

PLANEJAMENTO DIÁRIO
TURMA: 1° A, B, C
Ipiranga do Norte, 20 Novembro 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):

Jogos e brincadeiras- Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

Esportes- Esportes de marca e Esportes de precisão.

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(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:

Brincadeira de jogos de marca e de precisão.

Desenvolvimento da atividade:

- Escreva quais são os esportes que aparecem no jogo da memória?
- Escreva qual desses esportes que é utilizado pelos índios para caçar seu alimento?
- Jogo da memória (jogos de marca e jogos de precisão). Com ajuda de um responsável recorte as cartinhas e se divirta brincando.

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

Devolutiva da atividade impressa ou via whatsapp.

Luiz Cezar Tamioso Junior
Assinatura do Professor

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