

PLANO DE AULA

Tema: Jogos lúdicos	Data:
Ano: 1º a 3º	Professor(a):
Disciplina: Educação Física	Escola:

Conteúdo	Jogos e brincadeiras, habilidade psicomotoras; velocidade, agilidade; desenvolver a capacidade cognitiva e afetiva.
Objetivos	Proporcionar atividades que estimulem o desenvolvimento das habilidades psicomotoras através de atividades lúdicas em duplas; desenvolver a afetividade através da cooperação.
Avaliação	A avaliação será baseada na participação, seguindo instruções e simples observação das habilidades e competências demonstrada pelos alunos.
Materiais /Equipamentos	Quadra de esportes, espaço com areia ou gramado ou área com espaço.
Desenvolvimento	<p>PARTE INICIAL: Alongar o corpo e membros; em seguida realizar o aquecimento com a atividade “pega-pega em duplas”: igual na pega comum, só que neste os pegadores serão duplas, e estes não poderão soltar as mãos para poder pegar; a cada 2 fugitivos que forem pegos, estes formarão novas duplas e serão novos pegadores; até que todos sejam pegos.</p> <p>PARTE PRINCIPAL: CARRINHO DE MÃO -</p> <p>DESCRIÇÃO: Atividade 1 - Alunos em duplas, onde um deverá conduzir o seu colega até um determinado local na posição de apoio, de frente para o solo.</p> <p>Atividade 2 – Alunos em duplas, onde um deverá subir nas costas do outro e caminhar até um local determinado e voltar.</p> <p>Atividade 3 – Alunos em duplas, deverão caminhar de costas um para o outro até um local determinado e retornar.</p> <p>Atividade 4 – Alunos em duplas, deverão lado a lado com os braços unidos caminhar até um ponto determinado e retornar, mas irão fazer isso usando apenas uma perna cada um.</p> <p>PARTE FINAL: Atividade - APONTE O QUE OUVIU 2:</p> <p>DESCRIÇÃO: Forma-se um grande círculo ou todos em um lado da quadra onde todos possam ver os comandos do professor que para que os alunos errem fará um movimento falando outro. Por ex: o aluno só aponta em seu corpo aquilo que ele ouvir, então o professor irá apontar para a barriga e falar “barriga”, apontar para a cabeça e falar “cabeça, mas em algum momento ele irá enganar a todos e apontar</p> <p>para os pés e falar “orelhas” ou qualquer outra parte, fazendo com que alguns errem. Aquele que errar pode deixar que continue na brincadeira, pois o que importa é a interação de todos e não a competição de quem é o melhor.</p>