

Anatomia do corpo humano: músculos v2

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Ferramentas tecnológicas (versão):	Óculos VR: meta quest 2
Requisitos: O que você precisa? (Pense em hardware, habilidades, conhecimento.)	<ul style="list-style-type: none">○ Dispositivos○ Conexão wifi estável○ App em óculos VR: Anatomia do corpo humano do ensino médio Anatomia do Ensino Médio para Busca na Meta Quest Quest VR Jogos Loja Meta
Tecnologias opcionais:	<ul style="list-style-type: none">○ App no seu telefone: Anatomia muscular e de movimento na meta store
Data:	14-01-2024
Colégio:	Emmaüs Aalter
Autor:	Stéphanie Küpfer
Tópicos da(s) aula(s):	Anatomia do corpo humano: músculos
Tempo estimado:	85 minutos

Título/assunto da aula: Anatomia do corpo humano

Intenção: O que você deseja ou espera que aconteça? (As intenções muitas vezes não são mensuráveis ou tangíveis, mas ajudam no desenvolvimento do processo de design.)

1. Demonstrar aos alunos uma forma diferente de aprender para motivá-los um pouco mais.
2. Que os alunos aprendam os diferentes músculos através da experiência.
3. A intenção é que os alunos realizem exercícios. Quando eles realizam esses exercícios, eles vão sentir que estão usando certos músculos. Cabe a eles descobrir quais músculos usam durante cada exercício.



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Resultados Desejados: Um ou mais objetivos mensuráveis e tangíveis que o professor almeja com esta lição.
1. Os alunos aprendem sobre os músculos do corpo humano.
Agenda: COMO vai atingir os objetivos? Descrição do plano de aula / atividades educativas / métodos de trabalho.
<ol style="list-style-type: none">1. Vamos ser ativos através desta aula, então o aluno precisa se aquecer primeiro. Você pode fazer o que quiser para o aquecimento.2. Os alunos são divididos em grupos.3. Trabalhamos com um sistema de transferências. São 4 exercícios por estação que eles terão que realizar.4. Eles têm uma certa quantidade de tempo para fazer o exercício (1 min.). Depois desse minuto, eles precisam descobrir quais músculos usaram. Eles podem fazer isso com um aplicativo em seu telefone (Músculo e movimento: Anatomia) ou com os óculos de realidade virtual. Você pode mudar um pouco se você não tiver óculos de realidade virtual suficientes, eles podem primeiro pesquisar no seu telefone e, mais tarde, cada grupo recebe 10 minutos com os óculos. Depois descobrirão quais músculos eles usavam para determinado exercício. Eles então têm que desenhar os músculos numa imagem de um esqueleto que eles recebem do professor. Depois de desenhá-lo, eles precisam nomear os diferentes músculos em nomes latinos.
Funções: Quem facilita o quê? Quem participa? O que esperamos dos alunos?
<ol style="list-style-type: none">1. Como professor, você precisa cronometrar todos os exercícios. O aluno precisa realizar os exercícios.2. Esperamos que trabalhem em conjunto com os seus companheiros de equipa.
Regras: Regras ou princípios são sobre como você quer aprender e trabalhar em conjunto.
<ol style="list-style-type: none">1. Depois de 10 minutos numa estação, o aluno tem que passar para a próxima. Eles fazem isso suavemente, sem andar para lá amigos de outros grupos.2. Têm de respeitar o calendário.3. Eles têm que ser abandonados quando você explica tudo.4. Os alunos precisam ter respeito pelo equipamento.
Tempo: Descreva o caminho do tempo: Que horas começamos/terminamos/quebramos? Quando é tempo de reflexão? O que acontece entre os tempos de contacto?
<ol style="list-style-type: none">1. 10 minutos de aquecimento2. 10 minutos de explicação3. 5 minutos para mostrar um exemplo4. 10 minutos por estação (5 estações) = 50 minutos5. 10 minutos de arrefecimento (alongamento) + reflexão6. Você pode fazer uma pausa, mas depois de um momento de exercício eles podem descansar enquanto procuram os músculos certos em seu aplicativo.



MaFEA – Making Future Education Accessible

mafea.eu