**Plano de Aula**

Tecnologia e sustentabilidade: parceria saudável!  
  
Conteúdos

Ferramentas tecnológicas na escola

Alimentação e sustentabilidade

Futebol e dança: atividade física da raiz!

Objetivos

Construir ao longo do IV bimestre, em grupos ou duplas, uma apresentação para os colegas da escola utilizando ferramentas tecnológicas para mostrar o que estamos comendo e qual o impacto destes alimentos na nossa saúde, na saúde do nosso bolso e na saúde do planeta. Por fim, uma festa para todos os gostos: futebol e dança está no sangue da comunidade escolar além de ser atividade física barata e sustentável, vale a pena estimular.

Para cumprir esese objetivo, os estudantes realizarão várias fases envolvendo diferentes ferramentas tecnológicas e atividades práticas. Como em um jogo, terão que ir completando circuitos para alcançar a próxima fase. Ao final, terão como premiação o encerramento com a final da Copa dos Anjos onde terá apresentação de dança e disputa de futebol entre os times de todas as séries, atividades que são constantemente solicitadas nas aulas de educação física mas que nem sempre podemos realizar por termos que contemplar outros conteúdos.

Metodologia

Na primeira etapa, grupos ou duplas terão que recolher fotos que forem enviadas pelo grupo do Whats App criado com a finalidade de mostrar a primeira refeição do dia de cada aluno e verificar a qualidade dos alimentos consumidos por eles logo cedo. Para completar essa fase terão que ter no mínimo 10 fotos de pessoas diferentes ao longo de duas semanas. A classificação para a próxima etapa do jogo será uma tarefa prática: você é o que você come! Ou seja, as equipes terão que copiar e colar, num tempo determinado, as fotos formando um grupo de alimentos saudáveis ingeridas nesse período e de alimentos prejudiciais à saúde. Ao término do tempo dado será armanezado em pastas o que cada equipe concluiu.

Na segunda fase deverão analisar os dois grupos de alimentos e marcar o que deve ser encaminhado a para o lixo reciclável e o que deverá ser encaminhado para o lixo orgânico e verificar o que ficou mais cheio. Acertando a resposta terão mais um jogo real na quadra. Lá haverá 2 mesas 1 com alimentos classificados como saudáveis e outra como os não saudáveis onde eles terão que, no par ou ímpar, escolher que mesa ficar. Após a escolha será dado um tempo para que comam o alimento da mesa depositando o lixo em uma lixeira próxima a cada mesa. Ao final do tempo cada grupo fará uma foto do seu lixo e tentará adivinhar que mesa custou mais caro os alimentos e qual foi a que produziu mais lixo. Também ai terão que ler os ingredientes e tentar identificar cada um deles.

Na próxima etapa analisarão o lixo deixado por cada mesa, o valor de cada mesa e o que sabiam dos ingredientes de cada mesa e dizer qual foi a coclusão que chegaram com os resultados. Reistrar os resultados para mostrar ao final.

Pra concluir terão que juntar todos os dados recolhidos e produzir um slide, video ou o que souberem fazer com as imagens para aprensentar ao restante da escola na abertura da final da Copa dos Anjos. Logo após realizarão as partidas de futebol, a apresentação de dança e ao final farão um lanche considerado por eles como saudável.

Recursos

Smartphones ou Tablets

Celulares com máquina fotográficas

Lousa Digital

Lixeiras: Recicláveis e Orgânicos

Quadra

Bola

Som

Alimentos industrializados mais consumidos em lanches na escola e algumas frutas.

Avaliação

Processual, visto que cada etapa um conhecimento será construido em sua relação com o grupo, material usado e interesse nas atividades que precisarão ter cumprimento mínimo de cada etapa.

Espera-se que ao final os alunos possam identificar os alimentos que são mais prejudiciais a sua saúde, à saúde do planeta e ao seu bolso $ !

Observação