



Río, J. A., Caparrós, S., García, I., & Moreno-Murcia, J. A. (2021). *Juegos acuáticos para personas con diversidad funcional*. Sb Editorial.

ISBN: XXX-XXX-XXXX-XX-X

Nº páginas: 118

Esta obra constitui uma ferramenta fundamental para todos os profissionais que trabalham em meio aquático, com pessoas com diversidade funcional. Baseado numa adaptação do *Método Acuático Compreensivo* (Moreno-Murcia y Ruiz, 2019), os autores disponibilizam um número significativo de atividades (145), numa vertente lúdica, por entenderem que esta constitui um meio facilitador de aprendizagem.

Tal proposta é de enorme importância na comunidade aquática, pois não são raras as vezes que o educador aquático se depara com alterações na funcionalidade dos indivíduos, seja de forma temporária ou permanente. E nesta obra, encontrará uma ferramenta extremamente útil.

O livro é constituído por dez partes: uma apresentação, uma introdução geral, uma síntese sobre a metodologia lúdica utilizada (jogos aquáticos), cinco partes sobre a especificação dos jogos aquáticos em diferentes perturbações do neurodesenvolvimento, uma conclusão e, finalmente, as referências bibliográficas utilizadas. Estas são recentes e de elevada pertinência no contexto do livro. A estrutura apresentada, aliada à excelente qualidade gráfica, facilita a consulta por parte do leitor, seja ele estudante ou profissional em pleno desenvolvimento da sua atividade.

Quanto aos autores, a diversidade dos seus perfis profissionais e vasta experiência (teórica e prática) no meio aquático, resulta nesta atrativa proposta de atividades possíveis de realizar em diferentes situações.

## OPEN ACCESS

### Correspondencia:

Ana Rita Matias  
Escola de Saúde e Desenvolvimento Humano  
Universidade de Évora  
Av. Carlos III, s/n, 45071, Toledo  
(Portugal)  
[armatias@uevora.pt](mailto:armatias@uevora.pt)

### Citación:

Matias, A. (2021). Recensión del libro *Juegos acuáticos para personas con diversidad funcional*. *RIAA. Revista de Investigación en Actividades Acuáticas*, 5(9), 60-61.  
<https://doi.org/10.21134/riaa.v5i9.1368>



### Creative Commons License

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir-Igual 4.0 Internacional

José Antonio Ruiz Del Río, licenciado em Ciências da Atividade Física e Desporto na Universidade Miguel Hernández de Elche (UMH, Espanha), possui um mestrado em ensino de educação secundária na Universidade de Alicante (Espanha) e é especialista em estimulação aquática para bebés, infantil e especial.

Santiago López Caparrós é técnico superior de actividade física e animación desportiva, licenciado em Ciências da Atividade Física e do Desporto (UMH), e mestre em formação de professores (UMH). Ivá Garcia é licenciado em Ciências da Atividade Física e do Desporto também pela UMH. Juan Antonio Moreno Murcia, Professor Universitário e exerce seu trabalho de ensino e pesquisa na UMH. É autor de mais de 10 livros relacionados a atividades aquáticas e presidente da Associação Iberoamericana de Educação Aquática, Especial e Hidroterapia (AIDEA).

Os jogos aquáticos propostos, têm por base o *Método Acuático Compreensivo* (Moreno-Murcia y Ruiz, 2019), pressupondo que a compreensão por parte do aluno acerca da utilidade das atividades e a razão pela qual são feitas, levará a uma aprendizagem mais consistente no tempo. Igualmente, os autores pretendem com estas atividades, melhorar a funcionalidade do indivíduo no seu quotidiano. E tal intenção vai ao encontro da promoção da atividade (execução de uma tarefa por um indivíduo) e participação (envolvimento numa situação de dia a dia) dos indivíduos, preconizada pela Organização Mundial de Saúde (WHO, 2007).

A escolha dos jogos passou por um processo de registo e codificação da informação inerente a cada jogo (nível de compreensão por parte da criança, nível de colaboração com o educador aquático, se os objetivos foram atingidos, nível de motivação e de participação da criança) bem como de reflexão. Esta foi realizada pelos educadores aquáticos que levou a cabo os jogos e por observadores externos, sobre as informações já mencionadas e sobre os fatores que possam ter influenciado o jogo, podendo dar origem a uma nova descrição do mesmo. Este processo crítico e reflexivo, assegura aos leitores a qualidade científico-pedagógica das atividades propostas.

O caminho para a competência aquática deve ser cumprido evitando uma metodologia tradicional que em nada motiva as crianças.

O jogo é uma atividade lúdica de enorme valor educacional. A escolha do lúdico como método de aprendizagem, propicia uma aprendizagem espontânea, com estimulação da criatividade, da socialização das crianças. Em situação de jogo, a criança potencia a integração, a elaboração e a transformação de

experiências concretas em prol da simbolização. Desta forma, a inteligência do sujeito fica nutrida e permite-lhe estabelecer concordâncias entre o que é vivido, tocado, sentido, e o que é pensado. O jogo permite compreensão, interiorização. É um dos elos essenciais para a abstração. A forma como uma criança brinca, reflete a sua forma de pensar e refletir (Potel, 2010).

Durante a mediação pretende-se que o sujeito ativo, nas suas decisões, nas suas interações. O educador aquático assume o papel de mediador em simultâneo com a água. A mediação deve efetivamente atuar no espaço que marca o limite da capacidade da criança de atuar de forma autónoma até ao máximo da sua capacidade de atuar com o apoio do outro (Lapierre & Aucouturier, 2004). Cabe ao educador aquático provocar avanços que não ocorreriam espontaneamente, i.e, tornar o indivíduo ativo no seu processo de aquisição competência aquática de forma estruturada e consistente.

Com a obra, proposta por estes autores, ficamos com o ponto de partida para que o educador aquático, com base nas competências dos seus alunos, consiga definir quais as estratégias mais adequadas a usar bem como simplificar as atividades propostas.

A água, com toda as suas potencialidades sensoriais, permite a exploração do corpo no espaço aquático constitui um componente essencialmente importante na construção da representação que a criança faz de si mesma ao longo do seu desenvolvimento. Sobretudo ao estarmos a falar de crianças com perfis funcionais diferenciados. Associado ao jogo, este meio abre as portas ao prazer de sonhar, ao prazer de investir nos caminhos da ilusão, ao prazer da transformação. Brincar é sério. A inteligência do sujeito depende disso.

#### Referências:

Lapierre, A., & Aucouturier, B. (2004). *A simbologia do movimento: Psicomotricidade e educação* (3ª). Filisofart.

Potel, C. (2010). Jouer en psychomotricité ou la folie du jeu. In C. Potel, *Être psychomotricien* (pp.346-363). Érès.

World Health Organization (2007). *International Classification of functioning, disability, and health: children and youth version*. WHO