

PLANEJAMENTO DIÁRIO

Turma: 2º D, E, F

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