ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado

PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 2º ano A;

TURNO: Matutino

QUANTIDADE DE AULAS: 04

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA: 22/04/2020, 23/04/2020, 29/04/2020 e 30/04/2020

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.

CONTEÚDO/OBJETOS DE CONHECIMENTO:

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

METODOLOGIA:

Os alunos deverão realizar as atividades práticas com o auxílio de um responsável que irá conduzir as brincadeiras/jogos.

RECURSOS:

Lata ou bola.

AVALIAÇÃO:

O aluno será avaliado pela entrega da atividade, reprodução e participação nas atividades quando retornarem as aulas.

O responsável deverá filmar alguns momentos da participação do aluno na execução da atividade e enviar para o professor.

REFERÊNCIA:

LEOPOLDINO, Luciana do Nascimento (ed.). **Encontros educação física,1º e 2º**: manual do professor de educação física: componentes curricular da educação física: ensino fundamental, anos iniciais. São Paulo: Ftd, 2018. 192 p.

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 2º ano A;
TURNO: Matutino
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
DATA: 22/04/2020, 23/04/2020, 29/04/2020 e 30/04/2020
METODOLOGIA: O aluno deverá vivenciar as atividades com o auxílio de um responsável.
RECURSOS: Lata ou bola. Lenço ou tecido. Anel ou objeto pequeno, como bolinha de gude ou pedra

PULA SELA 1: Escolha uma criança para começar os saltos. As outras crianças formam uma fila. Com uma distância de cerca de dois metros entre elas, devem se inclinar para frente, apoiando as mãos nos joelhos. A criança escolhida começa saltando as selas, apoiando-se nas costas dos colegas. Ao chegar ao último da fila, ele se inclina e também apoia as mãos nos joelhos. Então o primeiro da fila, que estava de sela, levanta-se e começa os saltos. A brincadeira termina quando todos tiverem pulado. **PULA SELA 2**: Escolha uma criança para ser a sela (inclinado para a frente, com as mãos apoiadas nos joelhos). Os outros esperam em fila para saltá-lo. O primeiro que iniciar um salto deve falar um desafio. Por exemplo: "Estrela nova sela", todos os participantes pulam a sela; "Picando mortadela", cada participante, antes de pular, faz gesto de picar mortadela nas costas da sela. **PULA SELA 3:** *CADA MACACO NO SEU GALHO* - O aluno que vai pular propõe o desafio: "Cada macaco no seu galho". Todos os participantes correm para tirar os pés do chão (sobem em cadeiras, escadas etc.). A criança que está de sela tenta pegar quem ainda está com os pés no chão. Quem for pego torna-se sela e a brincadeira recomeça. Estimule as crianças a criar outros desafios que envolvam os movimentos do Pula sela, como saltar e, na sequência, virar uma cambalhota. Fique atento para proporcionar os materiais necessários (como um colchonete) e garantir a segurança de todos durante a atividade escolhida. Auxilie-os a encontrar as melhores estratégias para enfrentar os desafios. Reforce que alguns podem realizar atividades que outros não conseguem e que os desempenhos diferentes devem ser respeitados.

CHUTA LATA: Uma criança deve estar posicionada em frente a uma parede e, atrás dele, é colocada uma lata ou uma bola. Ele conta até dez e sai em busca dos colegas, que estão nos esconderijos. Quem estiver escondido pode tentar se salvar saindo de seu esconderijo e, sem ser visto, chutar a lata/bola. A brincadeira chega ao fim quando todos forem localizados e/ou salvos. Lembre-os de que quem conseguir chutar a lata/bola deverá posicioná-la no lugar combinado inicialmente para que todos possam localizá-la e também conseguir chutá-la.

IMPORTANTE: **Filmar alguns momentos da participação da criança na execução da atividade e enviar para o professor.**