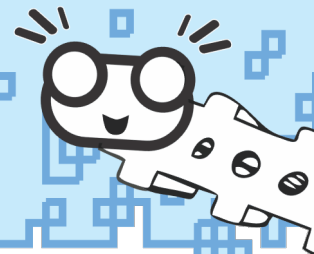


Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



PLANOS DE AULA

ENSINO FUNDAMENTAL I

EDUCAÇÃO FÍSICA

1º E 2º
ANO

Título da aula: Jogos e Brincadeiras da Cultura Popular

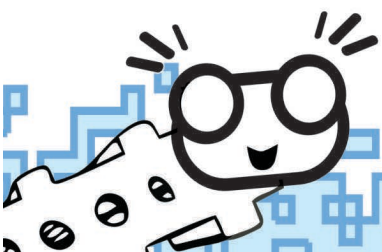
Duração: 2 aulas de 50 minutos

Ferramenta utilizada: Orboot Earth – Globo de Realidade Aumentada

Área do conhecimento: Educação Física

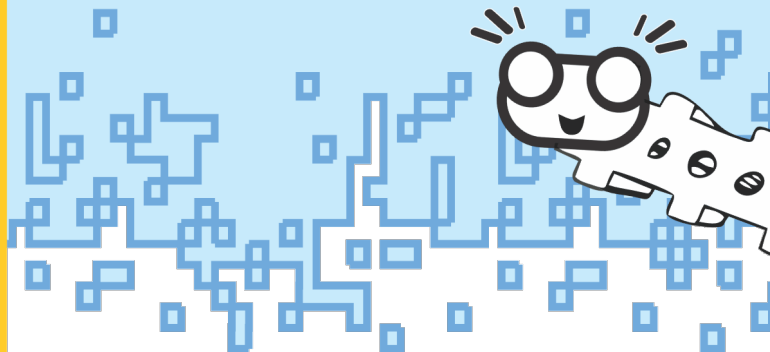
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DA ÁREA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

- (1) Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
- (2) Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
- (6) Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
- (7) Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
- (8) Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
- (10) Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos e práticas corporais, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



HABILIDADES ESPECÍFICAS - EDUCAÇÃO FÍSICA

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

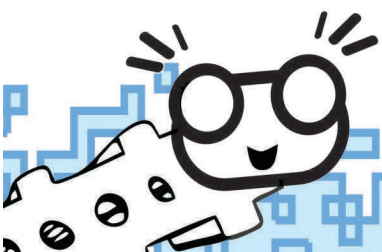
(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola.

OBJETIVO GERAL:

Promover a investigação, vivência e recriação de brincadeiras populares de diferentes regiões do mundo, integrando pesquisa cultural mediada por tecnologia digital e práticas corporais, de modo a valorizar a diversidade cultural, o trabalho coletivo e o protagonismo dos estudantes.

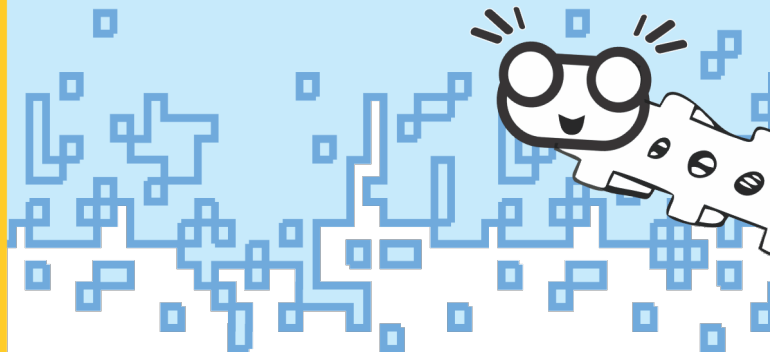
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Pesquisar e identificar brincadeiras populares de diferentes regiões do mundo por meio do uso do Orboot Earth e de recursos digitais.
- ✓ Reconhecer as práticas corporais como manifestações da cultura e da identidade dos povos.
- ✓ Planejar e utilizar estratégias para adaptar e recriar brincadeiras pesquisadas, respeitando as diferenças individuais de desempenho corporal.
- ✓ Vivenciar brincadeiras populares de forma lúdica, colaborativa e inclusiva.
- ✓ Expressar conhecimentos e experiências sobre as brincadeiras por meio de diferentes linguagens (corporal e oral).
- ✓ Desenvolver atitudes de cooperação, respeito às regras e valorização da diversidade cultural.



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



ETAPAS DA AULA:

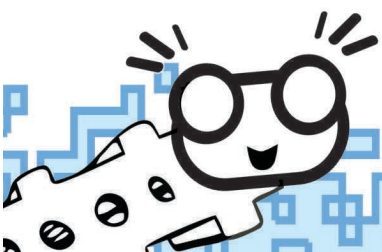
AULA 1

Investigação Cultural – “Explorando o Mundo das Brincadeiras” (25 min.)

- Inicie a aula com uma conversa disparadora: “Vocês acham que as crianças brincam das mesmas coisas em todos os lugares do mundo?”
- Apresente o Orboot Earth, explicando que ele será utilizado como um globo interativo para pesquisa cultural, ajudando os estudantes a conhecer diferentes regiões do mundo.
- Organize os estudantes em pequenos grupos e oriente que cada grupo escolha três regiões (países ou continentes) que mais lhes despertem interesse.
- Com o uso do Orboot Earth, os grupos investigam essas regiões, observando:
 - ✓ **Localização geográfica;**
 - ✓ **Aspectos culturais gerais.**
- Registre no quadro as regiões escolhidas pelos grupos, reforçando que a diversidade cultural também se expressa por meio das brincadeiras e jogos corporais.

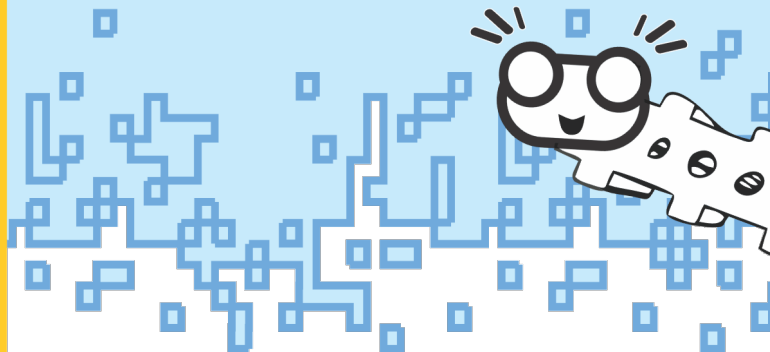
Pesquisa Orientada – “Como as Crianças Brincam?” (25 min.)

- Distribua os tablets do conjunto pedagógico da Coleção Educação 4.0 e explique que os estudantes farão uma pesquisa orientada na internet sobre brincadeiras populares das regiões escolhidas.
- Oriente a pesquisa com perguntas norteadoras:
 - ✓ **Quais brincadeiras são comuns nessa região?**
 - ✓ **Quantas pessoas participam?**
 - ✓ **Que movimentos corporais são realizados?**
 - ✓ **A brincadeira é coletiva ou individual?**
- Auxilie os estudantes na seleção de informações e imagens, garantindo a segurança e o uso responsável da tecnologia.
- Ao final, cada grupo compartilha oralmente uma brincadeira pesquisada, preparando o terreno para a vivência prática na aula seguinte.



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



AULA 2

Vivência Corporal e Recriação – “Brincar pelo Mundo” (30 min.)

- Retome as pesquisas realizadas na aula anterior, lembrando as regiões e brincadeiras escolhidas.
- Organize o espaço para a vivência de algumas brincadeiras pesquisadas, adaptando-as à realidade da escola e ao número de estudantes.
- Estimule os grupos a recriarem as brincadeiras, propondo adaptações de regras, materiais ou espaço, garantindo a participação de todos.
- Durante as vivências, incentive:
 - **O respeito às diferenças individuais de desempenho;**
 - **A cooperação entre os colegas;**
 - **A observação das regras combinadas coletivamente.**

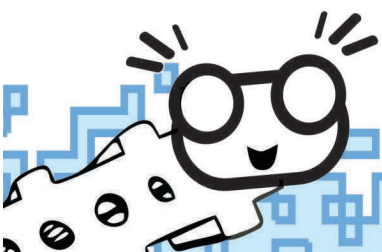
Socialização e Reflexão – “Brincar, Conhecer e Respeitar” (20 min.)

- Organize uma roda de conversa para que os estudantes relatem suas experiências com as brincadeiras pesquisadas e vivenciadas.
- Provoque reflexões com perguntas como: “Qual brincadeira você mais gostou?” “O que aprendemos sobre outras culturas brincando?” “Como podemos brincar desses jogos fora da escola?”
- Estimule que os grupos sugiram formas de divulgar essas brincadeiras na escola ou na comunidade (cartazes, explicações orais, demonstrações).
- Finalize reforçando que as brincadeiras fazem parte da cultura corporal de movimento, promovem saúde, convivência e respeito às diferenças.

AVALIAÇÃO:

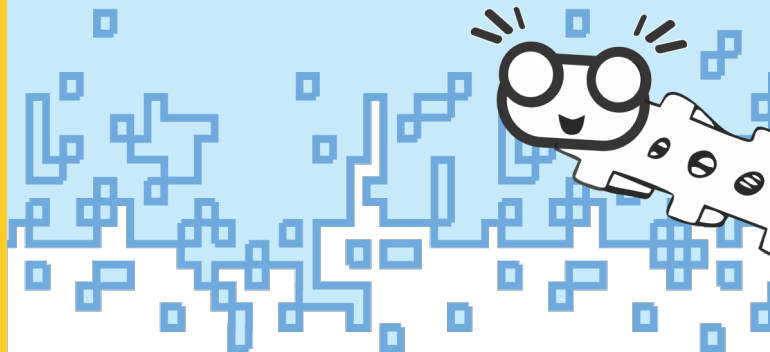
A avaliação será processual e formativa, considerando:

- Participação ativa nas etapas de pesquisa com o globo interativo e com os tablets, demonstrando interesse e curiosidade cultural.
- Capacidade de identificar e explicar brincadeiras populares de diferentes regiões, reconhecendo seus contextos culturais de origem.
- Envolvimento nas vivências corporais, respeitando regras, colegas e limites individuais.



Educação 4.0

Sequências didáticas na era digital



- Planejamento e recriação de brincadeiras de forma colaborativa, apresentando soluções para desafios corporais e organizacionais.
- Posturas de cooperação, respeito à diversidade e protagonismo durante as atividades propostas.

MAKER4TEC

