PLANO DE ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR

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

PROFESSOR (A): Walkyria Assunção Bastos **TURMA(S):** 4º "A" e "B"

TURNO: Matutino

QUANTIDADE DE AULAS: 05

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA:
4º Ano: "A" – 18/07, 20/07, 21/07, 27/07, 28/07
4º Ano "B" – 18/07, 21/07, 22/07, 28/07 e 29/07.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES:
(MS.EF35EF00.a.03) Experimentar e fruir de diversos tipos de jogos de mesa e tabuleiro, identificando e criando estratégias.

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

METODOLOGIA:
Aula do dia 16/07 ao dia 31/07. Propor brincadeiras e jogos adaptados aos espaços e as condições do meio em que serão realizadas priorizando a segurança. Inserir de forma gradativa e lúdica, propondo regras simples e/ou adaptadas aos jogos de mesa.

RECURSOS:
Fita crepe, copos descartáveis coloridos e caixa de papelão.

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

REFERÊNCIA:
https://www.tempojunto.com/2018/03/08/um-jogo-de-raciocinio-super-portatil-para-qualquer-idade/

_____
Assinatura do Professor (a)

_____
Assinatura do Coordenador (a) Pedagógico (a)

ESCOLA: MARQUÊS DE TAMANDARÉ

PROFESSOR (A): Walkyria A. Bastos
TURMA (S): 4º Ano _____
ENSINO FUNDAMENTAL I
TURNO: Matutino
ALUNO (A):

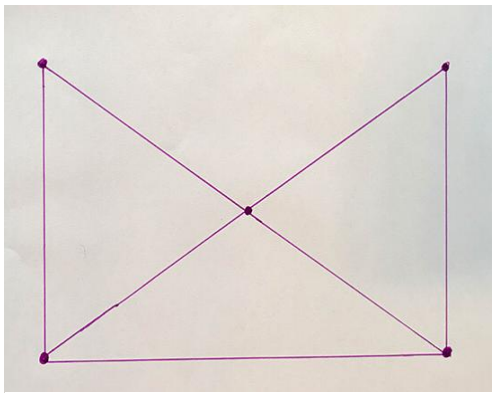
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
PERÍODO: 01/07/2020 A 15/07/2020
QUANTIDADE DE AULAS: 05

Objetivo de conhecimento: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana Jogos de mesa e tabuleiro.

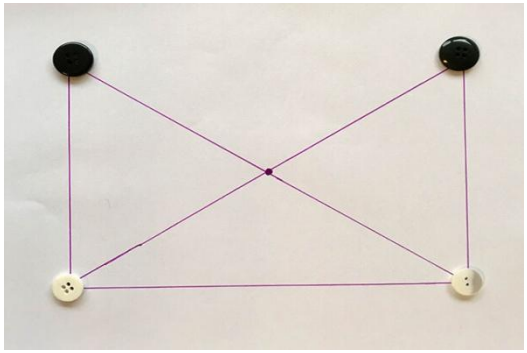
Habilidade: MS.EF35EF00.a.03

Vamos Criar?!

Materiais: serão utilizados Papel sulfite ou qualquer pedaço de papel que tenha disponível, caneta, lápis ou algo para desenhar o tabuleiro, 4 peças para fazer os peões do jogo (eu usei botões, mas pode ser o que tiver à mão. Até bolinhas feitas de papel) e régua para facilitar desenhar as linhas do tabuleiro.

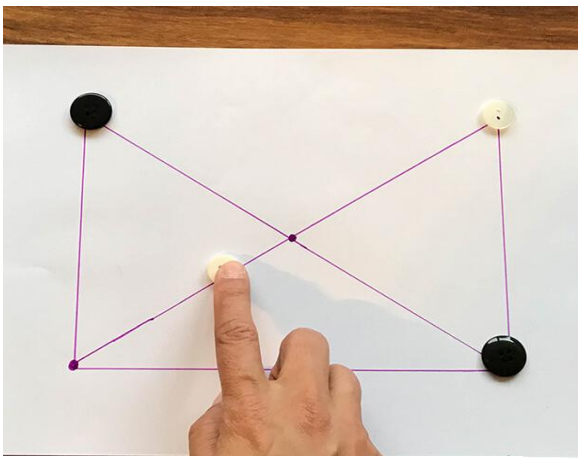


Posicione os peões conforme a foto a baixo

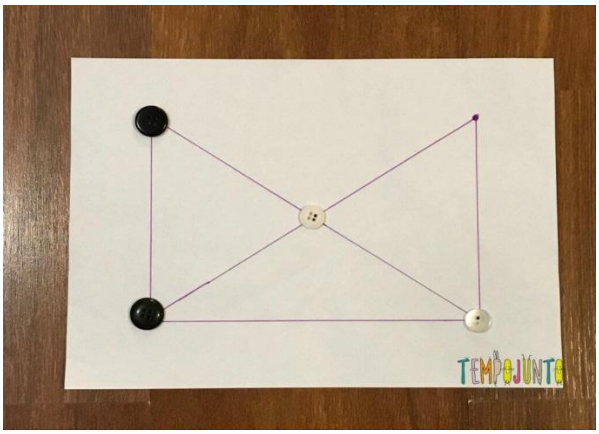


Desenvolvimento: chame um irmão ou o responsável Sorteiem quem começa o jogo. Para brincar, é preciso mover um peão de cada vez para um ponto que esteja vazio.

O objetivo do jogo é ao mesmo tempo bloquear seu adversário para que ele não consiga mover seu peão para uma casa vazia e fugir, evitando ser bloqueado.



Olha abaixo um exemplo de bloqueio do jogo. No caso, o jogador branco bloqueou os pretos.



Boa diversão!!! (Não esqueça tire uma foto da atividade e mande no grupo da sala).

Saudades!!! Cuida-se logo estaremos juntos.