

PLANEJAMENTO DIÁRIO Turma: 2ºC
Ipiranga do Norte, 10 de Julho 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 da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

Conteúdo:

Jogo virar figurinha (Bafo)

Desenvolvimento da atividade:

Confecção das figurinhas: Pegar folhas ou cartolinas, dividir em 10 retângulos de 4cm x 6cm, em seguida vocês vão pintar de um lado da folha 5 figurinhas de cada cor, (ex: 5 azul e 5 rosa), deixando o outro lado branco.

Jogo:

Cada rodada os jogadores vão arrumar 1 de suas figurinhas, quem virar as figurinhas com o bafo da mão pega essas figuras, o jogo terá 10 rodadas com apostas de 1 figura por rodada ou até você ganhar todas as figuras do colega, no final das 10 rodadas, se for necessário conte as figurinhas e quem tiver o maior número será o vencedor.

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.

Luis Cezar Tamioso Junior
Assinatura do Professor

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