

## PLANEJAMENTO DIÁRIO

Turma: 1º D, E

Ipiranga do Norte, 27 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):

Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional

**(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:

Jogos e brincadeiras

### Desenvolvimento da atividade:

**Passo 1-** Com ajuda de um responsável recorte as figuras, cole o dado. **Passo 2-** Cole as 2 peças que está escrito saída, formando uma pista. (Fazendo com que a palavra saída fique nas duas pontas da pista). **Passo 3-** Passe cola só na parte preta do retângulo colando atrás do PAC-MEN do FANTASMA. **Passo 4-** Encaixe o PAC-MEN e o FANTASMA em cada saída. Cada jogador joga o dado 1 vez por rodada.

\*Será jogado o dado e o número que cair o 1º jogador irá avançar, o 2º jogador também irá jogar o dado para dar continuidade ao jogo, nesse momento o 1º jogador que já avançou no jogo deverá retornar a quantidade de pontos que o 2º jogador tirou e se o 1º jogador voltar ao início o 2º deverá avançar as casas que sobraram.

**Exemplo:** o jogador **PAC- MEN** tirou 3 e avançou 3 casas, se o **FANTASMA** tirou 5, o **PAC-MEN** terá que voltar as 3 casas até o início e o fantasma avança 2 casas para frente.

### 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 César Tamioso Junior  
Assinatura do Professor

Simarli Nunes Caldeira  
Assinatura do Coord. Pedagógico