Anexo 02 da Instrução SMEL nº03/2020

MODELO PARA ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 3º ano A;
TURNO: Matutino
QUANTIDADE DE AULAS: 01
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
DATA: 02/04/2020
COMPETÊNCIA E HABILIDADES: (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF03) Descrever por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual) as brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz africana e indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.
CONTEÚDO/OBJETOS DE CONHECIMENTO: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo.
METODOLOGIA: O aluno deverá desenhar o mapa do Brasil e pintar a região **norte**. Em seguida, realizar uma pesquisa sobre as brincadeiras e jogos característicos dessa região, e na mesma folha, onde foi desenhado o mapa, listar tais brincadeiras e jogos.
RECURSOS: Lápis de cor e folha para registro, livros e outros materiais para pesquisa.
AVALIAÇÃO: O aluno será avaliado pela entrega da atividade, reprodução e participação nas atividades quando retornarem as aulas.

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado

PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 3º ano A;

TURNO: Matutino

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA: 02/04/2020

METODOLOGIA:

O aluno deverá desenhar o mapa do Brasil, dividindo-o por regiões e pintar a região **norte**. Em seguida, realizar uma pesquisa sobre as brincadeiras e jogos característicos dessa região, e na mesma folha, onde foi desenhado o mapa, listar tais brincadeiras e jogos. Essa atividade deverá ser entregue na escola.

RECURSOS:

Lápis de cor e folha para registro, livros e outros materiais para pesquisa.

Anexo 02 da Instrução SMEL nº03/2020

MODELO PARA ATIVIDADE PEDAGÓGICA COMPLEMENTAR

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 3º ano A;
TURNO: Matutino
QUANTIDADE DE AULAS: 06
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
DATA: 08/04/2020, 09/04/2020, 11/04/2020, 15/04/2020, 16/04/2020 e 18/04/2020
COMPETÊNCIA E HABILIDADES: (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF03) Descrever por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual) as brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz africana e indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.
CONTEÚDO/OBJETOS DE CONHECIMENTO: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo. *Brincadeiras da região norte.* *Brincadeiras da região sudeste.*
METODOLOGIA: Os alunos deverão realizar as atividades práticas com o auxílio de um responsável que irá conduzir as brincadeiras/jogos.
RECURSOS: Bola para queimada, pedras, giz, um taco, uma bolinha de tênis, uma base que pode ser uma latinha de refrigerante, caneta e uma folha de papel, lenço ou outro material para vendar os olhos.
AVALIAÇÃO: O aluno será avaliado pela reprodução e participação nas atividades quando retornarem as aulas.

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado

PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 3º ano A;

TURNO: Matutino

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA: 08/04/2020, 09/04/2020 e 11/04/2020

METODOLOGIA: O aluno deverá vivenciar as atividades com o auxílio de um responsável. **brincadeiras da região norte*.

RECURSOS: Bola para queimada, pedras, e giz.

Queimada:

As crianças se dividem em dois grupos com número igual de integrantes. O objetivo é lançar a bola e "queimar", ou seja, atingir um integrante do outro time. A bola deve atingir o participante e cair no chão em seguida. Aquele que for queimado vai para o cemitério, atrás do campo oponente. Mas, os "vivos" podem tentar lançar a bola para o "morto" por cima dos oponentes. Se ele consegue queimar alguém do time adversário, volta para a linha. Vence o time que mandar todos os oponentes para o cemitério.

Quatro cantos:

As crianças devem fazer um quadrado no chão usando giz ou tijolos. Depois, uma fica em cada canto do quadrado e mudam de lugar enquanto a quinta (que esta no centro do quadrado) tenta ocupar um dos espaços. Quando consegue, a que ocupava o canto passa para o meio e recomeça a brincadeira.

Coelho sai da toca:

Dividir as crianças em trios. Duas crianças formam a toca e outra será o coelho. A toca é feita quando a dupla junta as mãos no ar e forma uma casinha. O coelho fica agachado entre elas. Outra criança fica em pé entre as tocas e deve gritar: "coelho sai da toca!". Os coelhos entocados precisam trocar de casinha enquanto a que gritou deve tentar roubar a toca de alguém. Se conseguir, a que ficou sem toca passa a ser quem gritará no centro do espaço. Caso grite "toca troca de lugar", as tocas devem trocar de coelho.

Cinco pedras:

Na primeira fase, as pedras são jogadas no chão. A primeira criança a jogar, escolhe uma das pedras e joga para o alto com a mesma mão, pega uma pedra por vez e tenta recuperar a jogada antes que ela caia no chão. Vai para a próxima etapa quem conseguir pegar todas. Nela, precisa pegar duas pedras antes de segurar a que foi jogada. A brincadeira segue até a quarta etapa, quando a criança recolhe as quatro peças. Na quinta, todas são colocadas de volta ao chão.

ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado

PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 3º ano A;

TURNO: Matutino

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

DATA: 15/04/2020, 16/04/2020 e 18/04/2020

METODOLOGIA: O aluno deverá vivenciar as atividades com o auxílio de um responsável. **brincadeiras da região sudeste.*

RECURSOS: Um taco, uma bolinha de tênis e uma base que pode ser uma latinha de refrigerante, caneta e uma folha de papel, lenço ou outro material para vendar os olhos.

Taco:

Os participantes vão precisar de um taco, uma bolinha de tênis e uma base que pode ser uma latinha de refrigerante. Duas crianças são as rebatedoras que ficam com o taco de madeira protegendo as bases. As outras são as lançadoras precisa derrubar a base com a bolinha ou chutes. Se conseguirem quebrar a defesa dos rebatedores e derrubar a base, eles ficam com o taco. Se os rebatedores jogarem a bola longe cinco vezes, ganham o jogo e trocam de lugar com os lançadores.

Pega bandeira:

Em uma área dividida em dois campos, no fundo de cada espaço é feito um círculo e fixada uma bandeira para cada time. Os dois grupos precisam traçar uma estratégia para atravessar o campo adversário e roubar a bandeira sem ser pego. Aquele que for capturado fica congelado no território do inimigo e só pode se mover quando alguém da equipe o tocar. Ganha o time que primeiro pegar a bandeirinha do time adversário

Stop:

Cada jogador precisa escrever, em uma folha papel, uma lista de itens em várias colunas. Vale colocar cidade, animal, cor, profissão, carro, partes do corpo humano, por aí vai. Os participantes sorteiam uma letra jogando os dedos da mão e completar a lista com palavras que comecem com a sorteada. O primeiro que completar a lista grita “stop” e todos param de escrever. Ganha quem, no final das rodadas, fizer a maior pontuação.

Cobra-cega:

Um dos participantes é escolhido para ser a cobra-cega e, por isso, é vendado e rodado dez vezes (não vale fazer logo depois de comer, hein?). Depois, ele sai atrás do grupo e a quem for pego, vira a cobra-cega.