



PARADESPORTO ESCOLAR

AULAS ON-LINE 12

TURMA: 02 a 06 anos

NOME DA ATIVIDADE: Fuja da Cobra

DURAÇÃO: 30 minutos.

OBJETIVO: Desenvolver as capacidades viso-motora, percepção espaço-temporal, ampliar o equilíbrio, coordenação motora e atenção, através de zigue-zagues e saltos bilaterais.

RECURSOS MATERIAIS: Corda ou algo que se pareça a uma corda como tipos diversos de fios não mais utilizados para que o participante salte por cima. Barbante, fita crepe ou giz de quadro para marcar o chão. Cadeiras, baldes ou bacias.

DESENVOLVIMENTO: Montando a atividade: Para a tarefa 2, vamos deixar preparadas uma linha reta ao chão e outra em formato de zigue-zague (utilizando a melhor opção de material que possuam, no caso da utilização de barbante, se possível fixe com pedaços pequenos de fita o barbante ao chão para que o mesmo não saia do lugar). E para cadeirantes posicionar as cadeiras, baldes ou bacias uma em frente a outra deixando um espaço de pelo menos 1 m entre os materiais.

1ª atividade: O participante realizará saltos bilaterais (com os dois pés) no mesmo lugar, no momento em que uma corda, conduzida pelo mediador, passar por baixo de seus pés. O mediador poderá se movimentar conduzindo a corda para a direção necessária. Em seguida, o mediador conduzirá ludicamente esta corda como sendo a cobra que persegue a criança ao realizar a 2ª atividade.

2ª atividade: Linha reta e Zigue-zague fugindo da cobra: Primeiro o participante vai passar por cima das linhas marcadas ao chão do jeito dele (deixar livre). Nas próximas passadas o mediador vai orientar desafiando-o a passar por cima de diversas maneiras citadas a seguir:

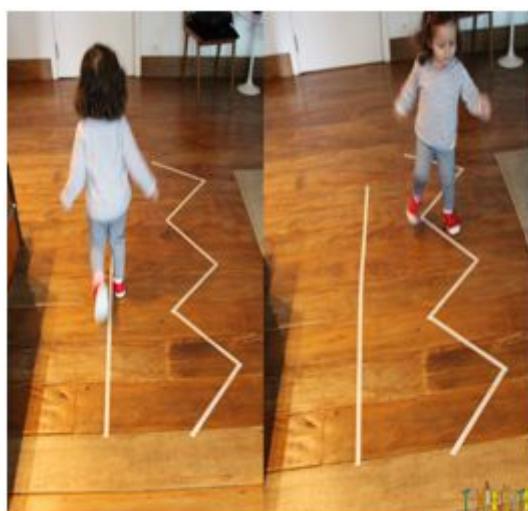
- Caminhando com um pé na frente e o outro atrás, sem trocar (perna direita);
- Caminhando com um pé na frente e o outro atrás, sem trocar (perna esquerda);
- Caminhando de lado sobre o barbante;
- Caminhando de costas;

- Caminhando com um pé do lado direto do barbante e outro do lado esquerdo, passando por todo o caminho sem encostar no barbante;
- Saltitando com os dois pés juntos;
- Caminhando nas pontas dos pés;
- Correndo;
- De olhos vendados e descalço (para sentir o percurso);

Agora é o momento de explorar a criatividade da criança. O mediador dará o comando: “usar mãos e pés no chão”...

E ela encontrará a melhor forma de cumprir a tarefa.

IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE: é tornar momentos divertidos no desenvolvimento da atividade física. Lembrando que as atividades devem desenvolver-se em formato de circuito, a cada variação, que o participante conseguir “*fugir da cobra*” ela voltar à 1ª atividade, saltar pela cobra e depois “*fugir*” novamente dela, passando pelo circuito várias vezes mantendo-se motivada.



VARIÁVEIS POR DEFICIÊNCIA:

DEFICIÊNCIA AUDITIVA: O mediador deverá demonstrar os exercícios visualmente ou pela Língua Brasileira de Sinais (libras) e podendo acompanhar pelo vídeo.

DEFICIÊNCIA FÍSICA: Respeitar a funcionalidade de cada deficiência e suas especificidades. Para as pessoas com comprometimento severo e que utilizam cadeiras de rodas, realizar a atividade em um local acessível, em que o participante consiga se deslocar sem auxílio. Na 1ª atividade os participantes que tenham comprometimento dos membros inferiores desenvolverá com os membros superiores, batendo palmas cada vez que a corda passar. Uma variação seguinte será manter os braços acima da cabeça enquanto a corda dá a volta e, abaixar os braços cada vez que a corda passar por cima da cabeça. Na 2ª atividade, o participante passará pelo lado do barbante reto, sem encostar a cadeira, podemos variar os movimentos tocando a cadeira para frente, costas e velocidade na locomoção.

DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: Demonstrar o desenvolvimento da atividade, através da linguagem corporal e ou pelo Sistema de Comunicação por Troca de Imagens - PECS para que o participante compreenda os comandos e o desenvolvimento da atividade, utilizar uma tarefa de cada vez e repetir quantas vezes for necessário.

DEFICIÊNCIA VISUAL: Desenvolver reconhecimento tátil do material e do local. Para identificação da 1^a atividade, utilizar guizo ou algum objeto que emita som na ponta da corda e/ou pessoa guia. Na 2^a atividade, utilizar uma corda mais grossa para que o participante tenha a percepção do percurso. Sendo que o mediador poderá desenvolver efeitos sonoros como (palmas), no final da atividade para o participante guiar se ou acompanhar a audiodescrição.

PROFESSORAS RESPONSÁVEIS:

- Gizeli dos Santos Campestrini
- Maiely Kauene de Freitas Cordeiro
- Maira Cibele Sacani Bitencourt
- Nayara Pereira
- Regiane Oliveira
- Sheila Schultz

DIRETORIA RESPONSÁVEL:

- **DIRETORA GERAL DO PARADESPORTO:** Giselle Margot Chirolli
- **COORDENADORA DO PARADESPORTO ESCOLAR:** Karla Costa de Liz
- **COORDENADORA DA NATAÇÃO INFANTIL:** Samira Valle Sasse