ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 1º ano A; **TURNO**: Matutino
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
DATA: 08/06; 15/06; 19/06; 22/06; 26/06 e 29/06/2020.
RECURSOS: Bolinhas de plástico, garrafas pet e caixas de sapato, folhas de jornal ou giz, fita adesiva colorida, livros. Um objeto qualquer (brinquedo, por exemplo)
COMPETÊNCIA E HABILIDADES: (EF12EF01) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. (EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. (EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional com base no reconhecimento das características dessas práticas. (EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

*Observação: As atividades devem ser realizadas com o auxílio de um responsável

ACERTE OS ALVOS

Material: Bolinhas de plástico, garrafas pet e caixas de sapato.

Objetivos: Desenvolver a coordenação visomotora, a agilidade e a percepção espacial.

Desenvolvimento: Colocar no centro da área que será realizada a atividade um balde de bolinhas coloridas. Em um canto dispor garrafas e caixas de sapato enfileiradas. Solicitar que as crianças, uma a uma, tentem acertar os objetos. Aplaudir as tentativas das crianças.

TERRENO MINADO

Material: Folhas de jornal ou giz

Objetivos: Estimular a coordenação sensório-motora, a atenção, a disciplina e a estruturação espacial.

Desenvolvimento: Colar folhas de jornal no chão da sala ou desenhar quadrados com o giz. A criança, seguindo o responsável, deve saltitar dentro e fora dos quadrados, deslocando-se para frente. Ao sinal do responsável, deve parar. Se estiver pisando dentro de um quadrado perde a brincadeira. Sugestão: Esta atividade pode ser realizada ao som de música animada.

PATINS ENGRAÇADOS

Material: Várias caixas de sapato sem a tampa, fita adesiva colorida.

Objetivos: Estimular a praxia ampla, a atenção e a estruturação espacial.

Desenvolvimento: Demarcar com a fita adesiva a saída e a chegada. Distribuir duas caixas de sapato para cada participante (serão os patins). Ao sinal do responsável, os participantes deverão escorregar (arrastar os pés) até a linha de chegada.

CORRIDA DO LIVRO

Material: Giz e livros.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora ampla, o equilíbrio e a orientação espacial.

Desenvolvimento: Marcar com giz as linhas de partida e de chegada. A criança deve ficar atrás da linha de partida, com um livro em cima da cabeça. Ao sinal do responsável, a criança deve caminhar rapidamente sem deixar o livro cair até a linha de chegada sem derrubar o livro.

PASSARINHO NO NINHO, COBRA NO BURACO

Material: Um objeto qualquer (brinquedo, por exemplo)

Objetivos: Desenvolver a coordenação viso motora, a atenção e noções de alto/baixo.

Desenvolvimento: O responsável escolhe, junto com a criança, um objeto para esconder. Combina a senha: “Passarinho no ninho” se o objeto for escondido em um lugar alto, em cima de alguma coisa; “Cobra no buraco” se o objeto for escondido em lugares baixos, no chão. A criança se afasta e o objeto é escondido pelo responsável. Dita a senha, a criança parte em busca do objeto, sendo guiadas pelos sinais de “quente” ou “frio”, conforme estejam perto ou longe de conseguir o objetivo. A brincadeira termina quando a criança encontrar o objeto escondido.

MACACO SIMÃO

Material: Nenhum

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora ampla, a linguagem oral e a orientação espacial.

Desenvolvimento: Contar às crianças a história do macaco Simão, um macaquinho que gosta muito de dar ordens. Explicar que somente suas ordens devem ser obedecidas. O responsável dá vários comandos, mas as crianças devem executar apenas aquelas que forem precedidas por “Simão disse...”. Por exemplo, quando o educador disser: “Simão disse: dêem um passo à frente” ou “Simão disse: batam palmas”, as crianças devem obedecer. Quando ele disser: “Pule com os dois pés”, a ordem não deve ser obedecida. O jogador deve permanecer na posição pedida até que “Simão” mande desfazê-la. Será eliminado aquele que executar uma ordem sem ser precedida por “Simão disse...”.

Fonte:
JUCÁ,D. **Vai começar a brincadeira:** 100 atividades para movimentar o corpo e a mente. Fortaleza: SME, 2011. 37p