

Plano de desenvolvimento: Brinquedos e brincadeiras

Neste bimestre serão abordados conceitos básicos de temporalidade, analisando mudanças e permanências ao longo do tempo nos modos de praticar atividades socioculturais como jogos e brincadeiras. Também serão trabalhadas algumas possibilidades de utilização do esporte como ferramenta de inclusão e respeito à diversidade. Por fim, serão abordados os conceitos básicos relacionados às composições dos objetos e a importância da ação humana no processo de transformação das mais variadas matérias-primas em objetos do cotidiano.

Conteúdos

- Mudanças e permanências ao longo do tempo nos modos de brincar
- Esporte como prática de interação e inclusão
- Composição dos objetos
- Ação humana no processo de transformação de matérias-primas em objetos

Objetos de conhecimento e habilidades

Objeto de conhecimento	• A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como formas de interação social e espacial
Habilidade	• (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.
Objetivos de aprendizagem	• Conhecer algumas regras básicas do futebol antigo e compará-las com as regras atuais do esporte. • Compreender as mudanças e as permanências ao longo do tempo que ocorrem nos modos de interação social. • Conhecer brincadeiras antigas. • Comparar as brincadeiras antigas com as atuais.
Conteúdos	• Regras antigas e atuais do futebol. • Mudanças nos jogos conforme o tempo e a sociedade. • Brincadeiras antigas. • Jogos atuais.

Objeto de conhecimento	• O modo de vida das crianças em diferentes lugares
Habilidade	• (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
Objetivos de aprendizagem	• Conhecer algumas regras básicas do futebol antigo e compará-las com as regras atuais do esporte. • Compreender as mudanças e as permanências ao longo do tempo que ocorrem nos modos de interação social. • Conhecer brincadeiras antigas. • Comparar as brincadeiras antigas com as atuais.

Conteúdos	• Regras antigas e atuais do futebol. • Mudanças nos jogos ao longo do tempo. • Brincadeiras antigas. • Jogos atuais.
-----------	--

Objeto de conhecimento	• Respeito à diversidade
Habilidade	• (EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, de modo a constatar a diversidade de características, reconhecendo a importância da valorização, do acolhimento e do respeito a essas diferenças.
Objetivos de aprendizagem	• Conhecer o futebol adaptado. • Conhecer modalidades de esportes adaptados. • Conhecer o Estatuto da Pessoa com Deficiência. • Reconhecer as dificuldades de acessibilidade para pessoas com deficiência e propor possibilidades de inclusão. • Respeitar a diversidade.
Conteúdos	• Futebol adaptado. • Direitos das pessoas com deficiência.

Objeto de conhecimento	• Características dos materiais
Habilidade	• (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.
Objetivos de aprendizagem	• Compreender a diferença entre materiais naturais e artificiais. • Conhecer os tipos de materiais naturais e artificiais.
Conteúdos	• Características dos materiais usados no cotidiano. • Materiais naturais e materiais artificiais.

Objeto de conhecimento	• Diferentes tipos de trabalho existentes no seu dia a dia
Habilidade	• (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.
Objetivo de aprendizagem	• Entender o processo de transformação das matérias-primas.
Conteúdo	• Transformação de matérias-primas.

Práticas de sala de aula

A organização e gestão do tempo e das atividades é fundamental para o bom aproveitamento das sequências didáticas. As atividades foram pensadas para ser desenvolvidas em aulas de 50 minutos. Porém, esse tempo pode ser relativizado de acordo com as especificidades de sua turma.

O planejamento transparente da rotina diária favorece não somente o trabalho docente, mas também beneficia os alunos, que, quando cientes das tarefas, podem ter mais foco e figurar como protagonistas das atividades.

O registro das atividades do dia na lousa é um ótimo início de trabalho; é interessante que os alunos copiem no caderno a rotina, a data e todas as atividades a serem feitas na sequência em que se pretende realizá-las. Ao longo do tempo, essa prática de compartilhar planos de trabalho ajuda a desenvolver a autonomia dos alunos em relação a seus estudos.

Durante as sequências didáticas deste bimestre, sempre que for possível será sugerida a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos mediante participação oral. O ponto de partida para a aprendizagem será invariavelmente a “chuva de ideias”. Nessas ações, em que os alunos são instigados a falar livremente, é importante que eles percebam que estão compondo os saberes com o professor. Assim, anotar na lousa as contribuições dos alunos é importante para que eles visualizem essa construção coletiva do conhecimento. Nas rodas de conversa, é preciso estar sempre atento aos alunos, para garantir a participação de todos e evitar desrespeito ou qualquer tipo de discriminação.

Aproveitar o momento de cada brincadeira proposta neste bimestre para explicar a importância das regras e estimular os alunos a elaborar e gerir jogos e normas. Essa prática contribuirá não somente para o desenvolvimento das habilidades EF01HI05 e EF01GE02, mas também ajudará no bom andamento das atividades mais interativas.

A utilização adequada do espaço é fundamental, pois nessa fase do desenvolvimento são privilegiados os jogos e as brincadeiras. Ou seja, cada atividade vai demandar uma organização espacial diferente para que a criança fique livre para desenvolver seus projetos, interagir com os colegas, brincar e criar.

Nas sequências didáticas que envolvem tarefa a ser feita em casa, é desejável que os alunos levem os comandos registrados no caderno, se possível em forma de bilhete impresso. Dessa forma, os familiares ficarão mais bem orientados, podendo otimizar o auxílio ao aluno.

A exploração dos materiais do cotidiano – tais como barbante, cola, papel, tecido, garrafa PET, entre outros – deve ser direcionada, sobretudo de acordo com a noção de apropriação dos recursos naturais, respeito ao meio ambiente, reutilização de materiais e redução de consumo e desperdício.

Nessa perspectiva, também é incorporado o conhecimento humano acumulado ao longo dos tempos, pois o aluno vai utilizar sua capacidade de perceber e criar apoiando-se em matérias-primas já transformadas que contêm em si uma série de tecnologias das quais nos apropriamos no cotidiano.

Caso sua unidade escolar não disponha de recursos para a reprodução das figuras ou realização das pesquisas sugeridas, você pode imprimir as imagens ou sugerir a pesquisa em livros e revistas.

Foco

Na sequência didática 1, que envolve uma ação com jogos eletrônicos, é possível que alguns alunos apresentem mais dificuldade no manuseio do computador e outros podem estar mais familiarizados com essa ferramenta. Nessas situações, o trabalho em dupla (com par avançado) é interessante, pois permite uma interação e a troca de conhecimentos entre eles.

Na sequência didática 3, é sugerido que as crianças tragam camisetas de clubes de futebol. Nessa interação é preciso estimular o respeito, a tolerância e a amizade e ficar atento para intervir caso haja alguma situação de rivalidade.

Também é importante garantir a acessibilidade dos alunos com deficiência nas atividades, seja auxiliando-os diretamente ou adaptando alguma atividade específica para que eles possam interagir e participar das propostas.

Para saber mais

- **Bola no pé:** a incrível história do futebol. Este livro, ilustrado por Ivan Zigg e com texto de Luisa Massarani e Marcos Abrucio, conta a origem e a história do futebol desde 2500 a.C., na China, até os dias de hoje, mostra como os povos jogam futebol, discute a paixão do brasileiro por esse esporte e traz um vocabulário para compreender e falar “futebolês”. ABRUCIO, Marcos; MASSARANI, Luisa. **Bola no pé:** a incrível história do futebol. Ilustrações de Ivan Zigg. São Paulo: Cortez, 2004.
- **Maluquinho por futebol.** Este livro reúne 16 histórias em quadrinhos do Menino Maluquinho, personagem mais famoso do escritor e cartunista Ziraldo. O garoto, habilidoso como jogador de futebol, vive incríveis aventuras futebolísticas com sua turma. ZIRALDO. **Maluquinho por futebol.** São Paulo: Globinho, 2006.
- **Cuidar bem do ambiente:** brinquedos e brincadeiras com a natureza. Este livre permite ampliar a discussão sobre meio ambiente com a turma. “E se a própria natureza fosse um brinquedo?”, o livro traz essa questão como proposta e faz uma compilação lúdica e criativa de uma série de brincadeiras relacionadas à descoberta e à exploração do mundo natural. A proposta do autor é direcionar a atenção e o olhar das crianças para os elementos naturais presentes no cotidiano, como as pedras, a terra e a água. Com isso, o autor propõe uma valorização do contato com a natureza e, assim, pretende contribuir para a construção e o desenvolvimento da empatia e do respeito das crianças pelo meio ambiente. ADELSIN. **Cuidar bem do ambiente:** brinquedos e brincadeiras com a natureza. São Paulo: Peirópolis, 2011.
- **Cuidando do mundo.** Divirta-se com a classe acessando essa ferramenta. O Ministério do Meio Ambiente em parceria com Mauricio de Sousa lançou a revista em quadrinhos **Turma da Mônica** – Cuidando do mundo. De forma lúdica e divertida, os personagens da Turma da Mônica abordam questões ambientais em suas aventuras, chamando a atenção do público infantojuvenil para a importância de criar novos hábitos e valores para a preservação ambiental. No *site* do Ministério do Meio Ambiente é possível fazer o *download* gratuito da revistinha. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=16492-cartilha-turma-da-monica-cuidando-do-mundo&category_slug=outubro-2014-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 20 nov. 2017.

- **Site da TV Escola.** Faça um passeio virtual pelo *site* da TV Escola e conheça a grande variedade de vídeos que pode ser utilizada tanto para a capacitação do professor quanto como ferramenta de apoio às sequências didáticas sugeridas. A TV Escola é um programa da Secretaria de Educação à Distância, do Ministério da Educação – MEC, dirigido à capacitação, atualização e aperfeiçoamento de professores de Ensino Fundamental e Ensino Médio. Lá é possível encontrar vídeos que tratam de várias áreas do conhecimento. Conhecer e dominar essa ferramenta virtual gratuita pode ser de grande utilidade na prática docente diária. Disponível em: <<https://tvescola.mec.gov.br/tve/home>>. É necessário o cadastro para ter acesso aos vídeos. Acesso em: 27 nov. 2017.
- **Estatuto da Pessoa com Deficiência.** Para se aprofundar na lei brasileira de inclusão da pessoa com deficiência, acesse o Estatuto da Pessoa com Deficiência. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm>. Acesso em: 27 nov. 2017.
- **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).** Este documento serve de referência para a garantia dos direitos da criança e do adolescente, sendo indispensável para o trabalho do professor do Ensino Fundamental. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>. Acesso em: 27 nov. 2017.
- **História do futebol – Estórias da bola.** O professor pode aprofundar seus conhecimentos lendo este livro. A obra traz um relato histórico e preciso a respeito do futebol, desde a fundação do primeiro clube, em 1855 na Inglaterra, até os dias de hoje. O livro também aborda todos os campeonatos de futebol do mundo: o olímpico, o feminino, o de futsal, o de praia, os juvenis, o virtual e as Copas do Mundo organizadas pela Fifa (Federação Internacional de Futebol). ALMEIDA CASTRO, J. **História do futebol – Estórias da bola.** São Paulo: Edipromo, 2008.
- **Site do Ministério do Meio Ambiente.** No *site* do Ministério do Meio Ambiente é possível ficar por dentro de todas as notícias relacionadas às políticas públicas voltadas para o descarte correto de materiais tóxicos. Acessando esse *site* você também pode navegar pela página dedicada ao Conselho Nacional do Meio Ambiente (Conama). Disponível em: <<http://www.mma.gov.br/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

Projeto integrador: A brincadeira começa pela construção do brinquedo

- Conexão com: CIÊNCIAS, HISTÓRIA, GEOGRAFIA

Este projeto propõe o resgate de brincadeiras tradicionais do Brasil e a construção de brinquedos com base em exemplos das diferentes regiões do país. Espera-se que os alunos percebam os diferentes espaços que os avôs e/ou pessoas mais velhas usavam para brincar, que materiais usavam na construção de seus brinquedos e como os construíam. O intuito é a valorização da ludicidade como recurso de socialização e aprendizado na escola.

Justificativa

Por vários motivos, decorrentes sobretudo da modernidade, as crianças têm perdido seu tempo de lazer e diversão. Esses motivos variam entre as necessidades e prioridades que são atribuídas às crianças de diferentes níveis socioeconômicos, mas que igualmente tiram da criança seus espaços e direito ao descanso, lazer ou divertimento.

O Artigo 31 da Convenção Sobre os Direitos da Criança estabelece que: 1. Os Estados Partes reconhecem o direito das crianças ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística; 2. Os Estados Partes respeitarão e promoverão o direito das crianças de participar plenamente da vida cultural e artística e encorajarão a criação de oportunidades adequadas, em condições de igualdade, para que participem da vida cultural, artística, recreativa e de lazer. Considerando-o, pode-se ter o respaldo de que a família e a escola devam garantir esses direitos como pressupostos de suas práticas familiares e escolares.

As transformações e atividades da vida contemporânea têm aumentado o distanciamento desses direitos na medida em que, por exemplo, a família estabelece relações no cotidiano que priorizam responsabilidades às crianças, como ajudar nas tarefas da casa ou no sustento da família, dedicar-se demasiadamente a cursos e estudos complementares etc.; os professores priorizam estudos tradicionais nas salas de aula ou passam muitas atividades para serem feitas em casa etc. Por sua vez, os espaços de lazer e divertimento que promovem a socialização de crianças com crianças fora da escola têm se tornado cada vez mais escassos, sobretudo nas cidades em que as casas carecem de quintais e as ruas são tomadas pelos automóveis.

Neste projeto há a integração entre as áreas de Ciências da Natureza e Ciências Humanas, de forma que os alunos possam associar conhecimentos e aprendizados dessas áreas com base na valorização de contextos sociais de diferentes épocas e lugares, da percepção das possibilidades de adaptações das formas de se brincar e dos materiais utilizados para isso e da reflexão sobre as relações sociedade-natureza em diferentes épocas e lugares.

Objetivos

- Conhecer e resgatar brincadeiras de diferentes épocas e lugares do Brasil
- Reconhecer e valorizar as experiências sociais e as relações com a natureza em diferentes épocas e lugares do Brasil
- Valorizar a ludicidade como recurso de socialização e aprendizado na escola
- Propiciar momentos de socialização de crianças com crianças
- Garantir o direito das crianças de ter acesso ao lazer, ao divertimento e à recreação na escola

Competências e habilidades

Competências desenvolvidas*	4. Avaliar aplicações e implicações políticas, socioambientais e culturais da ciência e da tecnologia e propor alternativas aos desafios do mundo contemporâneo, incluindo aqueles relativos ao mundo do trabalho. (Ciências da Natureza) 3. Identificar, comparar e explicar a intervenção do ser humano na natureza e na sociedade, propondo ideias e ações que contribuam para a transformação espacial, social e cultural. (Ciências Humanas)
Habilidades relacionadas*	Geografia: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares. História: (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares. Ciências: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.

* A ênfase nas competências e habilidades aqui relacionadas varia de acordo com o tema e as atividades desenvolvidas no projeto.

O que será desenvolvido

Os alunos devem construir um brinquedo tradicional brasileiro tomando como base diferentes materiais usados em brincadeiras antigas que podem ser adaptados com o que se tem hoje e brincar da brincadeira à qual corresponde.

Materiais

- Livros de pesquisa
- Computadores ou *tablets* com acesso à internet
- Legumes como chuchu e batata (dependendo do desenvolvimento do projeto)
- Gravetos ou palitos

Etapas do projeto

Cronograma

- Tempo de produção do projeto: 1,5 semanas
- Número de aulas sugeridas para o desenvolvimento da proposta: 3 aulas

Preparo para aplicar o projeto: pesquisa e seleção de material

Pesquisar e selecionar alguns exemplos de brincadeiras tradicionais das cinco regiões do Brasil cujos brinquedos sejam construídos basicamente com elementos encontrados na natureza, com materiais normalmente disponíveis em casa ou materiais de descarte (embalagens, sucata etc.).

Sugestões de livros:

- SANTA ROSA, N. S. **Brinquedos e brincadeiras**. São Paulo: Moderna, 2014.
- MURRAY, R. **Brinquedos e brincadeiras**. São Paulo: FTD, 2014.

Sugestões de sites:

- Mapa do Brincar da **Folha de S.Paulo**. Disponível em: <<http://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/regioes.shtml>>. Acesso em: 18 dez. 2017.
- Território do Brincar. Disponível em: <<http://territoriodobrincar.com.br/>>. Acesso em: 18 dez. 2017.

Alguns exemplos de brincadeiras e brinquedos:

- Boizinho de cuia (Região Norte: Santarém, PA)
Para fazer um boizinho de cuia, escolhe-se uma cuia verde e seis gravetinhos, finca-se quatro gravetinhos numa parte da cuia, como se fossem as patas, e dois gravetinhos na parte oposta, como se fossem os chifres do boi. A brincadeira consiste em fincar gravetos maiores na terra e formar currais, juntando alguns desses boizinhos nos currais e brincando com eles.
- Boneco de cuxá (Região Nordeste: Bacabal, MA)
Para fazer um boneco de cuxá, escolhe-se uma folha de vinagreira (planta encontrada no Nordeste) e retira-se algumas de suas pontas, deixando somente cinco. É importante lembrar que as folhas de vinagreira devem ser coletadas do chão, e não arrancadas das plantas. Acertar-se as pontas da folha de maneira a formar um corpo humano (cabeça e membros): a ponta reta será a cabeça, duas laterais serão os braços e as outras duas laterais serão as pernas. Brinca-se com a folha como se fosse um boneco.

- **Bicudas (Região Nordeste: Acupe – Santo Amaro, BA)**
Na confecção de uma bicuda usa-se uma folha de papel do tamanho de uma página de caderno (pode-se reutilizar uma folha de papel) e linha de costura. Dobra-se a folha na diagonal e corta-se o excesso com a linha, formando um quadrado. Faz-se duas dobraduras nas pontas e rasgos em três extremos da folha, onde são amarradas as linhas. O restante da linha é usado para soltar a bicuda (ver vídeo no site sugerido: <http://tb.institutoalana.com/videos/bicudas/>). Brinca-se soltando a bicuda no ar (como uma pipa).
- **Bilboquê (Região Sul: Caxias do Sul, RS)**
Para fazer um bilboquê são necessários uma garrafa PET, fita adesiva, barbante, folha de papel e tesoura. Corta-se a garrafa PET ao meio e usa-se a parte que tem o gargalo; cola-se a fita adesiva na borda dessa parte da garrafa (para não machucar os dedos). Amassa-se a folha de papel para formar uma bolinha. Passa-se a fita adesiva em volta da bola, para deixá-la bem redonda e firme. Prende-se uma das pontas do barbante na bolinha e a outra dentro da garrafa (pode ser com a fita adesiva). Brinca-se jogando o bilboquê para cima, sem soltá-lo, tentando fazer a bolinha cair dentro do gargalo do brinquedo.

Aula 1: sensibilização e apresentação do projeto

Explicar aos alunos que eles vão conhecer algumas brincadeiras tradicionais do Brasil cujos brinquedos são construídos basicamente com elementos encontrados na natureza ou com materiais que normalmente são encontrados em casa ou são de descarte (embalagens, sucata etc.)

Apresentar os exemplos selecionados aos alunos e perguntar se conhecem a brincadeira/brinquedo ou outros que sejam similares. Propiciar que se expressem e contem suas experiências. Discutir com eles o contexto dessas brincadeiras/brinquedos relacionando-os ao lugar e ao material usado. Por exemplo, explicar que em Santarém, no Pará (região Norte), as crianças brincavam e outras ainda brincam com o boizinho de cuia. Comentar que a cuieira é uma planta que existe naturalmente nas matas de terra firme da Amazônia. Seus frutos são grandes e ovais, de casca lisa e dura, dos quais se faz as cuias que são utilizadas como utensílios domésticos de uso diário. Mencionar que as cuias também servem para confeccionar animais de brinquedo, como o boizinho de cuia.

Pedir aos alunos que conversem com os avôs e com pessoas conhecidas mais velhas e perguntem de onde eles são e de que brincadeiras da infância se lembram, especialmente daquelas em que usavam os materiais que tinham à disposição para a confecção dos brinquedos. Marcar um dia para trazerem os resultados dessa pesquisa oral.

Aula 2: socialização dos resultados da pesquisa

No dia marcado para o retorno da pesquisa oral (importante que seja na mesma semana, para que os alunos se lembrem melhor das discussões anteriores), promova uma discussão socializando os resultados da pesquisa. Inserir explicações ligadas ao contexto do convívio dessas pessoas com o lugar e a disponibilidade dos materiais que tinham para a confecção de brinquedos, além das possíveis dificuldades para se adquirir brinquedos industrializados na época etc.

Com base nos exemplos apresentados de suas seleções e dos resultados das pesquisas orais dos alunos, problematizar as discussões com questões do tipo:

1. POR QUE AS BRINCADEIRAS DE DIFERENTES LUGARES USAM DIFERENTES MATERIAIS?
2. POR QUE, NAS BRINCADEIRAS DE ANTIGAMENTE, AS CRIANÇAS COSTUMAVAM CONFECCIONAR SEUS PRÓPRIOS BRINQUEDOS E UTILIZAVAM, SOBRETUDO, MATERIAIS E RECURSOS TIRADOS DIRETAMENTE DA NATUREZA OU QUE JÁ EXISTIAM EM CASA?
3. E HOJE, COMO VOCÊS COSTUMAM BRINCAR? OS BRINQUEDOS SÃO CONFECCIONADOS OU SÃO COMPRADOS? POR QUÊ?

Propor que confeccionem um brinquedo e que brinquem na escola. Decidir e selecionar com os alunos qual brinquedo (ou quais) desejam confeccionar. Providenciar com eles o material necessário para a confecção, fazendo adaptações, se necessárias. Por exemplo, se decidirem fazer os boizinhos de cuia, os alunos podem usar chuchu, batata ou outro material de formato semelhante para substituir a cuia, palitos de dente para substituir os gravetinhos e palitos de sorvete para substituir os gravetos maiores.

Marcar o dia para trazerem o material (importante que seja um dia não muito distante desta aula).

Aula 3: confecção de um brinquedo e socialização da brincadeira

Na terceira aula, confeccionar os brinquedos com os alunos e proporcionar que eles brinquem na escola.

Após a brincadeira, problematizar as experiências com base em questões como:

1. POR QUE FOI IMPORTANTE CONHECER AS BRINCADEIRAS DE OUTROS LUGARES DO NOSSO PAÍS?
2. HOJE É MUITO COMUM AS CRIANÇAS BRINCAREM COM BRINQUEDOS ELETRÔNICOS (CELULARES, VIDEOGAMES ETC.). O QUE ISSO TEM DE BOM E O QUE ISSO TEM DE RUIM?
3. POR QUE BRINCAR COM OUTRAS CRIANÇAS É IMPORTANTE PARA O DESENVOLVIMENTO?
4. DÊ EXEMPLOS DE BRINCADEIRAS ANTIGAS QUE PODEM SER BRINCADAS ATUALMENTE.
5. FINALIZAR A DISCUSSÃO REFORÇANDO COM OS ALUNOS IDEIAS RELACIONADAS ÀS HABILIDADES APRESENTADAS NO PROJETO. PERGUNTAR:
6. POR QUE É IMPORTANTE CONHECER BRINCADEIRAS DE DIFERENTES LUGARES DO BRASIL?
7. POR QUE É IMPORTANTE IDENTIFICAR AS DIFERENÇAS ENTRE ELAS E AS ATUAIS?
8. POR QUE É IMPORTANTE RECONHECER OS MATERIAIS UTILIZADOS NAS BRINCADEIRAS?
9. POR QUE É IMPORTANTE REUTILIZAR MATERIAIS QUE PODERIAM SER DESCARTADOS?

Dar continuidade ao projeto de forma contextualizada, inserindo as explicações necessárias ao aprendizado dos alunos. Por exemplo, caso tenham trazido alimentos para a confecção dos brinquedos, como chuchu ou batata, reutilizar esses alimentos para experiências de germinação. Discutir com eles a importância de não desperdiçar alimentos ou materiais, isso enriquecerá os conhecimentos adquiridos nas aulas de Ciências.

Avaliação

Verificar a participação dos alunos nas discussões, sempre com atenção à socialização, de forma que uns aprendam com outros. Sempre que necessário, fazer comentários que ampliem os conhecimentos da turma, mas com a preocupação de que eles sejam complementares às falas dos alunos.

Verificar a participação dos alunos na confecção dos brinquedos e propiciar a socialização entre eles no momento de construção do brinquedo e da brincadeira.

Verificar os comentários dos alunos a respeito das discussões propostas na Aula 3, sobre a importância do projeto, dando explicações quando necessário.

Retomar, se preciso, algumas atividades para reforçar o aprendizado. Partir de discussões presentes em livros sobre brincadeiras. Por exemplo, na obra **Jogos infantis**, de Pieter Bruegel, há o recorte que destaca o jogo de saquinhos de arroz ou cinco-marias. Essa brincadeira pode ser feita em sala de aula com os alunos mediante confecção de saquinhos com areia. Nesse caso, é interessante convidar familiares dos alunos que já tenham brincado disso e possam auxiliar e orientar a confecção dos saquinhos.

Referências bibliográficas complementares

- PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990. Brasília, DF, 22 nov. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm>. Acesso em: 9 dez. 2017.
- FLORESTA Água do Norte. **Plantas indígenas**. Cuia. Disponível em: <<http://www.florestaaguadonorte.com.br/galeria-da-pagina-inicial/fruta-da-amazonia/cuia/>>. Acesso em: 9 dez. 2017.

1ª sequência didática: Brincadeiras de ontem e de hoje

Serão abordadas a ideia de temporalidade e as mudanças e permanências das atividades socioculturais mediante resgate de brincadeiras antigas e a comparação destas com brincadeiras atuais.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	O modo de vida das crianças em diferentes lugares
Habilidade	(EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
Objetivos de aprendizagem	- Conhecer brincadeiras antigas. - Comparar brincadeiras antigas com as atuais.
Conteúdos	- Brincadeiras antigas. - Jogos atuais.

Objeto de conhecimento	A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial
Habilidade	(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.
Objetivos de aprendizagem	- Conhecer brincadeiras antigas. - Comparar brincadeiras antigas com as atuais.
Conteúdos	- Brincadeiras antigas. - Jogos atuais.

Materiais e recursos

- Corda
- Bambolê
- Computadores ou *tablets* com acesso à internet
- Saco de farinha

Desenvolvimento

- Quantidade de aulas: 3 aulas

Aula 1

Organizar a turma em roda e iniciar uma conversa sobre o que é brincadeira. Utilizar as seguintes perguntas para nortear a discussão:

- O QUE É BRINCAR?
- EXISTE SÓ UM JEITO DE BRINCAR?
- É POSSÍVEL BRINCAR SEM UM BRINQUEDO?
- É POSSÍVEL BRINCAR SOZINHO?
- TODO MUNDO BRINCA?
- TODOS GOSTAM DAS MESMAS BRINCADEIRAS?
- EM QUAIS LUGARES PODEMOS BRINCAR?
- QUAL É A BRINCADEIRA QUE VOCÊ MAIS GOSTA?

Respostas pessoais.

Com base nas respostas dos alunos, direcionar a conversa para a reflexão sobre a diversidade que existe no mundo da brincadeira. Levá-los a perceber os diversos espaços do brincar e como o local determina o tipo de brincadeira, e vice-versa, as possibilidades de jogos coletivos ou individuais, os entretenimentos que necessitam de brinquedos, tabuleiros, internet e outros objetos, e os jogos que precisam apenas do corpo e da criatividade.

Para tarefa de casa, pedir aos alunos que questionem seus familiares sobre quais eram as brincadeiras de sua infância, de qual eles gostavam mais e como se brincava delas. Pedir a eles que escolham uma que tenha despertado seu interesse. Avisar às crianças de que elas irão compartilhar o resultado da pesquisa com a turma, em aula posterior.

Se considerar adequado, imprimir e distribuir para os alunos a seguinte ficha, a fim de ajudá-los a sistematizar as informações coletadas dos familiares ou responsáveis.

NOME DO FAMILIAR/RESPONSÁVEL:
BRINCADEIRAS PREFERIDAS EM SUA INFÂNCIA:
BRINCADEIRA DE QUE EU GOSTEI MAIS:
COMO SE BRINCA:

Avaliação

Avaliar a percepção dos alunos sobre a diversidade do brincar e sobre o condicionamento das brincadeiras ao espaço e aos materiais disponíveis. Verificar se os alunos realizaram a tarefa de questionar os familiares e avaliar a forma como organizaram os registros.

Aula 2

Preparar os computadores ou *tablets* com jogos educativos. Acessar o *site* da TV escola, escolher algum jogo educativo que seja apropriado para seus alunos e deixar a página desse jogo aberta nos computadores ou *tablets*. *Site* disponível em: <<https://tvescola.mec.gov.br/tve/conteudo/jogo>>. Acesso em: 11 nov. 2017.

Levar a turma à sala de informática ou ao local mais adequado para acessar a internet. Orientar a identificação do jogo e perguntar quem já o conhece e pode explicar como ele é. Caso ninguém o conheça, fazer essa explanação, certificando-se de que todos entenderam o funcionamento do jogo. Estimulá-los a brincar com jogos *on-line* durante cerca de 35 minutos.

Retornar para a sala de aula e dialogar com os alunos sobre o uso de tecnologias em brincadeiras.

Abordar aspectos da interatividade, o fato de ela possibilitar que crianças brinquem juntas, mesmo estando em lugares diferentes. Comentar também sobre acesso e exclusão tecnológica. Mencionar, por exemplo, que é preciso dispor dos aparelhos e, eventualmente, de internet para poder brincar. Atentar também para a acessibilidade de crianças portadoras de deficiência.

Levá-los a perceber que esse tipo de jogo está impregnado de tecnologias desenvolvidas recentemente e que aparelhos como computadores e *tablets* estão mais disponíveis. É provável que gerações anteriores de crianças não tenham tido esse tipo de experiência.

Utilizar as seguintes questões para nortear a discussão:

- O QUE VOCÊ ACHOU DO JOGO *ON-LINE*?
- VOCÊ COSTUMA USAR APARELHOS ELETRÔNICOS PARA JOGAR?
- O QUE É PRECISO PARA BRINCAR DESSA FORMA?
- SEUS FAMILIARES CITARAM ALGUM JOGO DESSE TIPO NA PESQUISA FEITA NA AULA ANTERIOR? DÁ PARA BRINCAR COM OUTRAS CRIANÇAS?
- EM QUE TIPO DE APARELHO CONSEGUIMOS BRINCAR DESSA FORMA?
- TODOS TÊM ACESSO A ESSE TIPO DE JOGO?
- QUAIS SÃO AS DIFERENÇAS ENTRE A BRINCADEIRA DA AULA ANTERIOR E A BRINCADEIRA DE HOJE?

Respostas pessoais.

Caso a escola não disponha de computadores, *tablets* e internet, recorrer ao celular ou deter-se apenas nas aulas 1 e 3. Por fim, pedir aos alunos que tragam na próxima aula as fichas com os resultados da pesquisa sobre brincadeiras feita com familiares ou responsáveis.

Avaliação

No momento da conversa, avaliar se os alunos são capazes de perceber as possibilidades de interatividade oferecidas por jogos em aparelhos eletrônicos, bem como se compreenderam que é preciso ter acesso às tecnologias para usufruir desses jogos e que esse tipo de brincadeira faz parte da atualidade.

Aula 3

Perguntar sobre a pesquisa feita com os familiares. Solicitar aos alunos que contem quais foram as brincadeiras citadas e de quais eles mais gostaram, se eles já as conheciam e se costumam se divertir da mesma forma.

Incentivá-los a explicar as regras de cada brincadeira relatada e a compará-las com as brincadeiras que compõem o conjunto das brincadeiras atuais. Ajudar a turma a identificar quais ainda são praticadas nos dias de hoje e quais ficaram no passado. Após essa etapa, a turma deve escolher uma brincadeira que pode ser realizada na sala de aula e outra que requeira espaço aberto e brincar delas.

Ao término, organizar uma roda e iniciar uma conversa com o objetivo de comparar os momentos de diversão das três aulas. É importante que os alunos percebam as diferenças entre as brincadeiras que demandam as tecnologias de informática e as outras brincadeiras, as mais antigas, e entendam que, apesar de os avanços tecnológicos influenciarem vários aspectos da vida, inclusive o lazer, várias brincadeiras permanecem ao longo do tempo e fazem parte da nossa cultura. Não deixar de conversar sobre a questão dos custos e do acesso a essas tecnologias contemporâneas.

Conversar sobre as possibilidades de brincar sozinho, em dupla ou em grupo e como brincamos de forma diferente, dependendo do lugar onde estamos e dos materiais que temos disponíveis.

Avaliação

Avaliá-los a partir do cumprimento da pesquisa com a família, da participação nas rodas de conversa, da cooperação, da empatia e do trabalho em equipe durante as brincadeiras.

Na roda de conversa final, verificar se os alunos conseguem perceber a diferença entre os jogos *on-line* e os outros jogos realizados em espaço aberto. As crianças devem ser capazes de compreender que, para os jogos atuais, são necessárias uma série de tecnologias, recentes no nosso cotidiano, e que nem todas as crianças têm acesso a essas ferramentas. Elas devem também compreender que há várias formas de brincar, tanto individual como coletivamente. Usando a criatividade, podem construir brinquedos interessantes a partir de objetos rudimentares.

Para trabalhar dúvidas

Para que os objetivos sejam alcançados de maneira mais efetiva, proponha as seguintes questões:

1. QUAIS TIPOS DE MATERIAL/RECURSO SÃO NECESSÁRIOS PARA BRINCAR EM UM JOGO ON-LINE?

Espera-se que os alunos respondam que há a necessidade de um computador, *tablet* ou telefone celular, bem como acesso à internet.

2. SEUS FAMILIARES BRINCAVAM NA INTERNET QUANDO ERAM CRIANÇAS? EXPLIQUE.

Resposta pessoal. Aqui eles devem resgatar a entrevista feita com os familiares. A resposta está condicionada à geração a que os familiares pertencem e ao acesso às tecnologias da época.

3. TODAS AS CRIANÇAS TÊM ACESSO A JOGOS ON-LINE?

Espera-se que eles respondam que é preciso ter certo poder aquisitivo para adquirir os recursos necessários e que nem todas as crianças têm essa possibilidade.

Ampliação

Pedir aos alunos que façam novamente a pesquisa sobre brincadeiras do passado, entrevistando outras pessoas fora do grupo familiar e classificando o tipo de brincadeira segundo a idade do entrevistado.

Os alunos devem registrar o resultado da pesquisa em um quadro que divide as faixas etárias e depois compartilhar o resultado com a classe. Por fim, devem comparar as respostas de cada geração a fim de perceber mudanças e permanências.

Orientá-los no preenchimento do quadro.

IDADE	BRINCADEIRAS DA INFÂNCIA
ATÉ 15 ANOS	
DE 16 A 25 ANOS	
DE 26 A 40 ANOS	
DE 41 A 55 ANOS	
DE 56 EM DIANTE	

2ª sequência didática: Características dos materiais

Serão trabalhados a composição dos materiais usados no dia a dia e o processo de transformação das matérias-primas. Também será realizada uma prática de transformação que consistirá na produção de massa de modelar.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	Características dos materiais
Habilidade	(EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.
Objetivos de aprendizagem	- Compreender a diferença entre materiais naturais e artificiais. - Conhecer os tipos de materiais naturais e artificiais.
Conteúdos	- Características dos materiais usados no cotidiano. - Materiais naturais e materiais artificiais.

Objeto de conhecimento	Diferentes tipos de trabalho existentes no seu dia a dia
Habilidade	(EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.
Objetivo de aprendizagem	Entender o processo de transformação das matérias-primas.
Conteúdo	Transformação de matérias-primas.

Materiais e recursos

- Sal
- Farinha de trigo
- Água
- Óleo de soja
- Suco em pó
- Copo medidor
- Colher de sopa
- Vasilha média
- Objetos constituídos de materiais naturais de origem animal, vegetal e mineral (exemplos: pedaço de couro, pedaço de madeira e punhado de argila)
- Objetos que sejam resultado de alguma transformação por ação humana (objetos usados em sala de aula podem servir de apoio)
- Aparelho de mídia para reprodução de imagens

Desenvolvimento

- Quantidade de aulas: 2 aulas

Aulas 1

Iniciar perguntando aos alunos do que são feitos os objetos do nosso uso diário e se eles sabem diferenciar aquilo que vem direto da natureza daquilo que é transformado pelas pessoas. A fim de facilitar a compreensão dessas indagações, escolher alguns objetos de uso cotidiano e fazer perguntas específicas a respeito deles.

Nesse primeiro momento de sondagem, o objetivo é levá-los a pensar nos objetos e em sua composição, de forma a desnaturalizar sua existência, e instigar a curiosidade sobre os processos que geram o produto final para consumo.

Apresentar as figuras a seguir e, se possível, levar uma amostra de cada material para a classe. Explicar que os materiais naturais são retirados da natureza e que os artificiais são frutos de transformação de materiais naturais mediante trabalho humano. Indicar onde cada tipo de material natural é encontrado e falar sobre algumas possibilidades de transformação.

Caso sua unidade escolar não disponha de aparelhos de mídia, imprimir as imagens ou procurar outras semelhantes em livros e revistas.

Sempre que possível, fazer associações com objetos do cotidiano do aluno.



Peter Gudella/Shutterstock.com

TRONCO DE ÁRVORE, MATERIAL NATURAL.



melnikof/Shutterstock.com

ARGILA, MATERIAL NATURAL.

Explicar por que dependemos dos recursos naturais para tudo o que realizamos, enfatizando que esses recursos são finitos e que, portanto, devemos utilizá-los com responsabilidade. Dar exemplos (o solo, a água, o Sol, entre outros).

Apresentar as imagens a seguir e relacionar os objetos com as matérias-primas que foram utilizadas para criá-los. Aproveitar para relacioná-los com objetos da sala de aula; por exemplo, ao falar da madeira, mostrar um apagador ou uma carteira que seja feita desse material.

De forma objetiva e direta, traçar o caminho produtivo, explicando, por exemplo, que a madeira vem das árvores, que algum trabalhador cortou essa madeira com a ajuda de ferramentas e que depois ela foi transformada em vários outros objetos, inclusive o apresentado para eles.

Pedir aos alunos que indiquem objetos encontrados em casa feitos com materiais naturais (por exemplo, armários de madeira, sofá de couro, entre outros) e com materiais artificiais (por exemplo, copos de vidro, brinquedos de plástico, entre outros).

Não usar o termo “sintético”, pois ele representa outra categoria de materiais. Os materiais artificiais são resultado de transformações de materiais naturais; por exemplo, o vidro é produzido a partir da areia, e os plásticos, do petróleo. Os materiais sintéticos são invenções do ser humano, por exemplo, alguns óleos lubrificantes.



foamfoto/Shutterstock.com
MÓVEIS DE MADEIRA.



Ruslan Grumble/Shutterstock.com
OBJETOS DE COURO.



Alexandra Giese/Shutterstock.com
VASILHAS DE CERÂMICA.

Solicitar aos alunos que pensem nos alimentos que consomem no dia a dia, tanto em casa quanto na escola, e que tentem diferenciar o que é natural e o que é transformado pela indústria. Espera-se que eles diferenciem o arroz da salsicha, por exemplo.

Depois, apresentar as figuras a seguir e fazer o comparativo dos produtos.



macondo/Shutterstock.com

ALIMENTOS NÃO INDUSTRIALIZADOS.



Elena Schweitzer/Shutterstock.com

ALIMENTOS INDUSTRIALIZADOS.

Avaliação

Os alunos devem conseguir diferenciar os materiais naturais dos artificiais, bem como reconhecer o trabalho humano associado à produção dos objetos do cotidiano. Observar se as crianças são capazes de identificar as matérias-primas relacionadas aos objetos de uso cotidiano.

Aula 2

Para que os alunos tenham a experiência da transformação de matérias-primas em produtos finais, organizá-los para a produção de massinhas de modelar. Levá-los para o ambiente que achar mais adequado, onde tenham espaço e apoio para os ingredientes e as tigelas.

Dividir a classe em grupos de 4 alunos (trata-se de uma sugestão; fazer a divisão que achar mais adequada para o bom andamento da aula). Disponha-os de modo que possam observar a explicação e distribuir os materiais, já nas quantidades corretas da receita, que serão utilizados na massa básica.

- 1 vasilha média para misturar os ingredientes
- 1 xícara de sal
- 4 xícaras de farinha de trigo
- 1 xícara e meia de água
- 3 colheres e meia de sopa de óleo

Pedir aos alunos que joguem tudo dentro da vasilha e misturem bem com as mãos até formar uma massa homogênea. Observar atentamente para que realizem essa tarefa em equipe.

Passar pelas bancadas, distribuindo os sucos em pó de cores variadas e deixando cada equipe com uma cor diferente. Depois, as equipes podem dividir suas massas e trocá-las entre si.

Solicitar aos alunos que coloquem, com um pouco de água, o pó sobre a massa, misturando-a. Caso a massa fique mole por causa da água, adicionar um pouco mais de farinha.

Durante a execução da receita, conversar com as crianças sobre a origem dos materiais utilizados. A água é um material natural, a farinha resulta da transformação do trigo, e assim por diante. Levá-los a perceber o processo de transformação que está se dando por intermédio de seu trabalho manual.

Depois que as massas estiverem prontas, solicitar às equipes que as dividam entre si. Permitir que os alunos brinquem de modelar, sugerindo que tentem moldar algum objeto que foi apresentado na aula ou criem livremente.

Terminada a atividade, envolver as massas em um saco plástico para que não endureçam e possam ser utilizadas em outros momentos. Dada a composição dos materiais usados para fabricá-la, a massinha é atóxica.

Perguntar aos alunos o que eles acharam da atividade, se eles imaginavam que, ao juntar todos os itens disponibilizados, o resultado seria a massa de modelar. Questionar também se gostaram da experiência de transformar vários materiais em outro produto. Guiá-los para a percepção de que o trabalho humano está em tudo o que consumimos hoje, mesmo nos materiais naturais, e que eles também são agentes transformadores.

Avaliação

Observar se houve cooperação entre os alunos nas equipes e se foi fácil ou difícil compreender as orientações na produção da massa de modelar. Avaliar, no diálogo final, se as crianças compreenderam o processo de transformação de materiais e o papel fundamental do trabalho humano.

Para trabalhar dúvidas

Caso algum aluno apresente dificuldade no reconhecimento dos tipos de materiais, oferecer o maior número de exemplos possíveis que estejam relacionados à sua rotina, por exemplo, à alimentação, ao vestuário e ao transporte. Isso ajudará também as outras crianças na compreensão do que foi estudado.

Na produção da massa de modelar, permitir que os colegas com maior facilidade de compreensão das orientações ajudem os outros que estão tendo dificuldade, sempre procurando ofertar a participação de todos, para que ninguém se sinta excluído.

Ampliação

Apresentar a atividade como trabalho de casa. Propor aos alunos que escolham um brinquedo que costumam brincar e façam o registro no caderno em forma de desenho, ou, se possível, fotografia impressa.

Após essa etapa, na sala de aula, orientá-los a fazer uma pesquisa na internet ou em livros sobre a composição do brinquedo escolhido (de que material é feito, qual é a matéria-prima). Ao final, questionar os alunos:

- **QUAL FOI O BRINQUEDO ESCOLHIDO?**
Resposta pessoal.
- **DE QUE É FEITO CADA BRINQUEDO DESENHADO?**
Aqui os alunos devem conseguir diferenciar os materiais naturais dos artificiais e destacar qual é a matéria-prima do objeto transformado.
- **VOCÊ FEZ ALGUMA PESQUISA? COMO VOCÊ ESCOLHEU O BRINQUEDO?**
Resposta pessoal. A criança deve relatar o caminho percorrido para a realização da atividade proposta.

3ª sequência didática: Futebol e diversidade

Serão abordadas mudanças e permanências em atividades socioculturais mediante o resgate de regras antigas do futebol e a comparação entre elas e as regras referentes aos moldes atuais dessa modalidade esportiva. Isso colocará em cena as noções de temporalidade e espacialidade, pois serão consideradas práticas esportivas em diferentes tempos e lugares. Tendo o futebol como elemento principal, também serão trabalhadas adaptações do esporte que favoreçam a inclusão e o respeito à diversidade.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objeto de conhecimento	A vida em casa, a vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial
Habilidade	(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.
Objetivos de aprendizagem	- Conhecer algumas regras básicas do futebol antigo e compará-las com as regras atuais do esporte. - Compreender as mudanças e permanências que ocorrem nos modos de interação social conforme diferentes épocas e lugares.
Conteúdos	- Regras antigas e atuais do futebol. - Mudanças nos jogos conforme o tempo e a sociedade.

Objeto de conhecimento	O modo de vida das crianças em diferentes lugares
Habilidade	(EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.
Objetivos de aprendizagem	- Conhecer algumas regras básicas do futebol antigo, comparando-as com as regras atuais do esporte. - Compreender as mudanças e permanências que ocorrem nos modos de interação social conforme os tempos.
Conteúdos	- Regras antigas e atuais do futebol. - Práticas esportivas em diferentes espaços. - Mudanças nos jogos conforme o tempo e a sociedade.

Objeto de conhecimento	Respeito à diversidade
Habilidade	(EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, de modo a constatar a diversidade de características, reconhecendo a importância da valorização, do acolhimento e do respeito a essas diferenças.
Objetivos de aprendizagem	- Conhecer fundamentos do futebol adaptado. - Reconhecer a importância da inclusão social e respeitar a diversidade.
Conteúdos	- Futebol adaptado. - Inclusão social.

Materiais e recursos

- Aparelho multimídia
- Bola de futebol
- Mapa-múndi ou globo terrestre

Desenvolvimento

- Quantidade de aulas: 2 aulas

Aula 1

Organizar a classe em um espaço que permita a apresentação de imagens. Caso a unidade escolar não disponha de aparelhos multimídia, imprimir as imagens ou procurar outras semelhantes em revistas e livros.

Iniciar a aula questionando os alunos sobre seus conhecimentos prévios em relação ao futebol. As seguintes perguntas podem nortear este primeiro momento da aula:

- VOCÊS GOSTAM DE FUTEBOL?
- COMO O FUTEBOL É JOGADO?
- VOCÊ JOGA FUTEBOL?
- VOCÊ CONHECE ALGUMA REGRA DO JOGO?
- AS PESSOAS EM SUA CASA COSTUMAM ASSISTIR A JOGOS DE FUTEBOL?
- QUAL É O SEU TIME PREFERIDO?
- VOCÊ JÁ FOI A ALGUM CAMPO DE FUTEBOL?

Respostas pessoais.

Encaminhar a discussão para a reflexão sobre as seguintes questões:

- VOCÊS ACHAM QUE O FUTEBOL EXISTE HÁ MUITO TEMPO?
- SERÁ QUE AS REGRAS E O JEITO DE JOGAR SEMPRE FORAM OS MESMOS?

Respostas pessoais.

Explicar para a classe que os registros sobre os primeiros jogos de futebol datam da metade do século XIX (por volta de 1848), na Inglaterra. Como são alunos de 1º ano, utilizar outras referências temporais para indicar as origens do esporte, como a idade de pessoas, o “tempo dos bisavós” ou “há pouco mais de 150 anos”.

O mesmo deve ser feito quanto aos países. Perguntar se já ouviram falar de outros países. Em caso afirmativo, quais são eles e em que as pessoas desses países são diferentes de nós, brasileiros. Como o assunto é futebol, referências a times e seleções que participaram da última Copa do Mundo (em 2014, no Brasil) podem ajudar. Se houver condições, propor que localizem Brasil e Reino Unido/Inglaterra em um mapa-múndi ou globo terrestre. Nesse caso, o objetivo é apenas diferenciar os países e desenvolver a noção de distância (utilizar aqui referências como tempo de viagem de avião entre Brasília e Londres). Tais cuidados são necessários para não antecipar temas e habilidades que só serão desenvolvidos nos próximos anos letivos.

Mostrar que, nos primórdios, o jeito de jogar não era muito bem definido. Dependendo da localidade, podia-se até mesmo usar as mãos. Destacar as mudanças e adaptação de regras conforme o local do jogo para que os estudantes percebam que uma mesma brincadeira pode ser realizada de diferentes formas.

Apresentar as imagens a seguir e pedir aos alunos que destaquem diferenças e semelhanças entre os jogos praticados em épocas e lugares variados.



artnana/Shutterstock.com
PARTIDA DE FUTEBOL NA UNIÃO SOVIÉTICA EM 1938.



artnana/Shutterstock.com
TIME DE FUTEBOL NA UNIÃO SOVIÉTICA EM 1945.



Christian Bertrand/Shutterstock.com
PARTIDA DE FUTEBOL EM BARCELONA, ESPANHA, EM 2010.



Grigvovan/Shutterstock.com
CRIANÇAS IRANIANAS JOGANDO FUTEBOL NA RUA EM 2010.

Espera-se que as crianças prestem atenção às bolas, às pessoas, aos uniformes, aos calçados e aos espaços utilizados para o jogo, entre outros aspectos.

Contar para a classe que as primeiras regras do futebol foram escritas em 1863 e eram um pouco diferentes das de hoje. Descrever para os alunos algumas diferenças básicas em relação às regras do esporte tal como as conhecemos atualmente:

- A bola não podia ser passada para frente, apenas para trás e para os lados (essa regra mudou em 1866).
- Até 1871 não existia goleiro.
- Só em 1891 é que foi criada a figura do árbitro.

Propor uma conversa sobre o que eles acham dessas diferenças, perguntar por que as regras e o jeito de jogar foram mudando com o passar do tempo. Aqui é possível trazer a discussão para as inovações dos dias atuais, por exemplo, o uso de tecnologias durante a partida, como as câmeras, para confirmar se a bola realmente entrou no gol.

Levá-los a refletir sobre as mudanças e as permanências nas maneiras de brincar e jogar com o passar do tempo e sobre como as adaptações são feitas por aqueles que praticam as atividades.

Discutir a imagem das crianças jogando bola na rua, onde é possível organizar regras e o próprio campo de jogo conforme a necessidade do grupo. Nessas partidas de rua, criam-se regras diferentes, como times mistos, números reduzidos ou ampliados de jogadores, espaço do campo e das traves adaptados (podem ser delimitadas com chinelos, pedras, varetas etc.), tempo de jogo, ausência de juiz e outras adequações.

Ao final da aula, pedir aos alunos que respondam aos seguintes exercícios:

1. DESEMBARALHE AS LETRAS E DESCUBRA AS PALAVRAS:

LOTBEFU
FUTEBOL

LABO
BOLA

RREASG
REGRAS

OOGJ
JOGO

NOATGI
ANTIGO

LATUA
ATUAL

ÃNIOLSCU
INCLUSÃO

2. EXPLIQUE ORALMENTE QUAL É A RELAÇÃO ENTRE AS PALAVRAS DESCOBERTAS E AS AULAS.

Espera-se que os alunos retomem o conteúdo das aulas a cada palavra citada.

Para a próxima aula, com autorização da direção, permitir que os alunos tragam camisas do seu time de futebol, se tiverem.

Avaliação

Os alunos devem ser avaliados de acordo com sua participação oral, ou seja, de acordo com o envolvimento nas discussões propostas e a compreensão do objeto de estudo. Procurar perceber, nas falas, se as crianças estão compreendendo as mudanças e as permanências no jeito de praticar futebol e observando que essas alterações se dão por meio da passagem do tempo, das necessidades sociais e do surgimento e vinculação de novas técnicas ou tecnologias. Para avaliar a escrita, utilizar o exercício proposto das letras embaralhadas e relacioná-lo com o estágio de alfabetização e letramento da criança.

Para trabalhar dúvidas

Caso haja dificuldade na percepção da temporalidade e das mudanças e permanências nas regras dos jogos, convidá-los a jogar uma partida com algumas regras antigas.

Organize um jogo em que o passe da bola possa ser feito apenas para trás e para as laterais, em que não haja goleiro nem juiz. A experiência vai permitir que a comparação seja feita de forma empírica.

Questione oralmente os alunos:

1. QUAIS SÃO AS SEMELHANÇAS E AS DIFERENÇAS ENTRE AS REGRAS DESSE JOGO E AS REGRAS ATUAIS?

Os alunos devem citar as diferenças mais evidentes, que são o passe da bola apenas para trás e para as laterais e a ausência de goleiro e juiz.

Aula 2

Reunir a turma em roda para que decidam juntos algumas regras básicas para uma partida de futebol entre os alunos da classe. Garantir que as regras prezem pela inclusão de todos os alunos, sem distinção de gênero, porte físico, dificuldades motoras ou qualquer outra característica. Em seguida, levá-los para a quadra ou outro espaço amplo da escola para disputar uma partida de futebol empregando as regras criadas por eles.

Ao final, pedir aos estudantes que citem as regras que foram aplicadas no jogo. Com a ajuda de todos, anotar as informações na lousa de forma direta e objetiva, organizando um texto coletivo. De acordo com o nível de alfabetização da turma, eles poderão também fazer registros simples no caderno.

Avaliação

Os alunos devem ser avaliados com base na colaboração para a criação das regras, na percepção da possibilidade de mudanças no jogo conforme as necessidades sociais, no trabalho em equipe e na empatia em relação à diversidade encontrada na sala de aula. A alfabetização e o letramento podem ser avaliados mediante análise do texto coletivo, reproduzido no caderno.

Ampliação

Redirecionar o debate, retomando o conteúdo sobre o corpo humano e a lateralidade, fazendo-os perceber quais partes do corpo podem tocar a bola durante o jogo de futebol (pés, peito, ombro e cabeça para os jogadores de linha) e como os atletas, na maioria das jogadas, têm mais habilidade usando um dos pés.

Questionar a classe sobre como o futebol pode abranger todas as crianças: Todos podem jogar? Quais condições impediriam uma criança de jogar futebol?

Você pode apresentar para a classe o vídeo “CORES DO FUTEBOL – sete sonhos”, que fala sobre o futebol de 7, uma modalidade do futebol adaptado. O vídeo está disponível no site da TV Escola: <<https://tvescola.mec.gov.br/tve/video/cores-do-futebol-sete-sonhos>>. Acesso em: 26 nov. 2017.

Iniciar uma discussão sobre o futebol adaptado e a inclusão nos esportes e brincadeiras de um modo geral. Instigá-los a pensar em diferentes modos de adaptação do futebol para torná-lo um esporte inclusivo.

Para melhorar a compreensão sobre o futebol adaptado, solicitar aos alunos que apresentem sugestões de como incluir todas as crianças nas partidas. As seguintes questões podem ajudar nesse direcionamento:

1. COMO É POSSÍVEL UMA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA VISUAL JOGAR FUTEBOL JUNTO COM UMA CRIANÇA QUE NÃO TENHA ESSA DEFICIÊNCIA?

Espera-se que os alunos pensem em soluções que permitam que o jogo seja realizado sem desvantagens para a criança com deficiência. Uma solução possível é a já utilizada por profissionais: o uso de uma venda nos olhos por aqueles jogadores que têm deficiência visual parcial. Lembrando que a bola contém um sino ou guizo dentro dela para que os jogadores se orientem pelo barulho.

2. COMO É POSSÍVEL UMA CRIANÇA QUE USA MULETAS JOGAR FUTEBOL JUNTO COM UMA CRIANÇA QUE NÃO FAZ USO DESSE APOIO?

Novamente espera-se que os alunos pensem em soluções que permitam que o jogo seja realizado sem desvantagens para a criança que faz uso de muletas. Uma solução possível é que todos usem as muletas e apoiem apenas uma perna no chão durante a partida.

Para saber mais

- Para um melhor desenvolvimento dessa sequência, sugere-se o livro **História do futebol – estórias da bola**. O autor faz relato histórico do futebol, desde a fundação do primeiro clube em 1855 na Inglaterra até os dias de hoje. O livro também aborda todos os campeonatos de futebol do mundo: o olímpico, o feminino, o de futsal, o de praia, os juvenis, o virtual e as Copas do Mundo organizadas pela FIFA. CASTRO, J. Almeida. **História do futebol – estórias da bola**. São Paulo: EDIPROMO, 2008.
- **Estatuto da Pessoa com Deficiência**. Lei criada para assegurar os direitos e as liberdades fundamentais da pessoa com deficiência, tendo em vista a inclusão social e a cidadania. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm>. Acesso em: 27 nov. 2017.

Proposta de acompanhamento da aprendizagem

Avaliação Interdisciplinar – Ciências, História e Geografia: 2º bimestre

Nome: _____

Turma: _____ Data: _____

1. DESENHE NO QUADRO 1 UMA BRINCADEIRA ANTIGA E NO QUADRO 2 UMA BRINCADEIRA DO NOSSO TEMPO.

QUADRO 1

QUADRO 2

2. LIGUE OS BRINQUEDOS AOS MATERIAIS DE QUE SÃO FORMADOS.

MADEIRA



StanislauV/Shutterstock.com

PLÁSTICO



Ewais/Shutterstock.com

TREM

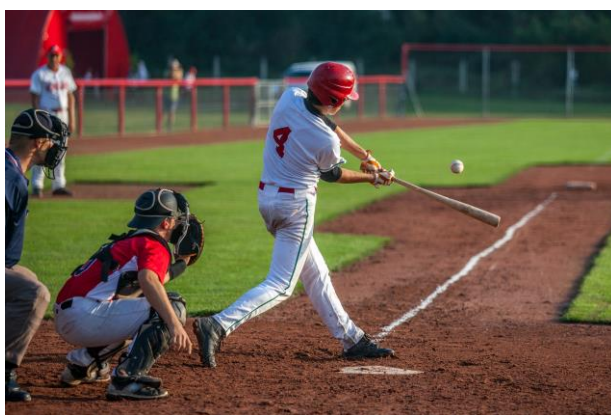
BAMBOLÊ

3. QUAL OBJETO É USADO NOS JOGOS DAS FIGURAS ABAIXO? CIRCULE OS ESPORTES QUE VOCÊ CONHECE.



matimix/Shutterstock.com

FUTEBOL.



zsolt_uveges/Shutterstock.com

BEISEBOL.



Eugene Onischenko/Shutterstock.com

VÔLEI.



Aspen Photo/Shutterstock.com

FUTEBOL AMERICANO.

RESPOSTA _____

4. OBSERVE AS PALAVRAS ABAIXO E PINTE AS PALAVRAS QUE REPRESENTAM ATITUDES DE RESPEITO ÀS DIFERENÇAS FÍSICAS ENTRE OS COLEGAS:

RESPEITO AMIZADE EXCLUSÃO ACESSO EGOÍSMO

DESRESPEITO ACEITAÇÃO DIVERSIDADE INCLUSÃO

5. PROCURE NO CAÇA-PALAVRAS OS NOMES DOS OBJETOS ABAIXO. PINTE DE AZUL AQUELES QUE FACILITAM A INCLUSÃO E O ACESSO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA E PINTE DE VERMELHO AQUELES QUE DIFICULTAM O ACESSO.

RAMPA

CORRIMÃO

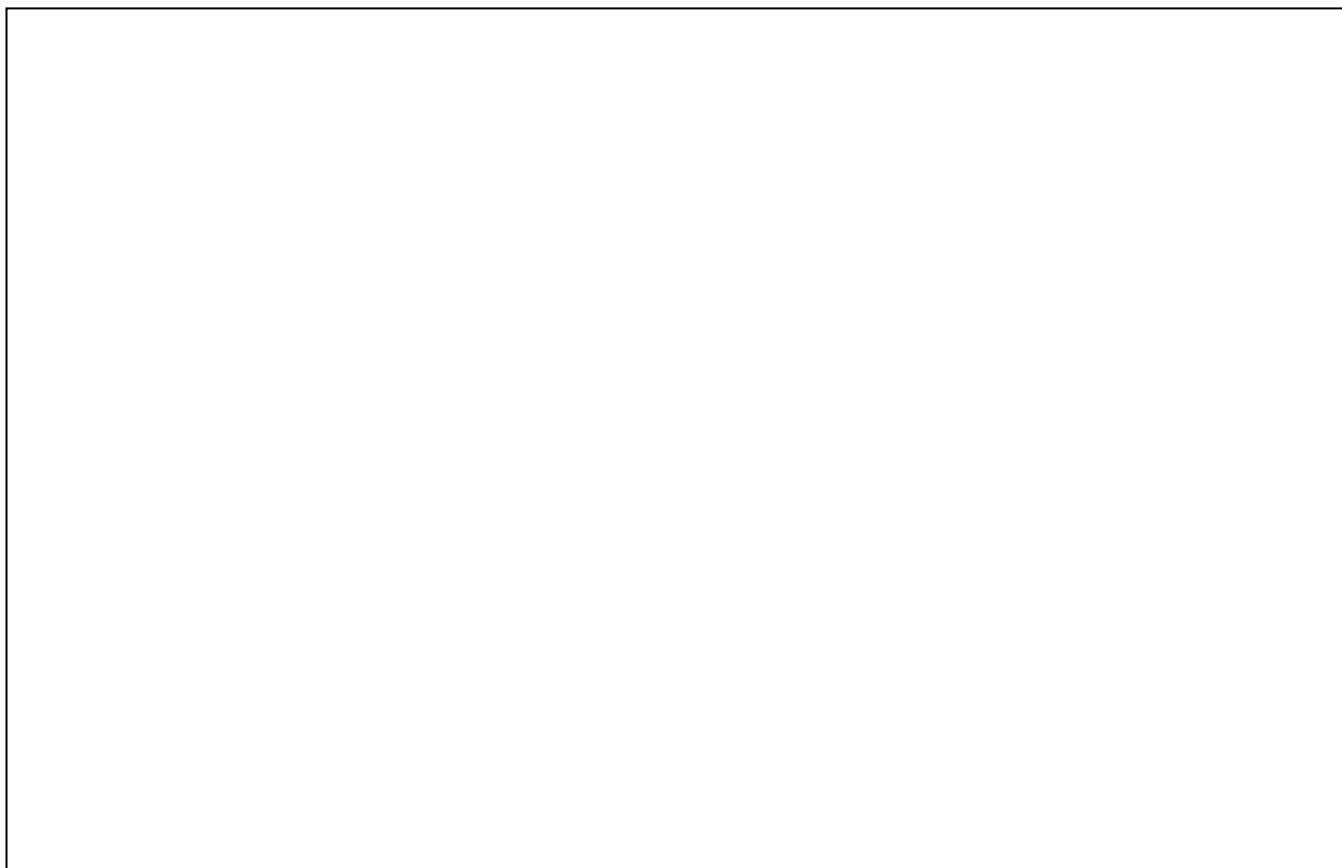
CADEIRA DE RODAS

ESCADA

DEGRAU

U	H	N	G	T	J	K	L	Ç	Ç	F	D	S	A	E	R	A	M	P	A	T	H	E	
R	T	C	O	R	R	I	M	Ã	O	U	H	R	E	F	C	D	G	A	W	R	C	A	Z
U	Y	H	G	T	Y	J	N	M	B	M	R	D	B	E	S	C	A	D	A	I	H	N	B
C	U	T	C	A	D	E	I	R	A	D	E	R	O	D	A	S	J	H	D				
D	E	G	R	A	U	I	U	I	G	R	T	O	N	B	Q	A	D	E	B	P	L	B	

6. DESENHE UM BRINQUEDO QUE PODE SER FEITO TANTO DE PLÁSTICO COMO DE PANO.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a student to draw a toy that can be made from either plastic or fabric. The box occupies the central portion of the page below the instruction.

7. CIRCULE OS OBJETOS FEITOS DE MATERIAL FRÁGIL, FÁCIL DE QUEBRAR.



Tatyana Mi/Shutterstock.com

GARRAFAS DE VIDRO.



Billion Photos/Shutterstock.com

GARRAFAS DE PLÁSTICO.



galS/Shutterstock.com

CAIXA DE MADEIRA.



Nikolay_Alekhin/Shutterstock.com

JARRO DE CERÂMICA.

8. COMPLETE COM A COR **AZUL** O NOME DOS OBJETOS FEITOS DE PLÁSTICO E COM A COR **VERMELHA** OS OBJETOS FEITOS DE METAL.



Valentin Valkov/Shutterstock.com

C _ R R _ N H O



Mega Pixel/Shutterstock.com

S _ R V _ T E



xpixel/Shutterstock.com

S _ L D A D _



charles taylor/Shutterstock.com

R _ B _

9. LIGUE O MENINO E A MENINA A TODAS AS BRINCADEIRAS QUE ELES PODEM BRINCAR.



Brocreative/Shutterstock.com

FUTEBOL.



Satria Tri Herwinantoko/Shutterstock.com



SpeedKingz/Shutterstock.com

BASQUETE.



GraphicsRF/Shutterstock.com



otnaydur/Shutterstock.com

FANTOCHE.



Monkey Business Images/Shutterstock.com

BICICLETA E PATINETE.

10. MARQUE UM “X” NA ALTERNATIVA QUE APRESENTA UMA BRINCADEIRA MODERNA:



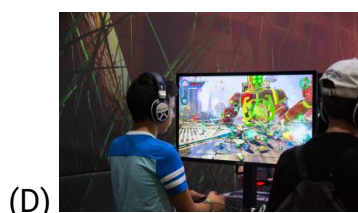
Rawpixel.com/Shutterstock.com



Rawpixel.com/Shutterstock.com



oliveromg/Shutterstock.com



rkf_foto/Shutterstock.com

11. MARQUE A ALTERNATIVA QUE APRESENTA APENAS MATERIAIS ARTIFICIAIS:

- (A) MADEIRA, PLÁSTICO
- (B) VIDRO, MADEIRA
- (C) PLÁSTICO, VIDRO
- (D) MADEIRA, PAPEL

12. MARQUE UM “X” NA MATÉRIA-PRIMA DA CADEIRA MOSTRADA NA FIGURA ABAIXO:



Coprid/Shutterstock.com

- (A) VIDRO
- (B) PLÁSTICO
- (C) PEDRA
- (D) MADEIRA

13. MARQUE A ALTERNATIVA QUE REPRESENTA UM MATERIAL NATURAL:



(A)

VIDRO.

Natykach Nataliia/Shutterstock.com



(B)

ROCHA.

Sakdinon Kadchiangsaen/Shutterstock.com



(C)

PLÁSTICO.

BalancePhoto/Shutterstock.com



(D)

PANO.

canbedone/Shutterstock.com

- 14.** OBSERVE AS IMAGENS E FAÇA UM “X” NA ALTERNATIVA QUE INDICA AS DIFERENÇAS ENTRE O FUTEBOL ANTIGO E O FUTEBOL ATUAL:



1947

artnana/Shutterstock.com



2012

Natursports/Shutterstock.com

- (A) BOLA, TORCIDA
- (B) UNIFORME, BOLA
- (C) UNIFORME, TORCIDA
- (D) TORCIDA, CAMPO

15. MARQUE UM “X” NA ALTERNATIVA QUE APRESENTA UM ESPORTE QUE POSSIBILITA A PARTICIPAÇÃO DE UMA PESSOA QUE USA CADEIRA DE RODAS:



daykung/Shutterstock.com

VÔLEI.



matimix/Shutterstock.com

FUTEBOL.



A.RICARDO/Shutterstock.com

VÔLEI SENTADO.



dolomite-summits/Shutterstock.com

CICLISMO.

Proposta de acompanhamento da aprendizagem

Avaliação Interdisciplinar – Ciências, História e Geografia: 2º bimestre

Nome: _____

Turma: _____ Data: _____

1. DESENHE NO QUADRO 1 UMA BRINCADEIRA ANTIGA E NO QUADRO 2 UMA BRINCADEIRA MODERNA.

QUADRO 1

QUADRO 2

Habilidade trabalhada: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares. (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

Resposta: As crianças devem, no primeiro quadro, fazer o desenho de uma brincadeira que seja de uma época anterior a sua, como futebol e boneca, e no outro quadro desenhar uma que faz parte apenas da modernidade, como jogos eletrônicos.

Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe a noção de temporalidade na sociedade e como isso afeta o brincar, as mudanças e permanências ao longo do tempo e as interferências tecnológicas nos hábitos diários.

2. LIGUE OS BRINQUEDOS AOS MATERIAIS DE QUE SÃO FORMADOS.
MADEIRA PLÁSTICO



StanislauV/Shutterstock.com

BAMBOLE



Ewais/Shutterstock.com

TREM

Habilidade trabalhada: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano. (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.

Resposta: A figura do trem deve ser ligada ao material madeira, e a do bambolê, ao material plástico. Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe as características dos materiais que utilizamos no cotidiano, como os brinquedos.

3. QUAL OBJETO É USADO EM TODOS OS JOGOS DAS FIGURAS ABAIXO? CIRCULE OS ESPORTES QUE VOCÊ CONHECE.



matimix/Shutterstock.com

FUTEBOL.



zsolt_uveges/Shutterstock.com

BEISEBOL.



Eugene Onischenko/Shutterstock.com

VÔLEI.



Aspen Photo/Shutterstock.com

FUTEBOL AMERICANO.

RESPOSTA_____

Habilidade trabalhada: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares. (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

Resposta: Bola. Os alunos devem circular os esportes dos quais eles têm conhecimento. Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe os diferentes tipos de esportes praticados em diversos lugares, bem como suas semelhanças e diferenças.

4. OBSERVE AS PALAVRAS ABAIXO E PINTE AS PALAVRAS QUE REPRESENTAM ATITUDES DE RESPEITO ÀS DIFERENÇAS FÍSICAS ENTRE OS COLEGAS:

RESPEITO	AMIZADE	EXCLUSÃO	ACESSO	EGOÍSMO
DESRESPEITO	ACEITAÇÃO	DIVERSIDADE	INCLUSÃO	

Habilidade trabalhada: (EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, de modo a constatar a diversidade de características, reconhecendo a importância da valorização, do acolhimento e do respeito a essas diferenças.

Resposta: Os alunos devem pintar as seguintes palavras: respeito, amizade, acesso, aceitação, diversidade e inclusão. Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe as partes do corpo humano, mantendo o foco na diversidade e na inclusão. O professor deve ajudar os alunos a compreender os significados das palavras citadas no exercício.

5. PROCURE NO CAÇA-PALAVRAS OS NOMES DOS OBJETOS ABAIXO. PINTA DE AZUL AQUELES QUE FACILITAM A INCLUSÃO E O ACESSO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA E PINTA DE VERMELHO AQUELES QUE DIFICULTAM O ACESSO.

RAMPA
CORRIMÃO
CEDEIRA DE RODAS
ESCADA
DEGRAU

U	H	N	G	T	J	K	L	Ç	Ç	F	D	S	A	E	R	A	M	P	A	T	H	E	
R	T	C	O	R	R	I	M	Ã	O	U	H	R	E	F	C	D	G	A	W	R	C	A	Z
U	Y	H	G	T	Y	J	N	M	B	M	R	D	B	E	S	C	A	D	A	I	H	N	
B	C	U	T	C	A	D	E	I	R	A	D	E	R	O	D	A	S	J	H	D			
D	E	G	R	A	U	I	U	I	G	R	T	O	N	B	Q	A	D	E	B	P	L	B	U

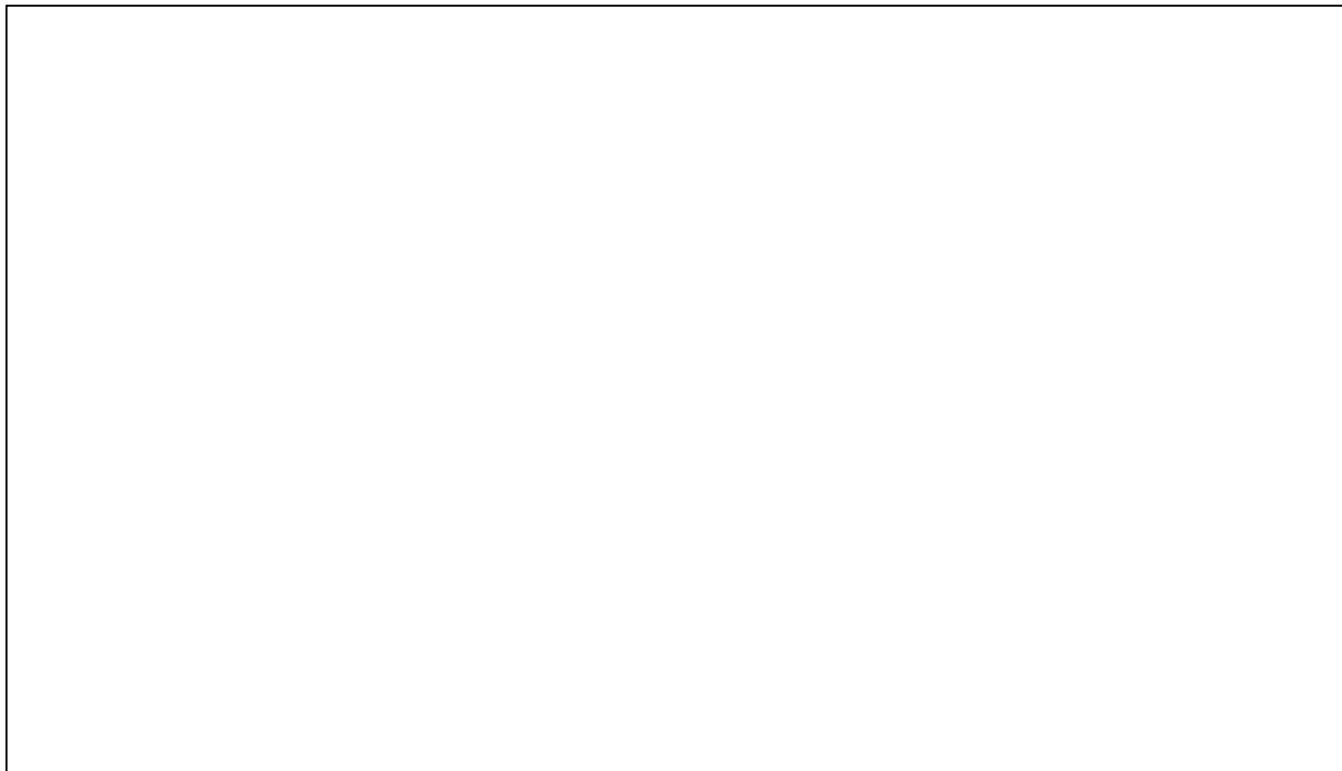
Habilidade trabalhada: (EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, de modo a constatar a diversidade de características, reconhecendo a importância da valorização, do acolhimento e do respeito a essas diferenças.

Resposta: Os alunos devem pintar de azul as palavras rampa, corrimão e cadeira de rodas e de vermelho as palavras escada e degrau.

U	H	N	G	T	J	K	L	Ç	Ç	F	D	S	A	E	R	A	M	P	A	T	H	E
T	C	O	R	R	I	M	Ã	O	U	H	R	E	F	C	D	G	A	W	R	C	A	Z
Y	H	G	T	Y	J	N	M	B	M	R	D	B	E	S	C	A	D	A	I	H	N	B
U	T	C	A	D	E	I	R	A	D	E	R	O	D	A	S	J	H	D				
D	E	G	R	A	U	I	U	I	G	R	T	O	N	B	Q	A	D	E	B	P	L	B

Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe as partes do corpo humano, mantendo o foco na diversidade e na inclusão. O professor deve esclarecer as dúvidas dos alunos sobre as funções dos objetos citados.

6. DESENHE UM BRINQUEDO QUE PODE SER FEITO TANTO DE PLÁSTICO COMO DE PANO.



Habilidade trabalhada: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano. (EF01GE06) Descrever e comparar diferentes tipos de moradia ou objetos de uso cotidiano (brinquedos, roupas, mobiliários), considerando técnicas e materiais utilizados em sua produção.

Resposta: Os alunos devem desenhar qualquer brinquedo que possa ser fabricado tanto utilizando o plástico quanto o pano, mantendo sua funcionalidade. Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe os diferentes tipos de material que constituem os objetos que utilizamos no cotidiano.

7. CIRCULE OS OBJETOS FEITOS DE MATERIAL FRÁGIL, FÁCIL DE QUEBRAR:



Tatyana Mi/Shutterstock.com

GARRAFAS DE VIDRO.



Billion Photos/Shutterstock.com

GARRAFAS DE PLÁSTICO.



galS/Shutterstock.com

CAIXA DE MADEIRA.



Nikolay_Alekhin/Shutterstock.com

JARRO DE CERÂMICA.

Habilidade trabalhada: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.

Resposta: Os alunos devem circular as fotografias das garrafas de vidro e do jarro de cerâmica. Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe os diferentes tipos de material que constituem os objetos que utilizamos no cotidiano.

8. COMPLETE COM A COR AZUL O NOME DOS OBJETOS FEITOS DE PLÁSTICO E COM A COR VERMELHA OS OBJETOS FEITOS DE METAL



Valentin Valkov/Shutterstock.com

C _ M _ N H _ O



Mega Pixel/Shutterstock.com

S _ R V _ T E



xpixel/Shutterstock.com

S _ L D A D _



charles taylor/Shutterstock.com

R _ B _

Habilidade trabalhada: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.

Resposta: Os alunos devem completar as palavras caminhão e sorvete com a cor azul e completar as palavras soldado e robô com a cor vermelha. Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe os diferentes tipos de material que constituem os objetos que utilizamos no cotidiano. O professor deve ajudá-los a usar os acentos nas palavras caminhão e robô.

9. LIGUE O MENINO E A MENINA ÀS BRINCADEIRAS QUE ELES PODEM BRINCAR.



Brocreative/Shutterstock.com

FUTEBOL.



Satria Tri Herwinantoko/Shutterstock.com



SpeedKingz/Shutterstock.com

BASQUETE.



GraphicsRF/Shutterstock.com



otnaydur/Shutterstock.com

FANTOCHE.



Monkey Business Images/Shutterstock.com

BICICLETA E PATINETE.

Resposta: Espera-se que os alunos liguem a menina e o menino a todas as atividades, pois elas são para todas as crianças.

10. MARQUE UM “X” NA ALTERNATIVA QUE APRESENTA UMA BRINCADEIRA MODERNA:



(A)

BAMBOLÊ.

Rawpixel.com/Shutterstock.com



(B)

AMARELINHA.

Rawpixel.com/Shutterstock.com



(C)

CORDA.

oliveromg/Shutterstock.com



(D)

VIDEOGAME.

rkI_foto/Shutterstock.com

Habilidade trabalhada: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares. (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

Resposta: D é única alternativa que apresenta uma brincadeira moderna por causa do uso da tecnologia do *videogame*.

As alternativas A, B, e C mostram brincadeiras antigas.

Caso haja dificuldade na realização dessa atividade, trabalhar com a classe as mudanças no modo de brincar através do tempo e como o desenvolvimento tecnológico influencia nosso entretenimento.

11. MARQUE A ALTERNATIVA QUE APRESENTA APENAS MATERIAIS ARTIFICIAIS:

- (A) MADEIRA, PLÁSTICO
- (B) VIDRO, MADEIRA
- (C) PLÁSTICO, VIDRO
- (D) MADEIRA, PAPEL

Habilidade trabalhada: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.

Resposta: C é a única alternativa que apresenta dois materiais artificiais.

As alternativas A, B, e D contêm a madeira, que é um material natural.

Caso haja dificuldade, retome o conteúdo sobre características dos materiais que compõem os objetos de uso cotidiano.

12. MARQUE UM “X” NA MATÉRIA-PRIMA DA CADEIRA MOSTRADA NA FIGURA ABAIXO:



Coprid/Shutterstock.com

- (A) VIDRO
- (B) PLÁSTICO
- (C) PEDRA
- (D) MADEIRA

Habilidade trabalhada: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.

Resposta: D é a única alternativa que apresenta a matéria-prima da cadeira mostrada, a madeira.

As alternativas A, B, e C apresentam outras matérias-primas que não estão presentes na cadeira de madeira da figura.

Caso haja dificuldade, retome o conteúdo sobre características dos materiais que compõem os objetos de uso cotidiano.

13. MARQUE A ALTERNATIVA QUE REPRESENTA UM MATERIAL NATURAL:



(A)

VIDRO.

Natykach Nataliaia/Shutterstock.com



(B)

ROCHA.

Sakdinon Kadchiangsaen/Shutterstock.com



(C)

PLÁSTICO.

BalancePhoto/Shutterstock.com



(D)

PANO.

canbedone/Shutterstock.com

Habilidade trabalhada: (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.

Resposta: B é a única alternativa que apresenta material natural do tipo mineral. As alternativas A, C, e D apresentam materiais artificiais: vidro, plástico e tecido. Caso haja dificuldade, retome o conteúdo sobre características dos materiais que compõem os objetos de uso cotidiano.

14. OBSERVE AS IMAGENS E FAÇA UM “X” NA ALTERNATIVA QUE INDICA AS DIFERENÇAS ENTRE O FUTEBOL ANTIGO E O FUTEBOL ATUAL:



1947

artnana/Shutterstock.com



2012

Natursports/Shutterstock.com

- (A) BOLA, TORCIDA
- (B) UNIFORME, BOLA
- (C) UNIFORME, TORCIDA
- (D) TORCIDA, CAMPO

Habilidade trabalhada: (EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares. (EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

Resposta: Com base nas imagens, B é a única alternativa que apresenta os dois itens que configuram as diferenças entre o futebol antigo e o moderno.

As alternativas A, C, e D apresentam elementos que não parecem diferir nas duas imagens, como a torcida e o campo.

Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe a noção de temporalidade na sociedade e como isso afeta o brincar, bem como as mudanças e permanências ao longo do tempo.

15. MARQUE UM “X” NA ALTERNATIVA QUE APRESENTA UM ESPORTE QUE POSSIBILITA A PARTICIPAÇÃO DE UMA PESSOA QUE USA CADEIRA DE RODAS:



(A) VÔLEI.
daykung/Shutterstock.com



(B) FUTEBOL.
matimix/Shutterstock.com



(C) VÔLEI SENTADO.
A.RICARDO/Shutterstock.com



(D) CICLISMO.
dolomite-summits/Shutterstock.com

Habilidade trabalhada: (EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, de modo a constatar a diversidade de características, reconhecendo a importância da valorização, do acolhimento e do respeito a essas diferenças.

Resposta: C é a única alternativa que apresenta o esporte adaptado para a participação do cadeirante. As imagens apresentadas em A, B, e D mostram esportes que não estão adaptados para o cadeirante, embora sejam passíveis de adaptação.

Caso haja dificuldade na realização desse exercício, trabalhar com a classe as partes corpo, a representação de si e dos outros, sempre buscando a inclusão e o respeito à diversidade.

Ficha de acompanhamento individual

A Ficha de acompanhamento individual é um instrumento de registro onde podemos verificar e avaliar de forma individual, contínua e diária, a evolução da aprendizagem. Ela serve para que nós, professores, possamos acompanhar o progresso de cada um de nossos alunos.

BRASIL. Ministério da Educação. Programa de Apoio a Leitura e Escrita: PRALER. Caderno de Teoria e Prática 6 - Avaliação e projetos na sala de aula. Brasília: FNDE/MEC, 2007. p. 20.

Legenda			
Total = TT	Em evolução = EE	Não desenvolvida = ND	Não observada = NO

Nome: _____						
Turma: _____ Data: _____						
Data	Habilidade	TT	EE	ND	NO	Anotações