

**PLANEJAMENTO DIÁRIO**  
**TURMA: 2º D, E, F**  
**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**

Simarli Nunes Caldeira  
**Assinatura do Coord. Pedagógico**