

## **PLANEJAMENTO DIÁRIO Turma: 2ºE 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

Simarli Nunes Caldeira  
Assinatura do Coord.Pedagógico