

PLANEJAMENTO DIÁRIO
Turma: 3ºA,B e C
Ipiranga do Norte, 21 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:

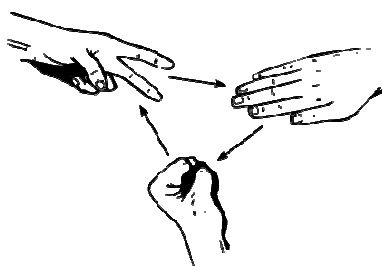
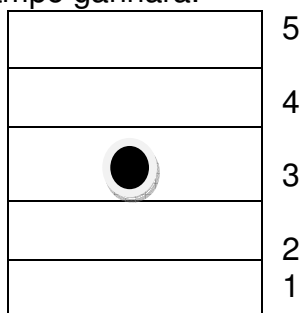
Jogos de invasão

Atividade: Brincadeira futebol americano (jokenpo)

Desenvolvimento da atividade:

Desenhe o mini campo do jogo no chão com fita ou giz, ou você pode utilizar a cerâmica da sua casa, o campo de jogo vai ter 6 riscos na horizontal, ficando parecido com um campo de futebol americano, após desenhar o campo, coloque um objeto no meio (Na fila 3).

Como jogar: O jogo se resume a defender seu lado do campo, duas pessoas terão que participar um de frente para o outro, tirando jokenpo (pedra, papel e tesoura) o ganhador poderá mover o objeto uma casa para frente, o jogador que conseguir chegar com o objeto primeiro no outro lado do campo ganhará.



Pedra X Papel= Papel ganha

Pedra X tesoura= Pedra ganha

Papel X tesoura= tesoura ganha

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 Caitano Borges de O. Campos
Assinatura do Coord. Pedagógico