e vice-versa rapidamente.

. ORDEM (PROGRAMA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS)

Material: bolas

Formação: três colunas de frente para uma parede, sendo

que o primeiro fica de posse de um bola.

Desenvolvimento: a criança de posse da bola lança na parede e apanha sem deixar cair no chão, após receber as ordens

- sem falar
- jogar a bola com as duas mãos
- sem rir
- com uma das mãos
- com a outra mão
- bater palmas e jogar
- jogar por baixo da perna esquerda e depois a direita
- pulando
- dar um giro e jogar
- de costas

Quem conseguir apresentar toda a série sem cometer faltas será o vencedor.

. ALMOFADAS (GOMES)

Material: uma almofada para cada aluno

Formação: à vontade

Desenvolvimento: cada aluno deverá executar o que o professor mandar, como: bater na almofada com as duas mãos, apertar a almofada com a mão direita e depois esquerda, acariciar a almofada com o lado esquerdo do rosto e depois com o direito, colocar os dois pés na almofada, segurá-la com os pés, colocá-la embaixo do braço esquerdo e depois com o direito. Os alunos que errarem o comando sairão do jogo.

SUGESTÕES DAS AUTORAS:

. PASSA O SAQUINHO

Material: dois saquinhos de areia

Formação: em círculo, sentados.

Desenvolvimento: no círculo haverá dois saquinhos de areia que deverão ser passados ao comando do professor como:

- deve ser passado pela mão direita (no sentido também).

- agora, com a mão esquerda (troca o sentido do círculo).

E assim podendo ser de joelhos, deitados, em pé, com o professor desejar, sendo que o aluno que tiver tres erros sairá do jogo.

7. C O N C L U S ã O

No presente estudo abordou-se atividades físico-recreativas a fim de contribuir no desenvolvimento das diversas áreas da psicomotricidade.

Com terminologia simples e acessível, de modo que educadores as utilizem como instrumento de apoio na sua ação pedagógica.

Apartir das sugestões apresentadas, poderá o educador - dispô-las de forma a beneficiar seu trabalho junto ao deficiente mental educável, bem como auxiliá-los a adaptarem-se e superarem suas dificuldades tanto quanto possíveis.

E que as mesmas levem o educador a refletir sobre sua importância e aplicação, buscando através de estudos complementares novas atividades, despertando assim sua criatividade em favor do desenvolvimento psicômotor dessas crianças.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ARCHER, Ricardo Battisti. Educação física em educação especial. Curitiba, s/e, 1983
2. BAGATINI, Wilson. Educação física para o excepcional. Porto Alegre, 1984
3. BEÇAK, W; PESSOA, O. Frota. Genética médica. São Paulo, Sarvier, 1973
4. BORSARI, José Roberto. Educação física da pré-escola à universidade. São Paulo, EPU, 1980
5. CASTRO, Iacy M. Correa. Psicomotricidade, brinquedos - pedagógicos. 2 ed, São Paulo, Cortez, 1985
6. COSTALLAT, Dalila Molina. Psicomotricidade. Porto Alegre, Globo, 1981
7. CUNHA, Nylse H. Silva; CASTRO, Iacy Correa e. Psicomotricidade e materiais didáticos. 6 ed, São Paulo, Cortez, 1986
8. CURITIBA. Departamento de Educação Física da Prefeitura Municipal. Programa de educação física e desportos. 1984/1987

9. DROWATZKY, John N. Educación física para niños deficientes mentales. Buenos Aires, Panamericana, 1973
10. GOUVEIA, Ruth. Recreação. Rio de Janeiro, Agir, 1963
11. HURTADO, Johan G.G. Educação física pré-escolar e escolar de 1.^a a 4.^a série. Curitiba, Fundação da U.F.Pr., 1985
12. LÓPEZ, Pedro Martinez; NUNEZ, Juan Antonio G. Psicomotricidade y educación preescolar. 3 ed. Madrid, Nuestra Cultura, 1979
13. MACHADO, Maria de Carvalho; ALMEIDA, C. de Oliveira. Ensinando crianças excepcionais. Rio de Janeiro, Liv José Olympio, 1970
14. MAJOR, Suzane. Crianças com dificuldades de aprendizado (jogos e atividades). São Paulo, Manole, 1987
15. MARINHO, Inezil Penna. Educação física, recreação e jogos. 3 ed, São Paulo, Cia. Brasileira, 1981
16. MIRANDA, Nicanor. 200 jogos infantis. Belo Horizonte Itatiaia, 1984
17. MOGI DAS CRUZES. Faculdade do Clube Náutico Mogiano. Curso de deficiente mental. São Paulo, 1987
18. TELFORD, Charlles; SAWREY, James. O indivíduo excepcional. Rio de Janeiro, Zahar, 1976