

PLANEJAMENTO DIÁRIO Turma: 4ºA,B e C
Ipiranga do Norte, 14 de agosto de 2020.

Área do conhecimento e componentes curriculares (BNCC)

Linguagens:() Língua Portuguesa () Arte (x) Ed.Física () Língua inglesa

Matemática:() Matemática

Ciência da natureza:() Ciências

Ciências humanas:() Geografia () História

Ensino Religioso: () Ensino Religioso

Objeto de conhecimento e habilidades (códigos da BNCC/Currículo (DRC-MT):

Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo

Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana

(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais te matizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

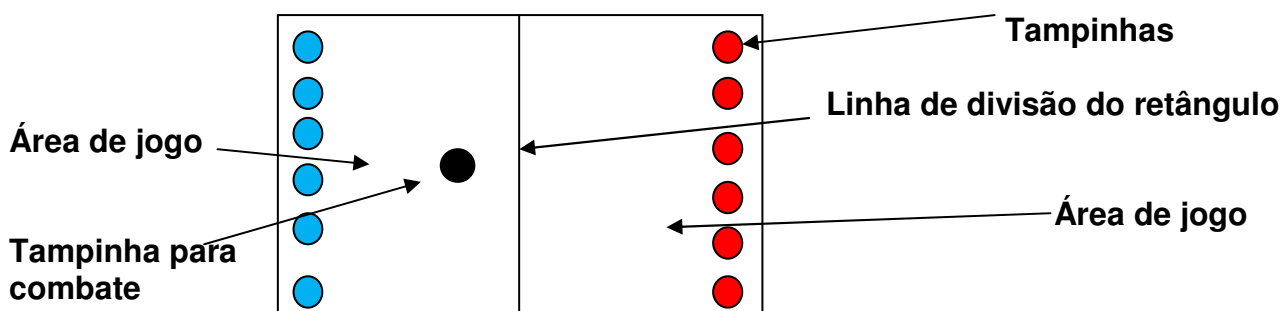
Conteúdo:

Jogos de invasão

Atividade: Queimada de tampinhas

Desenvolvimento da atividade:

Desenhe um campo de queimada com fita crepe ou giz, esse campo será um retângulo 80 cm x 40 cm com uma divisória no meio, cada jogador colocara suas 6 tampinha uma do lado da outra dando o espaço que preferir (se não tiver todas as tampinhas podendo utilizar bolinhas de papel) com uma tampinha para o combate que vamos dar um peteleco ou empurrá-la do nosso campo de jogo para tentar acertar a tampinha do adversário, se acertar a tampa do adversário é eliminada e a tampinha de combate volta para o seu campo de jogo podendo jogar novamente, se errar passe a tampinha de combate para o adversário, ganha o jogo quem eliminar todas as tampinhas do adversário primeiro.



Estratégias de documentação da devolutiva da atividade e do processo de aprendizagem (Ex: Fotos, gravados, registros escritos...)

Fotos, vídeos, confirmações da execução das atividades pelos grupos de whatsapp.

Fagner Moreira Mendes
Assinatura do Professor

Suély Caetano Borges de O. Campos
Assinatura do Coord. Pedagógico