



PROJETO EDUCAÇÃO FÍSICA 360°

EMEF Professora Isa Rosa Meireles Name
Professor Me Leandro Fernandes Garcia



ÁREA DE LINGUAGENS: EDUCAÇÃO FÍSICA

PLANO DE AULA

UNIDADE ESCOLAR: EMEF “Professora Isa Rosa Meireles Name”

PROFESSOR: Leandro Fernandes Garcia

DISCIPLINA: Educação Física

SÉRIE/ANO: 1º ano/2.º ano

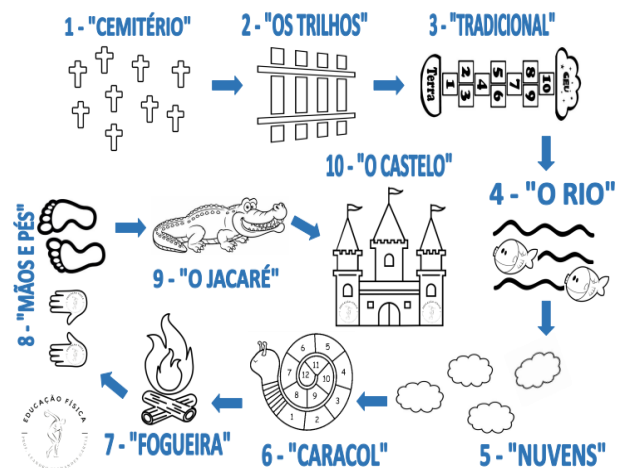
UNIDADE TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos

OBJETOS DE CONHECIMENTO: : Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional (AMARELINHA GIGANTE).

HABILIDADES/OBJETIVOS: (EF12EF01) Experimentar e fruir 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 jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

A ORIGEM DA AMARELINHA NO BRASIL... Nove quadradinhos numerados no chão, uma pedrinha ou moeda e está pronta a brincadeira! A amarelinha, que é de origem francesa (também existem registros que apontam uma origem romana para a amarelinha), faz parte do rol de brincadeiras tradicionais em todas regiões do país. A amarelinha foi trazida ao Brasil pelos portugueses e rapidamente se tornou popular pelo fato de poder ser jogada em praticamente qualquer lugar com um pouco de espaço livre. E uma curiosidade: em algumas regiões do Brasil, a brincadeira recebe o nome de academia, maré, sapata, avião ou macaca.

A AMARELINHA GIGANTE é uma variação da tradicional brincadeira de amarelinha. Nessa versão se constrói uma sequência de “amarelinhas” que em conjunto constituí um grande circuito de atividades, valendo-se da criatividade a favor da intencionalidade pedagógica do docente que propõe a prática. Neste exemplo particular cada “estação” possui particularidades práticas na forma de “pular”.



VAMOS BRINCAR DE AMARELINHA GIGANTE?

Em primeiro lugar é preciso entender o percurso dessa amarelinha e a forma ideal de se ‘pular’ em cada etapa. Também é importante usar a imaginação em cada diferente amarelinha, aumentando assim a diversão durante a brincadeira.

COMO BRINCAR:

ESTAÇÃO 1 (CEMITÉRIO) - pulado em uma perna só sem pisar nas cruzes;

ESTAÇÃO 2 (OS TRILHOS) – saltando os trilhos;

ESTAÇÃO 3 (AMARELINHA TRADICIONAL) – da forma como se pula a amarelinha tradicional;

ESTAÇÃO 4 (O RIO) – correndo e saltando o rio (também se pode pular de peixe em peixe);



PROJETO EDUCAÇÃO FÍSICA 360°

EMEF Professora Isa Rosa Meireles Name
Professor Me Leandro Fernandes Garcia



ÁREA DE LINGUAGENS: EDUCAÇÃO FÍSICA

ESTAÇÃO 5 (NUVENS) – pulando de nuvem em nuvem;

ESTAÇÃO 6 (CARACOL) – pulando o caracol quadrado a quadrado, em uma perna só, rodeando;

ESTAÇÃO 7 (FOGUEIRA) – correndo e saltando a fogueira;

ESTAÇÃO 8 (MÃOS E PÉS) – educativo para o ensino da “estrelinha”;

ESTAÇÃO 9 (O JACARÉ) – com um pé de cada lado, sem pisar no jacaré;

ESTAÇÃO 10 (O CASTELO) – etapa final do percurso.

VARIAÇÕES DA BRINCADEIRA: Podem-se propor variações (alterando o percurso, o tema das estações, propondo novas estações, utilizando materiais e até mesmo incorporando desafios presentes no local da brincadeira) de acordo com as competências e habilidades a que se propõe a prática, de acordo com a intencionalidade pedagógica do docente.

DICAS DO PROFESSOR: tendo em vista que a amarelinha é desenhada no chão (com giz, por exemplo) torna-se importante apresentar o percurso as crianças e até mesmo desenhar, a fim de facilitar a compreensão por parte dos participantes.



Mapa do percurso da Amarelinha Gigante.