PLANO DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR

ESCOLA: E. M. DE EDUCAÇÃO INF. E ENSINO FUND. MARQUES DE TAMANDARÉ

PROFESSOR (A): Walkyria Assunção Bastos **TURMA(S):** 3º "A" e "B"

TURNO: Matutino

QUANTIDADE DE AULAS: 05

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA: 3º Ano: "A" – 01, 06, 08, 11, 13, 15
3º Ano "B"-01, 03, 04, 08, 10, 15

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:
(MS.EF35EF02.s.02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

CONTEÚDOS/OBJETOS DE CONHECIMENTO:
Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.

METODOLOGIA:
Aula do dia 01/07 ao dia 15/07. Elaborar estratégias de vivencias lúdicas, que envolvam as habilidades motoras e as capacidades físicas, com apreço a segurança, na promoção de momentos de socialização sobre as sensações e dificuldades encontradas durante as atividades propostas.

RECURSOS:
Cabo de vassoura.

AVALIAÇÃO:
O aluno será avaliado conforme a apresentação das atividades realizadas no prazo estabelecido pelo professor.

REFERÊNCIA:
https://www.kombo.com.br/materiais-rh/dinamica.php?id=OWNmZGYxMGU4ZmMwNDdhNDRiMDhlZDAzMWUxZjBlZDE=

_____
Assinatura do Professor (a)

_____
Assinatura do Coordenador (a) Pedagógico (a)

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL MARQUES DE TAMANDARÉ.

ESCOLA: MARQUÊS DE TAMANDARÉ
PROFESSOR (A): Walkyria A. Bastos **TURMA (S):** 3º _____ **ENSINO FUNDAMENTAL** I **TURNO:** Matutino **ALUNO (A):**
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física **PERÍODO:** 01/07/2020 A 15/07/2020 **QUANTIDADE DE AULAS:** 06

Objetivo de conhecimento: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.
Habilidade: MS.EF35EF02.s.02

Você se lembra das nossas aulas? Que saudade!

Vamos trabalhar a coordenação motora, lateralidade e agilidade?!
Para esta atividade vamos precisar de cabos de vassoura e da colaboração dos responsáveis ou dos irmãos para o desenvolvimento da brincadeira.

Desenvolvimento:

1- Entrega-se um cabo de vassoura para os participantes da atividade.
2- Pede-se para que eles se organizem em círculos, segurando o bastão (em frente, de pé, com as duas mãos).
3- Dá-se o seguinte comando: vocês ouvirão uma palma que será o comando de mudança; a cada palma, vocês largarão o bastão que estão segurando e segurarão o bastão do outro, da mesma forma que a inicial, até que vocês retomem ao local da onde você saiu.
4- O bastão deverá ser solto, completamente, e o participante deverá pegar com as duas mãos o bastão do seu vizinho e assim sucessivamente, nessa ordem. (tirar foto da atividade e mandar no grupo da sala)



https://i.pinimg.com/originals/af/09/d5/af09d562293d6ddf3e0e1625291ec254.jpg

Vídeo explicativo: Acessa lá!
https://www.bing.com/videos/search?q=video+atividade+com+cabo+de+vassoura+escola&docid=608001458673943660&mid=6EDA8EBF57323C3074996EDA8EBF57323C307499&view=detail&FORM=VIRE