



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO OESTE DO PARANÁ - UNIOESTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, EDUCAÇÃO E LETRAS
CAMPUS DE MARECHAL CÂNDIDO RONDON
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - LICENCIATURA

PLANOS DE AULA PIBID – ESCOLA MUNICIPAL ÉRICO VERISSIMO

MARECHAL CÂNDIDO RONDON – PR
2017



PLANO DE AULA Nº: 01 Data: 13/09/2017 Hora: 15:00-15:45.

Nome do estagiário: Lucas H. Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Sala de aula

Turma: 1º ano “B”

Conteúdo Estruturante: Conhecimento sobre o corpo

Conteúdo Específico: Esquema corporal, lateralidade, coordenação motora, atenção, agilidade e socialização.

Objetivo: Reconhecer partes do seu próprio corpo, bem como no corpo do outro e perceber a possibilidade de utilização de dois lados do corpo: direita e esquerda.

Materiais: Bola e venda.

Início da aula

Atividade 1: Com quem estará a bola?

Organização: Alunos em círculo, pernas cruzadas, um aluno sentado no centro com olhos vendados.

Execução: Os companheiros passam a bola entre si e ao sinal do professor coloca as mãos para trás escondendo a bola. O aluno que está no centro, abre os olhos e aponta aquele que imagina estar com a bola. Se errar repete o jogo.

Desenvolvimento

Atividade 2: Batata-quente

Organização: Os alunos formam um círculo.

Execução: No círculo, cada aluno deve passar a bola “batata” para o que está a sua direita. Enquanto o objeto circula, todos cantam: ‘Batata quente, quente, quente, quente...’. A qualquer momento o professor pode falar: ‘Queimou!’. O jogo reinicia após a batata quente ter queimado. O professor, também pedirá para que os alunos passem a bola “batata” para a esquerda para trabalhar os dois lados do corpo.

Atividade 3: Descobrir o que está mudado

Organização: Pede-se a um aluno que deixe o local e faz-se algumas modificações.

Execução: Quando o aluno voltar o grupo começará a contar aumentando ou diminuindo a intensidade do canto à medida que ele se aproxima ou afasta do que mudou.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Todos em círculo.

Execução: O professor dialogará com os alunos sobre os objetivos da aula.



PLANO DE AULA Nº: 02 Data: 20/09/2017 Hora: 15:00-15:45.

Nome do estagiário: Lucas H. Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Sala de aula

Turma: 1º ano "B"

Conteúdo Estruturante: Conhecimento sobre o corpo

Conteúdo Específico: Esquema corporal, atenção e socialização.

Objetivo: Reconhecer partes do seu próprio corpo, bem como no corpo do outro e perceber a possibilidade de utilização de dois lados do corpo: direita e esquerda.

Materiais:

Início da aula

Atividade 1: Eu quero, eu quero

Organização: Alunos próximos ao professor.

Execução: O professor diz: - Eu quero, eu quero, eu quero. Os alunos então deverão perguntar: - O que, o que, o que? Então o professor deverá solicitar algo que os alunos realizem, como exemplo: Eu quero você correndo. Então os alunos deverão correr. Logo, o professor deverá novamente dizer alguma outra ação para os alunos e assim sucessivamente. As ações poderão ser: Correr, saltar com um pé só, abraçar algum colega, saltar com os pés juntos, caminhar sobre as linhas, saltar bem longe, entre outros.

Variação: Eu quero que vocês criem um novo jeito de correr, saltar.

Desenvolvimento

Atividade 2: Pato/Ganso

Organização: Os alunos formarão um círculo sentados, e um ficará de fora.

Execução: O aluno que está de fora, deverá percorrer o círculo encostando nos colegas dizendo "pato, pato, pato", quando este encostar em algum colega e dizer "ganso", este deverá se levantar e tentar pegar o colega que por sua vez deverá fugir, para se salvar precisa se sentar onde o seu colega estava sentado.

Atividade 3: Música com comandos

Organização: Crianças dispersas pela sala

Execução: As crianças dançam uma música. Enquanto dançam, a professora dará algum comando que deverá ser feito quando a música parar. Por exemplo: deitar no chão e juntar os pés com o do amiguinho, sentar e encostar as costas com as costas do amigo, e assim por diante. Em seguida, as crianças dançarão em duplas uma música, mas terão que segurar uma bola com seus troncos até finalizar a canção, fazendo o possível para não deixá-la cair.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Todos em círculo.

Execução: O professor dialogará com os alunos sobre os objetivos da aula.



PLANO DE AULA Nº: 03 Data: 27/09/2017 Hora: 15:00-15:45.

Nome do estagiário: Lucas H. Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Sala de aula

Turma: 1º ano "B"

Conteúdo Estruturante: Jogos em círculo

Conteúdo Específico: Atenção, socialização e cooperação.

Objetivo: Promover a cooperação através dos jogos, identificando os contrastes, direções e lateralidade, permitindo que o aluno consiga se localizar em relação ao espaço e a objetos/pessoas.

Materiais: Bola

Início da aula

Atividade 1: Terremoto

Organização: Alunos organizados em trios, dois formam uma "casa" de pé e de mãos dadas e o colega sentado embaixo como inquilino.

Execução: O professor irá dar comandos e os alunos deverão agir conforme a ação do comando. Se o professor disser "casa", os alunos que estão de pé deverão trocar de lugar e achar outro colega que esteja abaixado. Se o comando for "inquilino" que estiver abaixado deverá procurar outra casa. E se o comando for "terremoto" todos os alunos devem trocar de lugar, podendo mudar de posições, o aluno que estava de pé como casa pode virar inquilino e vice-versa.

Variação: Caso o professor perceba que os alunos tenham conhecimento de lateralidade poderá alternar o comando da casa, por exemplo, casa do lado direito ou esquerdo.

Desenvolvimento

Atividade 2: Estouro do balão.

Organização: Alunos organizados em duplas de mãos dadas, cada um da dupla terá um balão amarrado no tornozelo.

Execução: Ao sinal do professor as duplas devem tentar estourar os balões dos demais colegas e ao mesmo tempo cooperar para que um proteja o balão do outro. Caso a dupla tenha seus dois balões estourados ainda pode tentar estourar os balões dos outros alunos.

Atividade 3: Bomba

Organização: Alunos sentados em círculo.

Execução: O professor entregará uma bola para um aluno e este deverá passar para o colega ao lado apenas utilizando os pés. As crianças não poderão deixar a bola tocar no chão, e nem utilizar as mãos para passá-la. Caso a bola toque ao chão, todos devem gritar: Buuum!

Variação: O professor pode variar as formas do círculo (virados para fora, de lado) e também a forma de passar a bola (com a coxa, cotovelo).

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Todos em círculo.

Execução: O professor dialogará com os alunos sobre os objetivos da aula.



PLANO DE AULA Nº: 04 Data:11/10/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lucas Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra coberta Turma: 1ª ano "B"

Conteúdo Estruturante: Jogos

Conteúdo Específico: Jogos em círculo

Objetivo: Apropriar-se de um espaço delimitado, que exige manutenção desse espaço no decorrer da atividade (que é o círculo).

Materiais: Arco

Início da aula

Atividade 1: Acordem o urso

Organização: A professora irá escolher um aluno para começar sendo o urso (pegador). O urso deve se ajoelhar, esconder o rosto no chão e ficar bem parado. Como se tivesse dormindo.

Execução: As crianças devem se aproximar e chama-lo, dizendo: acorda, seu urso! Acorda, seu urso! E quando o urso acordar ele tenta pegar o restante, quem for pego vira urso na próxima rodada.

Variações: todos que forem pegos podem virar urso.

Desenvolvimento

Atividade 2: Gato e rato

Organização: Alunos e mãos dadas em um grande círculo, um ficará dentro dele e será o "rato", outro ficará fora e será o gato. Ainda terá um aluno que será a porta e outro que será o relógio.

Execução: O gato irá até o relógio que dirá que hora o rato volta, então, este terá que dar o número de voltas ao redor do círculo correspondendo ao número de horas que o relógio disse. Quando isto feito, a porta abrirá e o gato estará apto para entrar no círculo e pegar o rato, que ao mesmo tempo deverá tentar fugir.

Quando o rato pego, este deverá virar "gato" e o que era gato, deverá escolher uma nova pessoa para ser o novo rato.

Atividade 3: Sopa pronta

Organização: Alunos em um grande círculo sentados cada qual dentro de um arco.

Execução: Um aluno será escolhido para ser o cozinheiro, o qual deverá andar em torno do círculo selecionando aleatoriamente colegas que estão sentados, e ao mesmo tempo atribuindo ao colega algum ingrediente de sopa (ex.: sal, água, batata, etc), o mesmo deverá levantar e andar atrás do cozinheiro. Quando o cozinheiro disser "Sopa Pronta" todos os que estão em pé deverão rapidamente ocupar um arco que esteja vazio, o aluno que sobrar será o novo cozinheiro, dessa forma recomeçando a Sopa.



PLANO DE AULA Nº: 05 Data:18/10/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lucas H. Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Saguão Turma: 1ª ano ‘B’

Conteúdo Estruturante: Conhecimento sobre o corpo.

Conteúdo Específico: Lateralidade

Objetivo: Distinguir o lado direito e esquerdo e suas dominâncias

Materiais: Arco

Início da aula

Atividade 1: Brincar de robô

Organização: Duplas.

Execução: Uma criança é o robô, e seu parceiro é o guia. Auxiliados pelo professor, combinam sinais de movimentação do robô. Por exemplo, se o guia tocar o lado esquerdo da cabeça do robô, esse vira para a esquerda; se tocar o lado direito, virar à direita; se tocar o alto da cabeça, ele levanta, se tocar o pé, ele abaixa, e assim por diante. Algum tempo depois, invertem-se os papéis, sendo que o guia vira robô, e o robô vira guia. Depois disso, a brincadeira é feita com deslocamentos. As duplas combinam os sinais de movimentação. Por exemplo, um toque na parte de trás da cabeça é sinal para o robô ir adiante; um toque no ombro é sinal para que ele pare.

Desenvolvimento

Atividade 2: Mão alternativa.

Organização: Alunos sentando em círculo com a mão alternada

Execução: Alunos estarão sentados em círculos com as mãos alternadas, deverão bater com a palma da mão no chão, em sequência de vai e vem. A brincadeira inicia quando um aluno começa batendo sua mão direita ou esquerda, após a primeira batida no chão uns dos colegas que estará do seu lado, deverão bater a mão que está ao lado da mão de quem começou a atividade, e assim sucessivamente. Caso uns dos alunos bata a mão duas vezes não se dará mais sequência ao círculo e assim deverá voltar para o ultimo aluno que tocou a mão no chão e continuar batendo a mão no círculo, ao contrário.

Atividade 3: Tempestade.

Organização: Círculo.

Execução: Arcos espalhados pelo chão. O número de arcos deve ser um a menos que o total de participantes. Todos devem ficar dentro dos arcos, com exceção de um integrante. O integrante do centro deve dizer: direita – todos devem dar um passo para a direita (trocando de lugar). Esquerda – todos devem dar um passo para esquerda (trocando de lugar). Quando o integrante do centro disser TEMPESTADE, todos devem trocar de lugar, sendo que um integrante ficará de fora. E assim sucessivamente.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Todos em círculo.

Execução: O professor dialogará com os alunos sobre os objetivos da aula.



PLANO DE AULA Nº: 06 Data:25/10/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lucas H. Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra Turma: 1ª ano "B"

Conteúdo Estruturante: Ginástica

Conteúdo Específico: Ginástica formativa

Objetivo: Aprimorar nos alunos as habilidades motoras (correr, andar, saltitar) e as capacidades perceptivo-motoras (atenção, equilíbrio) sempre estimulando a criatividade.

Materiais: 2 bolas grandes, 2 bolas médias, 2 bolas pequenas, colchonetes.

Início da aula

Atividade 1: Pegador Picolé

Organização: Alunos dispersos no local determinado pelo professor, onde um aluno inicia como pegador (picoléseiro).

Execução: Inicia com apenas um pegador (picoléseiro), conforme o pegador for pegando os fugitivos, os mesmos se tornam picolés que ficam parados e o picolé vai derretendo aos poucos até chegar ao chão, quando derretem por inteiro o aluno vai até professor que anuncia que tem mais um picoleseiro, assim até todos serem pegadores.

Desenvolvimento

Atividade 2: Corrida do Polvo

Organização: Distribuídos em 2 colunas, os 4 primeiros de cada coluna formarão um círculo um de costas para o outro com os braços entrelaçados e com um bola no meio entre eles, onde vai até determinado ponto e volta, formando outro grupo com 4 alunos que estão de próximos.

Execução: Ao sinal da professora deverão se deslocar até um ponto determinado e voltar com a bola no meio do círculo sem derrubá-la.

Varição: Vários tamanhos de bola, formas de deslocamentos diferentes.

Atividade 3: Rolamentos

Organização: Em duas colunas de frente para os colchonetes.

Execução: Orientar aos alunos o movimento correto de executar um rolamento, tanto para frente como para trás, realizar rolamentos até todos passarem pela atividade.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Todos em círculo.

Execução: O professor dialogará com os alunos sobre os objetivos da aula.



PLANO DE AULA Nº: 07 Data:29/11/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lucas H. Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra

Turma: 1ª ano "B"

Conteúdo Estruturante: Conhecimento sobre o corpo

Conteúdo Específico: Lateralidade

Objetivo: Desenvolver a lateralidade, noção e percepção de espaço/tempo; vivenciar as noções de direita e esquerda

Materiais: arcos; saquinhos de areia

Início da aula

Atividade 1: Pega-pega corrente

Organização: Alunos dispersos na quadra

Execução: Será escolhido um pegador, quando este tocar em um perseguido, os dois formaram uma corrente que pegará os outros participantes. Quando a corrente chegar em 4 pegadores, eles se dividiram em duplas, assim sucessivamente.

Desenvolvimento

Atividade 2: Controlar o jornal no pé

Organização: Em equipe e em coluna

Execução: O aluno deverá ir chutando a bolinha com um dos pés até um ponto determinado e voltar chutando a bolina com o outro pé. Entrega o papel para o próximo colega de sua equipe, que deverá fazer o mesmo e assim sucessivamente.

Variação: O primeiro aluno de cada equipe, deverá deslocar em linha reta até um ponto determinado, controlando o papel nos pés, trocando a bolinha do pé direito para esquerdo. Ir e voltar fazendo o mesmo movimento, não podendo chutar o papel, deverá apenas andar. Entrega o papel para o próximo colega de sua equipe, que deverá fazer o mesmo e assim sucessivamente.

Atividade 3: Corrida - saquinho de areia

Organização: Alunos dispostos em duas colunas

Execução: O primeiro aluno da coluna pega o saquinho de areia com uma das mãos e desloca-se até o lugar determinado, saltando como saci-pererê com a perna oposta à da mão que segura o objeto. Deixa a peça dentro do arco e volta correndo, tocando no próximo aluno da sua coluna, este sairá correndo pegará o saquinho de areia com uma das mãos e voltará saltando de saci com a perna oposta da mão com o objeto, e assim sucessivamente.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Todos em círculo

Execução: O professor dialogará com os alunos sobre os objetivos da aula.



PLANO DE AULA Nº: 08 Data:06/12/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lucas H. Barboza

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra

Turma: 1ª ano ‘B’

Conteúdo Estruturante: Ginastica

Conteúdo Específico: Habilidades Motoras

Objetivo: Desenvolver as habilidades motoras de equilíbrio, força, coordenação motora através de atividades

Materiais: Arcos

Início da aula

Atividade 1: Pegador Pac-man

Organização: Alunos distribuídos sobre as linhas da quadra.

Execução: Será decidido quem será o pegador, o momento que ele encostar em alguém este deverá se abaixar no local. Quem ainda não for pego não poderá atravessar por cima dos colegas abaixados, se tornando um labirinto. O pegador também só poderá andar/correr, pelas linhas da quadra e não poderá saltar.

Desenvolvimento

Atividade 2: Guarda museu.

Organização: Alunos dispersos pela quadra e um aluno é o “guarda”

Execução: Um aluno é o guarda que fica na frente dos demais alunos, quando o guarda está de costas para os alunos eles andam, saltitam e se movem, quando o guarda vira para os alunos eles devem parar como “estátuas” até que o guarda fique de costas para eles novamente. O aluno que encostar no guarda, primeiro se torna o guarda.

Varição: saltando com um pé só, saltitando.

Atividade 3: Frutas que correm

Organização: Sentados em círculo e cada um dentro de um arco. Um aluno fica no centro da roda. Vão se dando correlativamente a cada um dos componentes do círculo o nome de três frutas: Ao primeiro, maçã; ao segundo, laranja; ao terceiro, pera, até completar todo grupo com essas três frutas. O aluno do centro é o limão.

Execução: Se for dito maçã, todos os que têm esse nome devem si levantar e ir para o lugar de outra maçã; o limão tentará ocupar o lugar de uma das maçãs; quem fica sem lugar passa ao centro como limão, e o limão passa a ser a fruta que deixou o seu lugar. Se é dito o nome de outra fruta, realizam-se os mesmos movimentos. Se é dito “salada de frutas”, todos devem se levantar e mudar de lugar no círculo.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Todos em círculo

Execução: O professor dialogará com os alunos sobre os objetivos da aula.



PLANO DE AULA Nº: 02 Data:26/05/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Quadra coberta Turma: 2ª ano

Conteúdo Estruturante: Ginástica Formativa

Conteúdo Específico: Exercícios de habilidades motoras fundamentais com e sem aparelhos.

Objetivo: Praticar as habilidades da Ginástica formativa através de atividades que enfatizem a ajuda mútua.

Materiais: Cones, cordas compridas, colchonetes. Arcos.

Início da aula

Atividade 1: Conversa inicial

Organização: Turma reunida em um grande círculo.

Execução: Dialogar sobre as atividades propostas na aula.

Desenvolvimento

Atividade 2: Pega-pegas múmia

Organização: Alunos sentados, reunidos em um grande círculo no centro da quadra.

Execução: Um aluno inicia sendo o pegador que quando encostar em um colega, este deverá virar a “múmia” e começar a andar como uma (braços estendidos para frente, olhos fechados). Para serem salvos devem receber um abraço de um colega.

Variação: Mudar o pegador gradativamente.

Atividade 3: Circuito Motor

Organização: Alunos dispostos em uma coluna, onde um de cada vez irá se locomover pelo circuito.

Execução: Iniciando com um cone ao lado do outro, os alunos terão de atravessá-los em forma de zigue-zague (de um lado para o outro), concluindo então, com uma corda posicionada ao chão, terão de passar em cima dela, sem cair no chão, finalizando, irão para o rolamento, onde com colchonetes no chão, efetuarão o rolamento frontal. Após, com arcos dispostos ao chão, terão que saltar dentro deles. E por último, com arcos presos em cones, terão de passar dentro deles, tentando não encostar nas suas extremidades.

Ao final, quando passaram por todas atividades, retornarão iniciando novamente.

Variação: variar conforme se dar o decorrer da aula

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Recepcionar a turma sentados, ao centro da quadra.

Execução: Conversar sobre os objetivos alcançados na aula.



PLANO DE AULA Nº: 02 Data:26/05/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Sala de aula Turma: 2ª ano

Conteúdo Estruturante: Jogos- Jogos em círculo

Conteúdo Específico: Grandes círculos e pequenos círculos.

Objetivo: Apropriar-se de um espaço delimitado, que exige manutenção desse espaço no decorrer da atividade (que é o círculo).

Materiais: chaveiro, bola

Início da aula

Atividade 1: Conversa inicial

Organização: Turma reunida em um grande círculo.

Execução: Dialogar sobre as atividades propostas na aula.

Desenvolvimento

Atividade 2: Modelar

Organização: Duas equipes reunida em dois círculos do qual um ficará dentro do outro.

Execução: A equipe de dentro ficará de olhos fechados enquanto cada um da equipe de fora deverá modelar um dos colegas da equipe de dentro (fazer com que eles fiquem em determinadas posições). Após então, a equipe de fora ficará posicionado da mesma forma em que modelou o colega da equipe de dentro e os de dentro abrirão os olhos e terão de descobrir quem é seu modelador.

Atividade 3: Corrida do chaveiro

Organização: Os alunos estarão sentados em círculo com lugares determinados. O “chaveiro” estará com uma chave na mão no centro dele.

Execução: O chaveiro solicitará que os alunos façam parte da corrente, e estes vão levantando e dando as mãos para o chaveiro. Assim que o chaveiro soltar a chave todos que estão na corrente deve tentar sentar em um dos lugares. Quem não conseguir sentar, vira o chaveiro.

Atividade 4: Bomba.

Organização: Alunos sentados em círculo

Execução: O professor entregará uma bola para um aluno e este deverá passar para o colega ao lado apenas utilizando os pés. As crianças não poderão deixar a bola tocar no chão, e nem utilizar as mãos para passa-la. Caso a bola toque ao chão, todos devem gritar: Buuum! Variação: O professor pode variar as formas do círculo (virados para fora, de lado) e também a forma de passar a bola (com a coxa, cotovelo).



PLANO DE AULA Nº: 03 Data: 22/06/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Quadra coberta Turma: 2ª ano

Conteúdo Estruturante: Jogos em linha

Conteúdo Específico: direção e sentidos.

Objetivo: Buscar o trabalho em equipe por meio de jogos, identificando contrastes, direções e lateralidade, permitindo que o aluno consiga se localizar em relação ao espaço e a objeto/pessoas, fortalecendo também sua coordenação motora ampla.

Materiais: Cabo de vassoura, colchonete

Início da aula

Atividade 1: Pegador do corpo humano

Organização: Alunos dispersos pela quadra.

Execução: Será escolhido um pegador, os demais serão os fugitivos. Ao sinal do professor, o pegador irá correr atrás e tentar pegar seus colegas, quando pegar, deverá dizer uma parte do corpo que deverá ficar "colada" no chão, para serem salvo seus colegas deverão adivinhar qual parte está "colada".

Desenvolvimento

Atividade 2: Estafeta

Organização: Alunos dispostos em cinco colunas, onde que o primeiro de cada coluna terá três cabos de vassoura, um deitado no chão, na horizontal e dois em suas mãos, estando um em cada ponta do cabo ao chão. Na frente de cada coluna em uma distância de uns 10 metros, terá um cone posicionado.

Execução: Terão de levar o cabo da vassoura passando ao redor do cone e retornando, entregando o cabo para o próximo da coluna.

Variações: Da mesma forma, mas agora o cabo deve ser levado em dupla; em dupla também, efetuar o trajeto posicionando um dos cabos em cima dos seus pés; sem os cabos agora, devem atravessar o trajeto com um colchonete no meio de suas pernas, não podendo encostar suas mãos nele; mais uma vez em duplas, levar o colchonete junto com o colega, sem usar as mãos.

Variar também de acordo com ideias que a turma propor.



PLANO DE AULA Nº: 04 Data:29/06/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: quadra coberta Turma: 2ºano

Conteúdo Estruturante: Lutas

Conteúdo Específico: Lutas de Curta Distância

Objetivo: Compreender, através de educativos, os princípios condicionantes das lutas de curta distância.

Materiais: Arcos, colchonetes.

Início da aula

Atividade 1: Conversa Inicial

Organização: Alunos sentados em um grande círculo

Execução: Abordar como será a ocorrência da aula de hoje: Que será trabalhado Lutas com eles. A da qual se caracteriza com menor contato corporal. Assim, será perguntado o que eles acham que seriam as “Lutas” (propriamente dita); se acham que Luta é briga; se sabem a diferença entre Lutas e Violência. E após ouvir seus questionamentos, expor de forma breve que ao estarmos praticando as Lutas, devemos levar em conta que não estamos lutando contra o colega, mas sim, com o colega. Que nosso colega é de extrema importância para nosso aprendizado da modalidade, assim devemos estar conscientizados de nossas atitudes para com ele.

Desenvolvimento

Atividade 2: Aquecimento com Arco

Organização: Alunos dispersos em um espaço deliberado da quadra, cada qual, em pé, dentro de um Arco.

Execução: Ao comando do professor, o aluno deve correr até outro arco (nunca permanecer no mesmo). Enquanto os alunos correm, o professor tira um bambolê de cada vez. O objetivo da atividade é, ao final dela, todos conseguirem ter uma parte de seu corpo dentro de só um dos arcos.

Atividade 3: Rinha de Galo

Organização: Turma posicionada em duplas em um espaço deliberado da quadra. Posicionados um de frente para o outro, de cócoras e com as mãos dadas, onde aos seus lados, terá um colchonete

Execução: Devem tentar desequilibrar o colega, derrubando-o ao chão, enquanto ao mesmo tempo, tenta-se manter equilibrado sem que seu colega o derrube antes. Ganha quem mais conseguir.

Atividade 4: Só pode na linha

Organização: Turma posicionada em duplas, cada qual com uma das mãos dadas, em cima de uma das linhas da quadra, um de frente para o outro.

Execução: Apenas utilizando uma mão devem tentar tirar o colega de cima da linha, ganha quem mais conseguir.

Atividade 5: Costas ao chão

Organização: Turma novamente posicionada em duplas um espaço deliberado da quadra, sentados de costas um para o outro, próximo a um colchonete.

Execução: A atividade consiste em tentar fazer com que o colega encoste suas costas no colchonete, enquanto, ao mesmo tempo, tente evitar que isso ocorra com si próprio, ganha quem mais conseguir.



PLANO DE AULA Nº:0 5 Data:13/06/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Quadra coberta

Turma: 2º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos em Linha

Conteúdo Específico: Frente/trás; direita/esquerda; direção e sentidos.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio dos jogos, identificando os contrastes, direções e lateralidade, permitindo que o aluno consiga se localizar em relação ao espaço e a objeto/pessoas.

Materiais: Corda pequenas, colchonetes, bolas.

Início da aula:

Atividade 1: Minhoquinha

Organização: Alunos distribuídos em duas colunas em uma das extremidades da quadra. Cada qual ficará agachado, com a mão em cima do pé do colega, que será seu apoio.

Execução: Terão de tentar se locomover no menor tempo possível até a outra extremidade da quadra sem sair da posição que lhe foi estimada.

Variação: Se a turma conseguir executar a atividade sem muita dificuldade, devem tentar fazer a mesma locomoção, mas agora de costas.

Vale lembrar que não é uma competição entre os grupos, mas um trabalho individual entre eles mesmos. Tentando progredir apenas entre o grupo em um menor tempo possível.

Atividade 2: Levar a bola

Organização: Alunos distribuídos em dois grupos em uma das extremidades da quadra. Deitados em cima de um colchonete, com as pernas estendidas, onde o aluno de uma das pontas terá uma bola presa no pé.

Execução: Com o pé, sem deixar a bola cair, deverão passar a bola de um colega para o outro no menor tempo possível.

Ainda, vale lembrar que não é uma competição entre os grupos, mas um trabalho individual entre eles mesmos. Tentando progredir apenas entre o grupo em um menor tempo possível.

Atividade 3: Presos na corda

Organização: Com os mesmos grupos, mas agora bem próximos um do outro, com uma corda amarrada entre seus tornozelos. Prendendo cada qual.

Execução: Terão de tentar se locomover, em um menor tempo possível até a outra extremidade da quadra presos pé com pé.

Ainda também, vale lembrar que não é uma competição entre os grupos, mas um trabalho individual entre eles mesmos. Tentando progredir apenas entre o grupo em um menor tempo possível.



PLANO DE AULA Nº: 06 Data:27/07/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Quadra coberta

Turma: 2º ano

Conteúdo Estruturante: Ritmo e expressividade

Conteúdo Específico: Expressão corporal

Objetivo: Identificar e reproduzir diferentes ritmos através das atividades propostas.

Materiais: apito

Início da aula:

Atividade 1: Pegador Ritmo

Organização: Alunos distribuídos pela quadra.

Execução: Haverá um pegador, onde todos os demais deverão fugir, em seguida quem for pego, para ser salvo deverá realizar algum movimento com ritmo, como estalar os dedos, bater palmas, etc

Atividade 2: Testando a mente

Organização: Alunos em duplas distribuídos pela quadra.

Execução: A atividade se inicia com um aluno da dupla, dizendo o número 1 em seguida o segundo diz 2 e retorna para o primeiro dizendo 3, e assim a brincadeira poder sofrer alterações com o tempo.

Variação: Acrescentar, palmas, estalos de dedos, palmas nas pernas, piscar os olhos e etc.

Atividade 3: Trenzinho sonoro

Organização: Alunos em uma única coluna.

Execução: Após alguns minutos de treinamento do tempo de reposta ao apito do professor, os alunos deverão formar uma coluna, se preciso duas, e a cada apito do professor eles deverão dar passos, aquele que for o primeiro (o) da coluna, se errar ao apito do professor, deve ir para o final e assim sucessivamente, sempre tentando manter o ritmo ao apito do professor.



PLANO DE AULA Nº: 07 Data:17/08/2017 Hora: 15:00.

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Veríssimo **Local da aula:** Quadra **Turma:** 2ºAno

Conteúdo Estruturante: Jogos-Jogos de corrida variada

Conteúdo Específico: rápido/lento e perseguir/escapar

Objetivo: Desenvolver a agilidade, vivenciando a corrida em diferentes direções, sentidos, velocidades, ora fugindo, ora perseguindo.

Materiais: Arcos, corda, bolas e cones

Início da aula

Atividade 1: Pegador lançando bola

Organização: Alunos dispersos pela quadra, um aluno será o fugitivo e os outros colegas serão pegadores.

Execução: Os pegadores somente poderão se locomover quando não estiverem com a bola. Eles deverão trocar passes entre si até que um aluno encoste a bola no fugitivo.

Variação: Acrescentar mais bolas

Desenvolvimento

Atividade 2: Capturando pontos

Organização: Alunos distribuídos em dois grupos, um em cada lateral da quadra de voleibol. No centro da quadra bolas e cones e o professor com uma corda.

Execução: O professor irá girar a corda em diferentes alturas e as equipes irão tentar capturar a bolas e cones sem que a corda encoste-se a seu corpo, vence a equipe que tiver mais números de bolas.

Atividade 3: Bolinha na base

Organização: Em cada ponta da quadra de voleibol um arco com 5 bolinhas e atrás de cada arco uma equipe.

Execução: O professor estipulará um tempo e os alunos, um por vez de cada equipe, deverá correr e pegar uma bolinha da base de outras equipes e trazer para sua base o mais rápido possível, ganha a equipe que ao final do tempo tiver mais bolinhas em sua base.

Variação: Mudar as formas de se locomover



PLANO DE AULA Nº: 08 Data:24/08/2017 Hora: 15:00.

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Veríssimo **Local da aula:** Quadra **Turma:** 2ºAno

Conteúdo Estruturante: Jogos-Jogos de corrida variada

Conteúdo Específico: rápido/lento e perseguir/escapar

Objetivo: Desenvolver a agilidade, vivenciando a corrida em diferentes formas, direções, sentidos, velocidades, ora fugindo, ora perseguindo.

Materiais: Arcos, cones.

Início da aula

Atividade 1: Pegador pedra ponte e árvore

Organização: Alunos distribuídos pela quadra. Um será o pegador.

Execução: Pegador tradicional, porém, o pegador, toda vez que pegar alguém designará para pessoa ser “pedra”, “ponte” ou “árvore”. Se pedra, ela terá que agachar-se, ficando encolhida como uma pedra; se árvore, com os braços estendidos e pernas abertas; se ponte, com mãos e pés ao chão como uma ponte. Para serem salvas, os alunos devem saltar em cima da pedra, passar por baixo da árvore e por baixo da ponte.

Variação: mudar o pegador gradativamente.

Desenvolvimento

Atividade 2: Formas de locomoção

Organização: Distribuídos pela quadra.

Execução: O professor estará instruindo os alunos em correr de diferentes formas. Exemplo: caminhado, caminhando rápido, correndo, correndo de costas; de lado; saltitando; galopando, etc.

Variação: solicitando mais ideias dos alunos.

Atividade 3: Bolinha na base

Organização: Em cada ponta da quadra de voleibol um arco com 5 bolinhas e atrás de cada arco uma equipe.

Execução: O professor estipulará um tempo e os alunos, um por vez de cada equipe, deverá correr e pegar uma bolinha da base de outras equipes e trazer para sua base o mais rápido possível, ganha a equipe que ao final do tempo tiver mais bolinhas em sua base.

Variação: Mudar as formas de se locomover



PLANO DE AULA Nº: 09 Data:31/08/2017 Hora: 15:00

Nome do estagiário: Lizete Wasem

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe

Escola: Érico Veríssimo

Local da aula: Quadra coberta

Turma: 2ºano

Conteúdo Estruturante: Jogos em linha

Conteúdo Específico: Direção e sentidos.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos, identificando contrastes, direções e lateralidade, permitindo que o aluno consiga se localizar em relação ao espaço e a objeto/pessoas, fortalecendo também sua coordenação motora ampla.

Materiais: Colchonete, balões, bolas.

Início da aula

Atividade 1: Pegador de costas

Organização: Alunos distribuídos pela quadra. Uma será a pegadora.

Execução: Pegador tradicional, porém os alunos deverão se locomover de costas. Quem pega e/ou ser pega correndo de frente congela. Para serem salvos os outros colegas devem encostá-los.

Desenvolvimento

Atividade 2: Balão cooperativo

Organização: Alunos de mãos dadas em um pequeno círculo. Um balão ao meio do círculo.

Execução: Trabalhando em grupo, sem soltar das mãos uns dos outros, deverão fazer com que o balão não caia no chão. Podem também assoprá-lo.

Atividade 3: Levando o balão

Organização: Uma ao lado da outra, cada qual com um balão.

Execução: Deverão levar os balões até a outra extremidade da quadra sem deixá-lo cair e sem usar as mãos.

Variação: Em duplas, uma de frente para a outra, levar o balão encostando-o em suas barrigas; costas; bumbum; cabeça; pernas; solicitar mais sugestões.



PLANO DE AULA Nº: 01 Data:20/06/2017 Hora:16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Veríssimo **Local da aula:** Quadra **Turma:** 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos-jogos de corrida variada

Conteúdo Específico: longe/perto, rápido/lento, perseguir/escapar

Objetivo: Desenvolver a agilidade, com ou sem a utilização de materiais e também vivenciando a corrida em diferentes direções, sentidos, velocidades, ora fugindo, ora perseguindo e retornando.

Materiais: Bolas

Início da aula:

Atividade 1: Reflexo

Organização: Alunos divididos em duas filas de números iguais, posicionados na linha de fundo da quadra de futsal.

Execução: O objetivo é os alunos posicionados a frente saírem correndo sem serem encostados pelos colegas que estão posicionados atrás.

Desenvolvimento:

Atividade 2: Travessia do rio

Organização: Alunos na lateral da quadra de vôlei e dois alunos no centro da quadra que serão os “jacarés”.

Execução: Os alunos que estão na lateral da quadra de vôlei ao comando da professora devem tentar atravessar até o outro lado da mesma, sem serem pegos pelos “jacarés”, quem for pego fica colado.

Varição: Formam-se duplas, um atravessa de cada vez, quando algum da dupla for colado o colega poderá salvá-lo.

Parte final:

Atividade 3: Bola ao túnel

Organização: Em colunas

Execução: O primeiro deve passar a bola para o colega de trás, e este passa para o próximo, e assim sucessivamente. Depois poderá ser variado, passando a bola por debaixo das pernas, do lado direito, do lado esquerdo, depois alternando lado direito e esquerdo, eles sentados no chão por cima da cabeça.



PLANO DE AULA Nº: 02 Data:27/06/2017 Hora:16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo Local da aula: Quadra Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos-Jogos cooperativos

Conteúdo Específico: longe e perto, rápido e lento, perseguir e escapar.

Objetivo: promover a cooperação através dos jogos.

Materiais: Arcos e cones

Início da aula

Atividade 1: Pegador corrente

Organização: alunos dispersos pela quadra e um deles será o pegador.

Execução: o pegador deverá pegar os colegas, os que forem pegos deverão dar a mão para o pegador e ajudar a pegar os demais, assim formando uma corrente de pegadores até que não haja mais nenhum fugitivo.

Desenvolvimento

Atividade 2: Cauda do dragão

Organização: todos os alunos em uma coluna e segurando na cintura do colega da frente.

Execução: o primeiro integrante da coluna representa a cabeça do dragão e tem o objetivo de pegar o último integrante da coluna que representa a cauda do dragão.

Atividade 3: Corrida da família

Organização: Em colunas (quantidade de colunas conforme necessidade e quantidade de alunos).

Execução: O primeiro de cada coluna corre até o arco (que estará logo mais à frente), realiza uma volta em torno do arco, retorna a sua coluna e pega na mão do colega que está na sequência, estes realizam a mesma atividade sempre de mãos dadas retornam e pegam na mão do próximo colega, e realizam a mesma atividade, da mesma forma, e assim sucessivamente, até formar uma grande corrente.

Varição: Criar trajetos com obstáculos.

Parte final

Atividade 4: Ganso

Organização: alunos sentados em círculo e um aluno fora do mesmo em pé.

Execução: o aluno que está fora será o ganso, este dará a volta no círculo, por fora, batendo de leve na palma da mão de cada um dos demais colegas sentados e dizer “pato”, porém a qualquer momento ele poderá dizer “ganso” e então o colega que foi chamado de ganso deve levantar e correr atrás do outro ganso este por sua vez deve correr e sentar no lugar do outro colega.

Varição: Em vez de falar o nome do animal, terão que reproduzir o som deles, fazer também a troca de animais, ex: gato e cachorro.



PLANO DE AULA Nº: 03 Data:04/07/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra

Turma: 3º Ano

Conteúdo Estruturante: Jogos-Jogos de corrida variada

Conteúdo Específico: rápido/lento e perseguir/escapar

Objetivo: Desenvolver a agilidade, vivenciando a corrida em diferentes direções, sentidos, velocidades, ora fugindo, ora perseguindo.

Materiais: Arcos, corda, bolas e cones

Início da aula

Atividade 1: Pegador lançando bola

Organização: Alunos dispersos pela quadra, um aluno será o fugitivo e os outros colegas serão pegadores.

Execução: Os pegadores somente poderão se locomover quando não estiverem com a bola. Eles deverão trocar passes entre si até que um aluno encoste a bola no fugitivo.

Variação: Acrescentar mais bolas

Desenvolvimento

Atividade 2: Capturando pontos

Organização: Alunos divididos em dois grupos, um em cada lateral da quadra de vôlei. No centro da quadra bolas e cones e o professor com uma corda.

Execução: O professor irá girar a corda em diferentes alturas e as equipes irão tentar capturar a bolas e cones sem que a corda encoste em seu corpo, as bolas e cones terão pontuações e vence a equipe que conseguir mais pontos.

Atividade 3: Bolinha na base

Organização: Em cada ponta da quadra de vôlei um arco com 5 bolinhas e atrás de cada arco uma equipe.

Execução: O professor estipulara um tempo e os alunos um por vez de cada equipe devera correr e pegar uma bolinha da base de outra equipe e trazer para sua base o mais rápido possível, ganha a equipe que ao final do tempo tiver mais bolinhas em sua base.

Variação: Mudar as formas de se locomover

Parte final

Atividade 4: Siga o mestre

Organização: Alunos em círculos, e um aluno fora.

Execução: O professor juntamente com os alunos irá escolher quem será o mestre. O aluno que está fora do círculo ao ser chamado tentará adivinhar quem é o mestre, terá três chances.



PLANO DE AULA Nº: 04 Data:11/07/2017 Hora:16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo Local da aula: Quadra Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos

Conteúdo Específico: Longe/perto, rápido/lento, perseguir/escapar, para frente/para trás, direita/esquerda e dentro/fora

Objetivo: Aprimorar a agilidade e atenção utilizando de atividades com o material arco.

Materiais: Arcos

Início da aula

Atividade 1: Pegador arco

Organização: Alunos dispersos pela quadra, alguns deles com um arco, quem estiver com o arco será o pegador.

Execução: Os pegadores devem colocar o arco no corpo dos fugitivos, se conseguirem estes passarão a ser pegadores.

Desenvolvimento

Atividade 2: Desafio com arco na corrida

Organização: Serão divididos os alunos em grupos, conforme o número de alunos, dispostos em colunas e a frente dos grupos será colocada uma sequência de arcos.

Execução: Os primeiros alunos de cada coluna deverão correr até os arcos, passar eles pelo corpo e voltar para o fim de sua coluna para que o próximo colega vá e faça o mesmo caminho e assim sucessivamente.

Atividade 3: Amigos de Jó

Organização: Cada aluno dentro de um arco, próximo ao colega formando um grande círculo.

Execução: O professor ensinará a cantiga para a realização da tarefa e conforme a letra da música haverá um determinado comando a ser realizada.

*“Amigos de Jó jogavam caxanga,
Tira, bota, deixa ficar.
Festeiros com festeiros fazem zig zig zá,
Festeiros com festeiros fazem zig zig zá”.*

Na primeira estrofe os alunos deverão dar um passo lateral para a direita conforme a melodia da música. Quando for cantado a palavra “tira” os alunos iram realizar um salto para frente. Quando a palavra “bota” for cantada estes irão saltar para dentro do arco novamente, e quando for dito “deixa ficar” os alunos ficarão parados. Por fim, nas duas últimas estrofes quando for cantado “zig zig zá” os alunos alternaram saltos para a direita e para a esquerda. Ao final se repete a coreografia até que seja bem compreendida pela turma.

Parte final

Atividade 4: Passa arco

Organização: Alunos em círculo de mãos dadas.

Execução: O professor coloca um arco entre dois alunos, e em seguida devem ficar de mãos dadas novamente. Os alunos devem movimentar o arco passando pelo seu corpo até o seu colega, e assim até que passe por todo o círculo. Não pode soltar as mãos.



PLANO DE AULA Nº: 05

Data: 01/08/2017 Hora: 16:45

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo Local da aula: Quadra Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos Cooperativos

Conteúdo Específico: Frente/traz; direita/esquerda; direção e sentidos.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio dos jogos.

Materiais: Colchonete, cordas pequenas, bolas

Início da aula

Atividade 1: Pegador de costas

Organização: Alunos distribuídos pela quadra. Um será o pegador.

Execução: Pegador tradicional, porém os alunos terão de se locomover de costas. Quem pega e/ou ser pego correndo de frente, congela. Para serem salvos os outros colegas devem encostá-los.

Desenvolvimento

Atividade 2: Minhoquinha

Organização: Alunos distribuídos em uma coluna em uma das extremidades da quadra. Cada qual ficará agachado, com a mão em cima do pé da colega, que será seu apoio.

Execução: Terão de tentar se locomover, no menor tempo possível, até a outra extremidade da quadra sem sair da posição que lhe foi estimada.

Variação: Se a turma conseguir executar a atividade sem muita dificuldade, devem tentar fazer a mesma locomoção, mas agora de costas.

Vale lembrar que o tempo será cronometrado para que sempre possam, juntos, superar ele.

Atividade 3: Levar a bola

Organização: Alunos distribuídos em uma das extremidades da quadra. Em duplas, um de frente para o outro, com um colchonete em mãos. A última dupla terá uma bola em cima de seu colchonete.

Execução: Passando a bola entre um colchonete e outro (quando passou a bola, deve correr novamente para o início da coluna), deverão chegar até a outra extremidade da quadra no menor tempo possível, sem deixar a bola cair, se cair, terão de voltar do início.

Vale lembrar que o tempo será cronometrado para que sempre possam, juntos, superar ele.

Parte final

Atividade 4: Presos na corda

Organização: Em uma fila, alunos bem próximos um dos outros, com uma corda amarrada entre seus tornozelos. Prendendo cada qual.

Execução: Terão de tentar se locomover, em um menor tempo possível, até a outra extremidade da quadra presos pé com pé.

Vale lembrar que o tempo será cronometrado para que sempre possam, juntos, superar ele.



PLANO DE AULA Nº: 06 Data: 08/08/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Bianca Diedrich Rodrigues

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo Local da aula: Quadra Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos cooperativos

Conteúdo Específico: longe/perto; rápido/lento; perseguir/escapar direção e sentidos.

Objetivo: Buscar a cooperação do grupo por meio dos jogos cooperativos.

Materiais: Bolas, colchonetes e cones

Início da aula

Atividade 1: Pegador pirâmide

Organização: Alunos dispostos pela quadra.

Execução: Será escolhido um pegador, que quando pegar alguém, este que foi pego deve imitar uma pirâmide com as pernas bem abertas para que um colega passe por baixo e o salve. No decorrer da atividade acrescentam-se mais pegadores e os trocando também.

Desenvolvimento

Atividade 2: Bola ao túnel

Organização: Alunos em duas colunas, o primeiro da coluna em pé e os demais deitados com a barriga para baixo, um ao lado do outro.

Execução: O alunos que está com a bola deve passar caminhando nos espaços entre os colegas e ao chegar ao fim da coluna ira rolar a bola para o início da coluna por baixo dos colegas, estes por sua vez irão erguer o corpo apoiando-se somente com as mãos e pés para que a bola possa chegar ao início da coluna e assim por diante.

Atividade 3: Bola no gol

Organização: Os alunos formarão duplas e terão um colchonete e uma bola por duplas. Duplas em uma coluna atrás da linha central da quadra.

Execução: Deverão levar a bola até o gol uma dupla por vez, se deixarem a bola cair deverão ir para o fim da coluna. O professor estipulara um tempo e ao final do mesmo irá contar a bolas no gol, a cada rodada os alunos deverão tentar superar o resultado passado.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos sentados em forma de círculo.

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre a aula e as atividades.



PLANO DE AULA Nº: 07 Data:22/08/2017 Hora:16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Veríssimo Local da aula: Quadra

Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos cooperativos

Conteúdo Específico: longe e perto, rápido e lento, perseguir e escapar e saltos.

Objetivo: Promover a cooperação do grupo por meio dos jogos.

Materiais: Bolas e arcos

Início da aula

Atividade 1: Pegador sobre as linhas

Organização: Alunos dispersos sobre as linhas da quadra. Três alunos serão os pegadores.

Execução: Os alunos somente poderão se deslocar sobre as linhas da quadra, quem for pego vira pedra, se abaixando, para ser salvo um colega deve passar a perna por cima dele, como um movimento de capoeira.

Varição: Mudar as formas de se locomover.

Desenvolvimento

Atividade 2: Joken Pô nos arcos

Organização: Alunos organizados em duas colunas. A frente dos alunos arcos dispostos, ligando as duas colunas.

Execução: Um aluno de cada coluna por vez, deve ir saltando os arcos até encontrar o colega da coluna oposta, ao se encontrarem param e jogam o joken pô. O aluno que ganhar continua saltando até encontrar outro adversário, e o que perdeu volta para o final de sua coluna.

Atividade 3: Coluna das bolas

Organização: Alunos organizados em duas colunas, entre cada aluno da coluna haverá uma bola.

Execução: Os alunos deverão se locomover até o local proposto pelo professor, porém entre cada aluno haverá uma bola, que deve ser presa entre o peito e as costas dos alunos. A bola não poderá cair e os alunos não podem usar as mãos para segura-la.

Varição: Utilizar de outras partes do corpo para segurar a bola.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos sentados em forma de círculo.

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre a aula e as atividades.



PLANO DE AULA Nº: 08 Data: 05/09/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra

Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos-Jogos de corrida variada

Conteúdo Específico: Longe e perto, rápido e lento, perseguir e escapar.

Objetivo: Correr em diferentes direções, sentidos, velocidades, ora fugindo, ora perseguindo e retornando.

Materiais: Bolas

Início da aula

Atividade 1: Buldogue

Organização: Alunos na linha de fundo da quadra e um deles sobre a linha central, este será o buldogue.

Execução: Ao sinal do apito os alunos devem atravessar a quadra sem serem pegos pelo buldogue, este poderá se locomover somente sobre a linha central da quadra. Quem for pego se torna buldogue também.

Desenvolvimento

Atividade 2: Apanhador de bolas

Organização: Três alunos na linha central da quadra, o restante dos alunos no fundo da quadra, no lado oposto da quadra várias bolas.

Execução: Os alunos deverão atravessar para o outro lado e pegar uma bola por vez e voltar sem que sejam pegos, quem for pego deve colocar a bola no lugar novamente e voltar para o seu lugar e realizar uma nova tentativa. Os pegadores somente podem se locomover sobre a linha central da quadra. O tempo será cronometrado e os alunos devem sempre tentar melhora-lo.

Varição: Dividir os alunos em equipes e estipular um tempo, ao final do tempo contar as bolas para ver qual equipe conseguiu pegar mais bolas.

Parte final: Volta a calma e conversa final.

Atividade 3: Ovo Choco

Organização: Alunos sentados em forma de círculo. Um aluno em pé com a posse de uma bola.

Execução: O aluno que está com a bola deve andar em volta do círculo enquanto os outros cantam a cantiga. Quando o aluno que está com a bola solta-la atrás de um colega este deve pega-la e correr atrás de quem a deixou e encostar nele, antes que este tome o seu lugar.



PLANO DE AULA Nº:0 9 Data: 12/09/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra

Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos

Conteúdo Específico: Jogos de arremessar e chutar

Objetivo: Reforçar o aprendizado do arremesso e do chutar.

Materiais: Cones e coletes, bola de vôlei e bolas de futsal.

Início da aula

Atividade 1: Pegador

Organização: Alunos dispersos pela quadra, três deles serão os pegadores, estes estarão segurando um colete.

Execução: Os alunos devem fugir dos pegadores, se forem pegos ficam com a posse do colete e se tornam pegadores, no lugar do colega que o pegou.

Desenvolvimento

Atividade 2: Caçador

Organização: Alunos organizados em dois grupos, cada grupo em um lado da quadra de voleibol. Ao fundo da quadra de voleibol um reserva para cada equipe, sendo que este fica do lado oposto a sua equipe.

Execução: Os alunos têm como objetivo arremessar a bola tentando acertar um colega da equipe adversária, queimando-o, caso isso ocorra o aluno que foi queimado deve ir para a reserva da sua equipe. Os dois grupos têm um primeiro de campo cada e após o primeiro da equipe ser queimado o primeiro reserva volta para a quadra de jogo. O aluno não é queimado se for acertado na cabeça.

Atividade 3: Futsal

Organização: Quadra dividida em duas minis quadra de futsal. Meninos organizados em dois grupos em uma mini quadra e as meninas em dois grupos em outra mini quadra.

Execução: Será jogado o jogo de futsal, antes do início serão discutidas e estipulada as regras.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos sentados em forma de círculo.

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre a aula e as atividades.



PLANO DE AULA Nº: 10 Data:26/09/2017 Hora:16:45.

Nome do estagiário: Paloma Bianca Diedrich Rodrigues

Professora Supervisora: Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo Local da aula: Saguão Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos – Jogos em círculo

Conteúdo Específico: dentro/fora, centro/perímetro

Objetivo: Desenvolver a noção de dentro e fora e centro e perímetro, permitindo que os alunos consigam se localizar em relação ao espaço.

Materiais: bolas

Início da aula

Atividade 1: Pegando seu lugar

Organização: Alunos sentados em forma de círculo. Um deles com a posse de uma bola e do lado de fora do círculo.

Execução: O aluno com a posse da bola deve jogar para um colega, este deverá pega-la e tentar encosta-la no colega que a jogou antes que ele sente em seu lugar.

Desenvolvimento

Atividade 2: Pegue a bola

Organização: Alunos organizados em dois círculos com número igual de integrantes. Cada círculo com uma certa distância um do outro. O professor irá enumerar os alunos, o número 1 de um círculo corresponde ao número 1 do outro, e assim sucessivamente. Cada círculo terá uma bola, que os alunos passarão entre si.

Execução: Quando o professor anunciar um número, como, por exemplo, 3, os alunos cujos números foram anunciados deverão deixar o seu círculo e tentar pegar a bola do círculo vizinho. O aluno que conseguir pegar a bola primeiro marca um ponto para o seu grupo. A atividade continua até que todos os números forem anunciados.

Atividade 3: Bola ao círculo

Organização: Alunos organizados em dois círculo e com a posse de uma bola.

Execução: Os alunos deverão passar a bola para o colega a sua direita até que sejam efetuados dez passes, quando isso acontecer marcam um ponto para sua equipe. A bola não poderá cair durante a contagem, se isto acontecer os aluno terão de começar a contagem do início.

Variação: Pedir para que os alunos sugiram novas formas de passar a bola.

Atividade 4: Roda de fogo

Organização: Aluno em forma de círculo

Execução: O professor coloca um arco entre dois alunos, e em seguida devem ficar de mãos dadas novamente. Os alunos devem movimentar o arco passando pelo seu corpo até o seu colega, e assim até que passe por todo o círculo. Não pode soltar as mãos.

Variação: Acrescentar mais arcos.

Parte final

Atividade 5: Conversa final

Organização: Alunos sentados em círculo.

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre a aula e as atividades, visando uma discussão sobre os objetivos propostos e se foram alcançados ou não.



PLANO DE AULA Nº: 11 Data: 17/10/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Saguão

Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Ginástica

Conteúdo Específico: Equilíbrio

Objetivo: Desenvolver o equilíbrio em diferentes situações com e sem deslocamento.

Materiais: Saquinhos de areia, arcos

Início da aula

Atividade 1: Pegador avião

Organização: Alunos dispersos pela quadra, três deles serão os pegadores.

Execução: Os pegadores devem tentar pegar os fugitivos, quando um fugitivo for pego este deve ficar parado no lugar imitando um avião com o corpo, em um só pé e com os braços levantados lateralmente. Para ser salvo um colega deverá se posicionar ao lado e realizar a mesma posição.

Desenvolvimento

Atividade 2: Ajudando seus amigos

Organização: Alunos dispersos pela quadra, cada qual com um saquinho de areia.

Execução: Os alunos deverão colocar o saquinho de areia em cima da cabeça, mantendo o equilíbrio, todos devem passear livremente pela quadra. Quando um saquinho cair, a pessoa que não conseguiu equilibrar deve ficar congelada. Outra pessoa então deve tentar pegar o saquinho para descongelar seu amigo e seguir no jogo. Quando abaixar para pegar o saquinho, se o seu cai, também estará congelada.

Variação: Se deslocar em diferentes velocidades e alturas.

Atividade 3: Amarelinha

Organização: Alunos organizados em grupos.

Execução: O professor irá dispor arcos em forma de amarelinha para que os alunos pulem e depois irá dar abertura para que os alunos montem suas amarelinhas.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos sentados em forma de círculo no centro da quadra.

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre as atividades e tema e objetivo da aula.



PLANO DE AULA Nº: 12 Data: 24/10/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra

Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Ginástica

Conteúdo Específico: Habilidades básicas: andar e correr

Objetivo: Vivenciar diferentes formas do andar e correr

Materiais: Coletes

Início da aula

Atividade 1: Reflexo

Organização: Alunos divididos em duas filas de números iguais, posicionados na linha de fundo da quadra de futsal.

Execução: O objetivo é os alunos posicionados a frente saírem correndo sem serem encostados pelos colegas que estão posicionados atrás.

Desenvolvimento

Atividade 2: Andar e correr

Organização: Alunos dispersos pela quadra.

Execução: Andar de diversas formas, de acordo com a orientação do professor:

- Andar naturalmente em várias direções sem esbarrar nos colegas;
- Ponta dos pés;
- Calcanhar;
- Passos largos;
- Passos curtos;
- Mudar de direção ao se encontrar com um colega;
- Andar de costas;
- Andar lateralmente;
- Lateralmente cruzando as pernas;
- Mudar a velocidade ao sinal do professor;
- Mudar o nível (altura);
- Manter as mãos altas no nível baixo;
- Andar feliz, cansado, bravo, assustado.

Atividade 3: Pés soldados

Organização: Em uma fila, alunos bem próximos um dos outros, com um colete amarrado entre seus tornozelos, prendendo cada qual.

Execução: Terão de tentar se locomover, em um menor tempo possível, até a outra extremidade da quadra presos pé com pé.

Vale lembrar que o tempo será cronometrado para que sempre possam, juntos, superar ele.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos sentados no centro da quadra em forma de círculo

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre o conteúdo e objetivo da aula.



PLANO DE AULA Nº: 13 Data: 14/11/2017 Hora:16:45.

Nome do estagiário: Paloma Bianca Diedrich Rodrigues

Professora Supervisora: Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo **Local da aula:** Quadra **Turma:** 3º ano

Conteúdo Estruturante: Ginástica

Conteúdo Específico: Manejo do aparelho bola

Objetivo: Praticar e aprimorar o drible

Materiais: Bolas de basquete ou borracha

Início da aula

Atividade 1: Pegador quicando bola

Organização: Alunos dispersos pelas linhas da quadra, cada um com uma bola. Três deles serão os pegadores.

Execução: Os pegadores devem tentar pegar os fugitivos, quando isto ocorrer, quem foi pego deve sentar e ficar quicando a bola sentado em seu lugar, para ser salvo um colega deve parar na sua frente e quicar 3 vezes a bola.

Desenvolvimento

Atividade 2: Quicar

Organização: Alunos dispersos pela quadra, cada qual com uma bola.

Execução: Quicar a bola:

- Duas mãos, mão direita, mão esquerda – na frente, do lado, sem deslocamento;
- Alto, médio e baixo – duas mãos, mão direita, mão esquerda, com deslocamento (andar e correr);
- Correndo de frente e de costas.

Atividade 3: Jogos de quicar

Organização: Em duplas

Execução:

- Alunos dispersos pela quadra, cada um com uma bola, quicar a bola em deslocamento pelo espaço determinado, protegendo-a e tentando com a outra mão tirar a bola dos demais. Quem ficar sem a bola, somente irá tentar tirar dos outros;
- Dois a dois de mãos dadas, um dos alunos da dupla com uma bola quicando-a. O companheiro, sem soltar a mão, deverá tirar a bola de seu par;

Atividade 4: Jogos de quicar - círculo

Organização: Alunos em pé na forma de círculo.

Execução:

- Formação de um grande círculo, cada aluno com uma bola. Procurar quicar a bola no mesmo ritmo, ao sinal do professor, dar um quique bem forte, para que a bola vá bem alto, e pegar a própria bola;
- Mesmo exercícios anterior, porém deverá pegar a bola do companheiro ao lado;

Parte final

Atividade 5: Conversa final

Organização: Alunos no centro da quadra sentados em forma de círculo.

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre o conteúdo e objetivo da aula.



PLANO DE AULA Nº: 14 Data:21/11/2017 Hora:16:45.

Nome do estagiário: Paloma Bianca Diedrich Rodrigues

Professora Supervisora: Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo Local da aula: Quadra coberta Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos

Conteúdo Específico: Jogos de correr e arremessar.

Objetivo: Reforçar a aprendizagem das habilidades propostas através da prática de grandes jogos cooperativos.

Materiais: Bolas e coletes.

Início da aula

Atividade 1: Pegador rua e avenida

Organização: Alunos dispostos em filas de mãos dadas, com o mesmo número de alunos e uma atrás da outra. Dois alunos ficam fora desta formação.

Execução: A posição inicial será chamada de “rua”, quando o professor disser “avenida” os alunos deverão soltar as mãos e dá-las aos colegas que estão a frente e atrás. Os alunos que estão fora da formação serão o pegador e fugitivo, estes somente poderão correr entre as ruas ou avenidas. Quando o fugitivo for pego irá trocar o pegador e o fugitivo.

Desenvolvimento

Atividade 2: Pegador cooperativo

Organização: Alunos organizados em quatro grupos. Cada grupo formará um círculo de mãos dadas, sendo que um dos integrantes fica do lado de fora. Um integrante do círculo com um colete pendurado nas costas.

Execução: O aluno que está fora do círculo tem como objetivo pegar o colete e os alunos do círculo devem tentar impedir, porém não podem soltar as mãos. Quando o colete for pego, troca-se o colete de lugar e muda o pegador.

Atividade 3: Acerte a cauda

Organização: Alunos organizados em dois grupos, o professor desenhará dois círculos onde cada um dos grupos deverá ficar. Metade do grupo ficará dentro do círculo e metade fora, a metade de dentro formará uma coluna segurando a cintura do colega e a metade de fora ficará espalhada perto do círculo.

Execução: O objetivo do grupo de fora será acertar o último integrante da coluna e o objetivo do grupo de dentro será evitar que isso aconteça, porém estes não poderão soltar o colega a sua frente. Quando o objetivo for atingido troca-se o lugar das equipes.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos no círculo central da quadra.

Execução: Será feita uma breve conversa sobre a aula e as atividades.



PLANO DE AULA Nº: 15 Data: 28/11/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Bianca Diedrich Rodrigues

Professora Supervisora: Giovana Speck

Escola: Érico Veríssimo Local da aula: Quadra Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Jogos

Conteúdo Específico: : Jogos de correr e arremessar

Objetivo: Reforçar o aprendizado do correr e do arremesso.

Materiais: bola

Início da aula

Atividade 1: Pegador sobre as linhas

Organização: Alunos dispersos sobre as linhas da quadra. Três alunos serão os pegadores.

Execução: Os alunos somente poderão se deslocar sobre as linhas da quadra, quem for pego vira pedra, se abaixando, para ser salvo um colega deve passar a perna por cima dele, como um movimento de capoeira.

Desenvolvimento

Atividade 2: Caçador

Organização: Alunos organizados em dois grupos, cada grupo em um lado da quadra de voleibol. Ao fundo da quadra de voleibol um reserva para cada equipe, sendo que este fica do lado oposto a sua equipe.

Execução: Os alunos têm como objetivo arremessar a bola tentando acertar um colega da equipe adversária, queimando-o, caso isso ocorra o aluno que foi queimado deve ir para a reserva da sua equipe. Os dois grupos têm um primeiro de campo cada e após o primeiro da equipe ser queimado o primeiro reserva volta para a quadra de jogo. O aluno não é queimado se for acertado na cabeça.

Atividade 3: Caçador troca

Organização: Alunos organizados em dois grupos, cada grupo em um lado da quadra de voleibol. Ao fundo da quadra de voleibol um reserva para cada equipe, sendo que este fica do lado oposto a sua equipe.

Execução: Os alunos têm como objetivo arremessar a bola para acertar o colega e queima-lo, caso isso ocorra o colega que foi queimado passa a jogar para a equipe que o queimou. Os reservas são fixos e os alunos não podem ser queimados na cabeça.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos sentados em forma de círculo.

Execução: Será realizada uma breve conversa sobre a aula e os objetivos propostos.



PLANO DE AULA N°: 16 Data: 05/12/2017 Hora: 16:45.

Nome do estagiário: Paloma Diedrich

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Speck

Escola: Érico Verissimo

Local da aula: Quadra

Turma: 3º ano

Conteúdo Estruturante: Ginastica

Conteúdo Específico: Habilidades motoras

Objetivo: Aprimorar as habilidades motoras, salto, saltito, caminhar e correr e promover a cooperação.

Materiais: Bolas

Início da aula

Atividade 1: Pegador Pac-man

Organização: Alunos distribuídos sobre as linhas da quadra.

Execução: Será decidido quem será o pegador, o momento que ele encostar em alguém este deverá se abaixar no local. Quem ainda não for pego não poderá atravessar por cima dos colegas abaixados, se tornando um labirinto. O pegador também só poderá andar/correr, pelas linhas da quadra e não poderá saltar.

Atividade 2: Corrida do polvo

Organização: Em duplas, cada qual com uma bola em uma das extremidades da quadra.

Execução: Deverão se locomover até a outra extremidade da quadra sem deixar a bola cair, realizar lado a lado prensando a bola nos braços, nas mãos (uma mão de cada criança), no quadril, depois de frente e depois de costas um para o outro, com uma bola entre suas costas.

Varição: Fazer a mesma coisa, mas um de frente para o outro, a mesma coisa, mas em grupos de quatro pessoas.

Atividade 3: Guarda museu.

Organização: Alunos dispersos pela quadra e um aluno é o “guarda”

Execução: Um aluno é o guarda que fica na frente dos demais alunos, quando o guarda está de costas para os alunos eles andam, saltitam e se movem, quando o guarda vira para os alunos eles devem parar como “estátuas” até que o guarda fique de costas para eles novamente. O aluno que encostar no guarda, primeiro se torna o guarda.

Varição: saltando com um pé só, saltitando.

Parte final

Atividade 4: Conversa final

Organização: Alunos sentados no círculo central da quadra

Execução: Será realizada uma conversa sobre a aula e as atividades.