

PLANO DE AULA

ESCOLA: Escola Municipal Felisberto Vilarino Dutra

PROFESSORA: Grazieli R. Maciel

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

TURMA: 1º ano do Ensino Fundamental

UNIDADE TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos.

OBJETIVO DO CONHECIMENTO: Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: Identificar objetos por meio do tato, olfato, audição e paladar (explorar possibilidades, como cabra-cega, gato mia etc.); possibilitar o acesso cultural de práticas corporais por meio dos tradicionais jogos infantis; favorecer a orientação e a organização espacial, principalmente no que diz respeito à percepção das possibilidades de esconder ou de procurar objetos/pessoas conforme o espaço em que é realizado.

HABILIDADE DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: 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.

DATA: 22/04/2020

JOGOS DE PROCURA POR OBJETO E PESSOA

Este tipo de jogo consiste em esconder determinado objeto ou pessoa em um espaço amplo da casa.

NOME DA ATIVIDADE: Quente ou Frio.

MATERIAL: Um objeto qualquer (nem muito pequeno, nem muito grande), que seja fácil de esconder.

DESENVOLVIMENTO: Pelo jogo “Pedra, papel e tesoura”, escolhe-se quem irá começar escondendo o objeto, os demais de olhos fechados, permanecem de costas para o esconderijo do objeto. Quem esconder o objeto deve avisar aos outros quando poderão procurá-lo e também ajudá-los, por meio de dicas, anunciando se está “frio”, para quem se encontra longe do objeto, ou se está “quente”, para quem se encontra mais próximo dele. Outras expressões também podem ser usadas para indicar quando o outro está muito perto (fervendo) ou muito longe (congelando). Quem encontrar o objeto é o próximo a escondê-lo.

NOME DA ATIVIDADE: Cabra-Cega.

MATERIAL: Pano para tampar os olhos.

DESENVOLVIMENTO: Pelo jogo “Par ou ímpar”, escolhe-se quem será vendado por primeiro, os demais se afastarão escolhendo um local para permanecerem parados durante a brincadeira. Aquele que está vendado deve girar no local contando até

cinco, para perder a noção de direção, após isso deverá sair em busca dos demais participantes. Sons como tossis, imitar um animal ou assoviar podem ser feitos para ajudar ou despistar a “cabra-cega”. Quando aquele que está vendado encostar em alguém, este por sua vez será a “cabra-cega”.

No desenvolvimento dessa atividade, estimule a criança a procurar pela pessoa e perceber quem está emitindo os sinais.



PARA CONTEXTUALIZAR E REFLETIR

No final, questione-as para ajudá-las a reconhecer as características dos jogos vivenciados:

- 1- Quais são as semelhanças entre os jogos realizados?
- 2- Quais são as diferenças entre os jogos realizados?
- 3- Qual é a principal diferença entre os jogos de procura por objetos?
- 4- Qual é a principal diferença entre os jogos de procura por pessoas?