

Planos de Aula: Semana do Brincar - 5º Ano do Ensino Fundamental

Importante: Para desenvolver essas atividades, você vai precisar das atividades em PDF sobre a Semana do Brincar para o 5º ano do Ensino Fundamental, disponíveis no ***Blog Ello Educar***. Acesse aqui essas atividades: <https://elloeducar.com.br/atividades-datas-comemorativas/>

Plano de Aula 1: Resgatando Brincadeiras Populares

Tema: Jogos da Cultura Popular

Duração: 2 aulas (aproximadamente 100 minutos)

Objetivo Geral:

- Compreender a importância dos jogos e brincadeiras populares para a cultura e o desenvolvimento infantil.

Objetivos Específicos (BNCC):

- **EF05EF01:** Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos populares do Brasil e de outras culturas, valorizando a diversidade cultural e o respeito às diferenças.
- **EF05EF03:** Identificar e descrever as características de diferentes brincadeiras e jogos populares, reconhecendo seus elementos constitutivos (regras, espaços, materiais, participantes).
- **EF05LP04:** Identificar, em textos, o tema e o sentido global, articulando informações explícitas e implícitas.

Conteúdo:

- Jogos da cultura popular brasileira.
- Características e regras de brincadeiras como Dança das Cadeiras, Esconde-Esconde, Telefone Sem Fio, Queimada, Estátua e Morto-Vivo.
- A transmissão dos jogos populares ao longo do tempo.

Metodologia:

1. Abertura (15 minutos):

- Iniciar com uma roda de conversa sobre o que os alunos entendem por "brincar" e quais são suas brincadeiras favoritas.
- Apresentar o conceito de "Semana do Brincar" e "Jogos da Cultura Popular", explicando que são brincadeiras passadas de geração em geração.

2. Exploração do Texto (30 minutos):

- Distribuir a página 2 da atividade impressa para cada aluno.
- Leitura compartilhada do texto "Jogos da Cultura Popular" e dos textos sobre "Dança das Cadeiras", "Esconde-Esconde" e "Telefone Sem Fio".
- Orientar os alunos a responderem as questões 1 e 2 da seção "Atividade de Fixação" individualmente ou em duplas.

3. Análise de Imagens e Brincadeiras (30 minutos):

- Discutir as imagens apresentadas na questão 3 (Queimada, Estátua, Morto-Vivo) e solicitar que escrevam os nomes das brincadeiras.
- Analisar a imagem da questão 5 (Amarelinha) e pedir que identifiquem a brincadeira.
- Explicar as regras e características de cada uma dessas brincadeiras, se necessário, complementando com exemplos práticos.

4. Atividade Prática e Discussão (20 minutos):

- Retomar a questão 4 do texto ("Em qual jogo apresentado no texto é preciso escolher um participante para ser o contador?") e a questão 6 ("A que jogo o trecho se refere?").
- Propor uma pequena dramatização ou discussão sobre as regras do Esconde-Esconde e do Telefone Sem Fio, aprofundando a compreensão dos jogos.

5. Fechamento (5 minutos):

- Roda de conversa para compartilhar as respostas e principais aprendizados sobre os jogos populares.
- Reforçar a importância de valorizar e preservar essas brincadeiras.

Recursos:

- Página 2 da atividade impressa (texto e exercícios).
 - Quadro branco ou lousa.
 - Giz ou caneta.
 - Materiais específicos para as brincadeiras, caso haja tempo e espaço para uma vivência prática (cadeiras para Dança das Cadeiras, espaço para Esconde-Esconde, etc.).
-

Plano de Aula 2: Diversidade e Valor das Brincadeiras

Tema: Brinquedos, Jogos e Brincadeiras Populares: O Valor do Brincar

Duração: 2 aulas (aproximadamente 100 minutos)

Objetivo Geral:

- Reconhecer o valor do brincar para o desenvolvimento humano, considerando a diversidade de brincadeiras e seus benefícios.

Objetivos Específicos (BNCC):

- **EF05EF05:** Identificar as transformações históricas e sociais das práticas corporais, reconhecendo e valorizando a diversidade de manifestações do brincar.
- **EF05LP05:** Inferir o sentido de palavras ou expressões a partir do contexto.
- **EF05LP06:** Distinguir fatos de opiniões em textos informativos e argumentativos.

Conteúdo:

- Origem e transmissão dos brinquedos, jogos e brincadeiras tradicionais.
- O impacto da informatização nas brincadeiras infantis.
- Benefícios das atividades manuais e do brincar para o corpo e o desenvolvimento.
- Regras e características da brincadeira "Estátua" e "Carrinho de Mão".

Metodologia:

1. Abertura (15 minutos):

- Retomar a discussão sobre brincadeiras, perguntando aos alunos se eles percebem diferenças entre as brincadeiras de antigamente e as de hoje.
- Apresentar a imagem da página 3, solicitando que os alunos identifiquem algumas brincadeiras representadas.

2. Leitura e Compreensão (30 minutos):

- Distribuir a página 3 da atividade impressa para cada aluno.
- Leitura compartilhada do texto "Brinquedos, Jogos e Brincadeiras Populares".

- Discutir as questões 1, 2, 3 e 4 da seção "Atividades Sobre O Que Você Aprendeu", incentivando a interpretação do texto e a busca por informações explícitas e implícitas.
- 3. **Análise Crítica e Debate (30 minutos):**
 - Discutir a questão 3: "Segundo o texto, por que as brincadeiras tradicionais vão perdendo espaço nas preferências das crianças?". Promover um debate sobre a influência dos jogos eletrônicos e a importância de equilibrar as atividades.
 - Aprofundar a questão 6: "Você acha que brincar é mais importante do que jogar no celular?". Estimular os alunos a argumentarem suas opiniões, baseados no texto e em suas experiências.
- 4. **Vivência e Expressão (20 minutos):**
 - Explicar as regras da brincadeira "Estátua" e da "Carrinho de Mão". Se o espaço permitir, realizar uma breve vivência da brincadeira "Estátua".
 - Incentivar os alunos a compartilharem suas brincadeiras favoritas (questão 7) e, se possível, a descreverem as regras de uma delas.
- 5. **Fechamento (5 minutos):**
 - Concluir com uma reflexão sobre a importância do brincar para a saúde física e mental, para o desenvolvimento de habilidades e para a construção de relações sociais.
 - Reforçar a ideia de que o brincar é um direito da criança e uma parte essencial da cultura.

Recursos:

- Página 3 da atividade impressa (texto e exercícios).
- Quadro branco ou lousa.
- Giz ou caneta.
- Música para a brincadeira "Estátua".