PLANO DE AULA

	CENTRO EDUCACIONAL MUNICIPAL DE IOMERÊ Diretora: Marta Maria Falchetti Coordenadora: Tânia Gonçalves da Silva Bressan Orientadora: Marinez Zanetti Zago Secretária: Roseli Aparecida Fiuza da Rosa Civiero Professor: Paulo Eduardo Gonçalves da Silva Disciplina: Educação Física Turma: 1º ano Data: 10/08/2020
ALUNO:	
Tempo previsto para a realização: 60 minutos semanais	
Objetivo da aula: Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. Esporte de marca e esportes de precisão	
Habilidades: Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes e discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	
Formas de Avaliação: através de comprovação da realização.	
Outros: Período de realização: 10/08/2020 à 23/08/2020 Metodologia: Procedimental e atitudinal. Forma de registro e frequência do estudante: Retorno através da plataforma estudantil.	

Educação Física

***Senhores pais e responsáveis pedimos que se atentem a forma de envio e a respectiva data para entrega.**

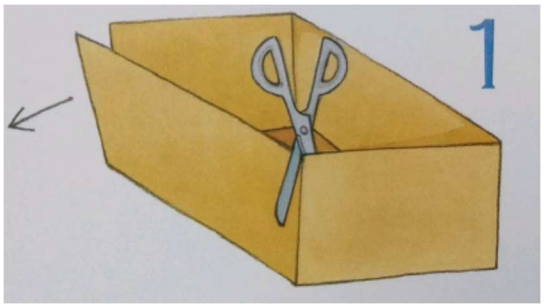
Ratoeira

Material Necessário: tesoura, caixa de papelão (tênis por exemplo), bolinhas ou carrinhos (gude, borracha, etc.), cola, tinta e papel.

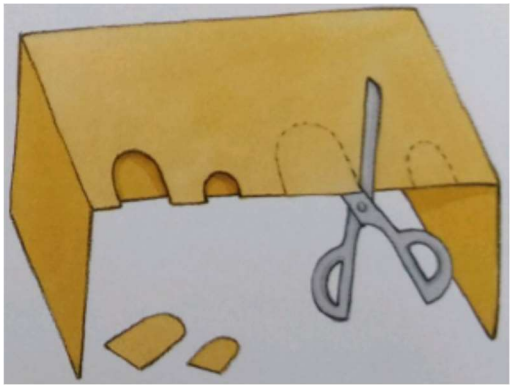


Confecção da ratoeira

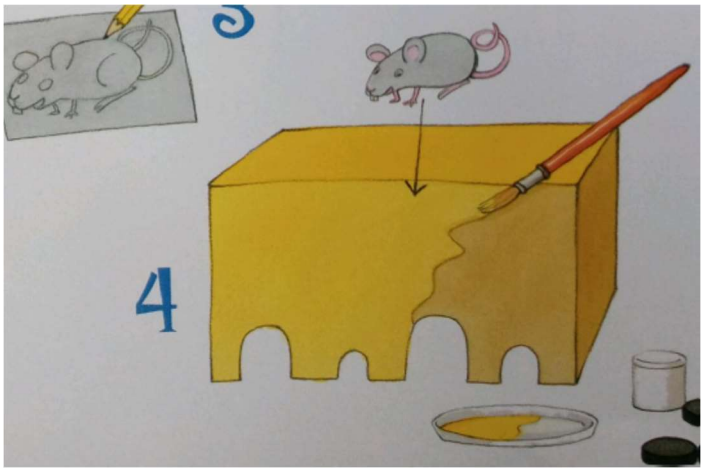
- Corte uma das laterais da caixa.



- Desenhe e recorte portas no fundo da caixa que passará a ser a frente do jogo.



- Desenhe um ratinho para decorar o jogo, segue um modelo abaixo.
- Pinte a caixa de amarelo e desenho orifícios, como se fosse um grande queijo. Quando a caixa estiver seca, cole o rato na parte superior. A decoração também pode ser feita com o estudante desenhando e pintando em folhas avulsas e posteriormente colando na caixa.



- A caixa será cortada, sendo feita algumas “portinhas” e sendo colocado valores acima das respectivas portinhas, valores pequenos, pois os estudantes deverão somar os acertos.

Como jogar:

Número de jogadores: Livre

1. Para começar, escolhe-se a vez de quem joga.
2. Cada jogador joga três bolinhas ou carrinhos). Se o lançamento entra por uma porta da ratoeira, o jogador soma os pontos indicados na porta.
3. Ganha que acumular mais pontos depois de 5 rodadas vence.
4. A distância deve do arremesso deve ser desafiadora, não tão fácil nem impossível.
5. A criança deverá realizar a somatória dos pontos conquistados.
6. Uma variação interessante, é colocar algumas tarefas para a criança executar antes de ter o direito aos três arremessos, como sugestão pode ser atividades de imitação de animais ou afazeres cotidianos.

Pedimos aos adultos que auxiliem, mas proporcionem o máximo de autonomia para que os pequenos realizem as ações desde a confecção até a soma dos pontos.

Para finalizar, pedimos que conversem com as crianças sobre as atividades, levando a criança a pensar e apontar quais as dificuldades e facilidades, além dos sentimentos percebidos e possíveis modificações para realização das mesmas.

Segue link do vídeo demonstrativo para possíveis dúvidas para realização da mesma.

https://youtu.be/9Sh8iMV9Wtg

A comprovação das atividades, se dará por **UMA FOTO** de qualquer momento na execução das atividades, a foto deve ser postada na respectiva atividade encaminhada via plataforma tendo como data limite para envio dia **17/08/2020.**

Qualquer ponderação (duvidas, criticas, sugestões, etc.) podem o fazer no privado, sendo as mesmas agregadas oportunamente.

Grato

Paulo Eduardo Gonçalves da Silva

Profissional de Educação Física CREF: 016566 G/SC

“Devemos fazer o nosso melhor nas condições que temos, enquanto não temos condições melhores para fazer melhor ainda” Mário Sérgio Cortella.