

# Planos de Aula: Semana do Brincar - 4º Ano do Ensino Fundamental

**Importante:** Para desenvolver essas atividades, você vai precisar das atividades em PDF sobre a Semana do Brincar para o 4º ano do Ensino Fundamental, disponíveis no ***Blog Ello Educar***. Acesse aqui essas atividades: <https://elloeducar.com.br/atividades-datas-comemorativas/>

## Planos de Aula: Semana do Brincar - 4º Ano do Ensino Fundamental

### Plano de Aula 1: Resgatando a Amarelinha

**Disciplina:** Língua Portuguesa, Educação Física, Arte

**Duração:** 2 aulas (50 minutos cada)

**Tema:** O Dia Mundial do Brincar e as brincadeiras tradicionais.

#### Objetivos:

- Compreender a importância do brincar para o desenvolvimento humano.
- Conhecer e praticar a brincadeira da amarelinha, seguindo suas regras.
- Desenvolver a capacidade de leitura e interpretação de textos instrucionais (regras de jogo).
- Promover a socialização, o respeito às regras e a espera pela vez.
- Estimular a criatividade e a expressão artística através do desenho.

#### Conteúdo:

- Brincadeiras populares e tradicionais: Amarelinha.
- Interpretação textual: Regras de jogo.
- Habilidades motoras: Pular, equilíbrio.
- Convivência e respeito às regras.

#### Metodologia:

##### Aula 1:

1. **Acolhimento e Introdução (10 minutos):** Iniciar a aula com uma roda de conversa sobre o Dia Mundial do Brincar e a importância de brincar. Perguntar aos alunos quais são suas brincadeiras favoritas.
2. **Apresentação do Texto "Amarelinha" (20 minutos):** Entregar a "Semana do Brincar - atividades 4º ano" (Página 1 do PDF) para cada aluno. Fazer a leitura coletiva das regras da amarelinha.
3. **Discussão e Interpretação (15 minutos):** Discutir as regras da amarelinha, esclarecendo dúvidas. Incentivar os alunos a identificar os materiais necessários (pedrinha ou tampinha, giz) e como o jogo é feito (no chão).
4. **Atividade Escrita (5 minutos):** Os alunos começarão a responder as questões da página 1, da letra "a" até a "e", com base no texto lido.

##### Aula 2:

1. **Retomada e Correção (10 minutos):** Corrigir as questões da atividade escrita.
2. **Prática da Amarelinha (30 minutos):** Levar os alunos para um espaço externo (quadra, pátio) onde possam desenhar a amarelinha no chão com giz. Organizar os alunos em grupos e permitir que brinquem de amarelinha, aplicando as regras aprendidas. Observar a interação e o cumprimento das regras.
3. **Reflexão e Finalização (10 minutos):** Em roda, conversar sobre a experiência de brincar de amarelinha. Discutir as dificuldades e os aprendizados. Retomar a

pergunta "a amarelinha é ótima para:" e os alunos deverão marcar as opções corretas da questão "f".

**Recursos:**

- Cópias impressas da "Semana do Brincar - atividades 4ºano" (Página 1 do PDF).
- Giz para desenhar a amarelinha.
- Pedrinhas ou tampinhas para os jogadores.
- Espaço amplo (quadra, pátio).
- Lápis e borracha.

**BNCC (Códigos e Habilidades):**

- **Língua Portuguesa:**
  - (EF04LP06) Ler e interpretar textos instrucionais (receitas, regras de jogos, manuais, entre outros).
  - (EF04LP09) Ler e compreender, com autonomia, textos de diferentes gêneros.
- **Educação Física:**
  - (EF04EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a própria cultura e as demais.
  - (EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios nas brincadeiras e jogos populares, vivenciando a cooperação, o respeito e a solidariedade.
- **Arte:**
  - (EF04AR05) Experimentar e identificar diferentes elementos do grafismo nas manifestações artísticas.

---

**Plano de Aula 2: Brincadeiras do Dia a Dia**

**Disciplina:** Língua Portuguesa, Educação Física, Arte

**Duração:** 2 aulas (50 minutos cada)

**Tema:** Conhecendo e identificando diferentes brincadeiras.

**Objetivos:**

- Ampliar o repertório de brincadeiras conhecidas pelos alunos.
- Identificar as características de diferentes brincadeiras através de textos e imagens.
- Desenvolver a capacidade de associação entre texto e imagem.
- Estimular a expressão da preferência pessoal por meio do desenho.
- Reforçar a importância do brincar para o desenvolvimento e a socialização.

**Conteúdo:**

- Brincadeiras populares: Amarelinha, Pular Corda, Cirandinha.
- Leitura e interpretação de textos descritivos de brincadeiras.
- Identificação de brincadeiras através de imagens.
- Expressão de preferência pessoal.

**Metodologia:**

**Aula 1:**

1. **Acolhimento e Retomada (10 minutos):** Iniciar a aula relembrando a importância do brincar e as brincadeiras que já conhecem.
2. **Apresentação das Brincadeiras (20 minutos):** Entregar a "Semana do Brincar - atividades 4ºano" (Página 2 do PDF) para cada aluno. Fazer a leitura coletiva dos textos que descrevem as brincadeiras: Amarelinha, Pular Corda e Cirandinha.
3. **Atividade de Fixação (15 minutos):**

- Responder a questão 1 ("Você conhecia algumas das brincadeiras citadas acima?").
  - Responder a questão 2, identificando a brincadeira onde se joga uma pedrinha no chão.
  - Discutir a questão 3 ("Será que as brincadeiras são iguais em todos os países?").
4. **Finalização (5 minutos):** Orientar os alunos para a próxima aula, que envolverá a continuidade das atividades.

#### **Aula 2:**

1. **Retomada e Atividade de Associação (15 minutos):** Retomar a leitura do trecho que descreve a brincadeira de pular corda. Pedir que os alunos pintem a imagem que representa essa brincadeira na questão 5.
2. **Caça-Palavras das Brincadeiras (25 minutos):** Entregar a "Semana do Brincar - atividades 4ºano" (Página 3 do PDF). Orientar os alunos a observarem as imagens e escreverem o nome das brincadeiras no caça-palavras. Auxiliar na identificação das brincadeiras (ex: corrida, bolinha de gude).
3. **Desenho da Brincadeira Preferida (10 minutos):** Os alunos deverão desenhar no espaço da questão 6 da página 2 a sua brincadeira preferida. Incentivar a criatividade e o capricho.

#### **Recursos:**

- Cópias impressas da "Semana do Brincar - atividades 4ºano" (Páginas 2 e 3 do PDF).
- Lápis de cor.
- Lápis e borracha.

#### **BNCC (Códigos e Habilidades):**

- **Língua Portuguesa:**
  - (EF04LP06) Ler e interpretar textos instrucionais (receitas, regras de jogos, manuais, entre outros).
  - (EF04LP09) Ler e compreender, com autonomia, textos de diferentes gêneros.
  - (EF04LP10) Reconhecer a relação entre o texto e a imagem em textos de diferentes gêneros.
- **Educação Física:**
  - (EF04EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a própria cultura e as demais.
  - (EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios nas brincadeiras e jogos populares, vivenciando a cooperação, o respeito e a solidariedade.
- **Arte:**
  - (EF04AR04) Experimentar e identificar elementos de grafismo na produção de ilustrações.
  - (EF04AR05) Experimentar e identificar diferentes elementos do grafismo nas manifestações artísticas.