

Av. Prefeito Valdírio Prisco, 193- Centro sec@ribeiraopires.sp.gov.br Telefone: (11) 4828-9600

ESCOLA MUNICIPAL JOÃO MIDOLLA		
Nome do aluno:	Data: 01/09/2020	Semana:
Professor: Diogo Maciel da Silva	Turma: 1° ano A/B	31/08 à 04/09
Componentes Curriculares: Educação Física	Entregar: O registro através de foto, enviando no e-mail diogo.macieldasilva@outlook.com até dia 03 de Setembro	

## Aula 31 e 32 on-line

Tema da aula: Jogos e brincadeiras

Conteúdo: Jogos de mesa e tabuleiro

Material: Folha em branco, tesoura, lápis de cor, lápis preto, sacola plástica e papelão do tamanho da folha









Habilidades BNCC: (EF12EF01), (EF12EF02), (EF12EF03), (EF12EF04),

## Estratégia: Praticas didáticas pedagógicas

## Importante manter o alongamento antes da atividade começar!

1º Momento: Os alunos deverão alongar-se seguindo a seguinte sequência:

Alongar a partir do pescoço, ombros, braços, mãos, tronco, quadril, pernas, até os pés, é importante o acompanhamento de um adulto, não deixe a criança se exercitando sozinha!

O aluno deverá seguir a sequência enviada nas aulas anteriores ou a sequência que utilizamos nas aulas presenciais caso se lembre!

### 2° Momento:

Vamos a construção do jogo!

Faça um desenho na folha em branco com o lápis preto, este desenho deve ter relação com alguma atividade física, exemplo (pessoas praticando esportes, jogos ou realizando alguma brincadeira).

Envio uma imagem para que o aluno tenha um modelo, uma referência, o desenho deve ser do seu agrado, dentro do tema acima. Após fazer o desenho, cole a folha sobre um papelão e espere secar, **corte o desenho em pedaços e formas diferente de 5 a 7 cm,** coloque tudo dentro de um saquinho ou sacolinha plástica.



Av. Prefeito Valdírio Prisco, 193- Centro sec@ribeiraopires.sp.gov.br Telefone: (11) 4828-9600



Fonte da imagem desconhecida

# 3° Momento:

Vamos ao jogo convide um membro da sua família para brincar, a brincadeira pode acontecer de diversas formas, você pode:

Defina uma rodada cada um monta o quebra-cabeça;

Todos montando ao mesmo tempo;

Contar um tempo para cada um tentar montar o quebra-cabeça;

Bom divertimento!

4° Momento: Registre a atividade através de uma foto, priorize o envio no e-mail, (diogomacieldasilva@outlook.com)

Não se esqueça de colocar no assunto do e-mail o nome e turma do aluno.