

## PLANEJAMENTO DIÁRIO

TURMA: 2º 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