

**PLANOS DE AULA ESCOLA MUNICIPAL 25 DE
JULHO
TURMA 3º ANO**



PLANO DE AULA Nº: 01 Data: 19/05/2017 Hora: 15:00 às 15:45

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuzer.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho **Turma:** 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Pequenos jogos cooperativos

Conteúdo Específico: Jogos socializantes, interativos e de aproximação corporal.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras, rapidez, atenção fundamentais e suas combinações.

Materiais: Arcos, bolas de vôlei.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Pegador branco e preto.

Organização: Duas filas. Sentados uma de costas para a outra. Sendo uma fila designada com o nome de branco e outra de preta.

Execução: Ao sinal do professor, os alunos da equipe chamada serão os pegadores. A equipe não chamada deverá se deslocar até a zona de defesa que é a área de 6 metros do handebol. A equipe pegadora somente poderá pegar os alunos da equipe adversária quando estes não estiverem dentro da área. Após terem fugido retornam em fila para serem chamados novamente.

Variações: Mudar os nomes de cada grupo, por exemplo mosca e mosquitos.

Desenvolvimento

Atividade 2: Perseguir a bola.

Organização: Duas colunas em posição fundamental. O primeiro de cada equipe com uma bola.

Execução: Ao sinal do professor, o primeiro de cada coluna lança a bola o mais longe possível no terreno do fogo. Após fazer isso, todos deverão correr para reformar a coluna atrás da bola atirada pela coluna contrária. A equipe que sentar por inteira atrás da bola adversária, somará um ponto. Pode-se estipular uma meta para obter uma equipe vencedora, por exemplo 10 pontos.

Atividade 3: Bola do caçador.

Organização: Livres na quadra, um aluno de posse da bola será o caçador.

Execução: Ao sinal do professor, o aluno caçador irá sair para caçar e começa a perseguir os demais colegas fugitivos procurando tocar com a bola em algum deles (não pode jogar a bola nos colegas). O aluno que for pego, será o cão de caça e ajudará o caçador fazendo trocas de passes a fim de chegar mais perto da caça. O jogo prosseguirá até que todos sejam caçados.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.

Acadêmica

Supervisora



PLANO DE AULA Nº: 02 Data: 26/05/2017 Hora: 15:00 às 15:45.

Nome do acadêmica: Nilva Jaqueline Steinheuzer.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Pequenos jogos cooperativos

Conteúdo Específico: Jogos socializantes, interativos e de aproximação corporal.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras, rapidez, atenção fundamentais e suas combinações.

Materiais: Bola de plástico.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Pegador do abraço.

Organização: Um dos alunos será escolhido para ser o pegador, enquanto os demais serão fugitivos. Todos dispersos pela quadra.

Execução: Ao sinal do professor, o pegador deve tentar pegar os colegas. O aluno que for pego deverá ficar “congelado” e só poderá ser libertado com um abraço de algum colega. Trocar os pegadores após um tempo.

Desenvolvimento

Atividade 2: Bola do caçador.

Organização: Livres na quadra, um aluno de posse da bola será o caçador.

Execução: Ao sinal do professor, o aluno caçador irá sair para caçar e começa a perseguir os demais colegas fugitivos procurando tocar com a bola em algum deles (não pode jogar a bola nos colegas). O aluno que for pego, será o cão de caça e ajudará o caçador fazendo trocas de passes a fim de chegar mais perto da caça. Não se pode andar com a bola na mão. O jogo prosseguirá até que todos sejam caçados.

Atividade 3: Salva-vidas.

Organização: Organiza-se a turma em dois grupos, um deles sendo os bombeiros e o outro sendo as vítimas. Ambos os grupos ficam em lugares distantes pré-determinados pelo grupo e professor.

Execução: O professor irá dizer aos bombeiros que as vítimas estão em perigo, que onde estão está pegando fogo. Os bombeiros deverão então trazer as vítimas para um lugar seguro, mas sem que nenhuma parte do corpo das vítimas toque no chão. A estratégia para isso deverá ser desenvolvida pelo grupo (bombeiros).

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.

Acadêmica

Supervisora



PLANO DE AULA Nº: 03 Data: 26/05/2017 Hora: 16:00 às 16:45.

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuzer.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Pequenos jogos cooperativos

Conteúdo Específico: Jogos socializantes, interativos e de aproximação corporal.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras fundamentais e suas combinações.

Materiais: Bola de plástico e futsal.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Pegador pega e senta.

Organização: Alunos dispersos pela quadra, sendo um deles o pegador.

Execução: O aluno pegador deve tentar pegar os seus colegas e encostando nos mesmos. Quando isso acontecer, o aluno que for pego deve permanecer sentado até que algum colega venha salvá-lo. Nesta atividade, os alunos deverão determinar formas para salvar os colegas).

Desenvolvimento

Atividade 2: Cronobola.

Organização: Duas equipes com a mesma quantidade de alunos. Uma delas com posse de uma bola.

Execução: Ao sinal do professor, a equipe com a bola irá chutá-la o mais longe possível da outra equipe, e ao fazer isso um dos alunos começará dar voltas na sua equipe (que estará em coluna) contando as voltas dadas. A outra equipe então, deverá correr o mais rápido possível até a bola, e todos deverão sentar em coluna atrás da bola. Neste momento para-se a contagem da outra equipe e segue a mesma sequência novamente. Determina-se um tempo ou uma quantia de pontos para acabar com o jogo.

Atividade 3: A cauda do dragão.

Organização: A turma ficará em círculo em posse de uma bola, sendo que dois alunos ficarão no centro sendo o corpo do dragão: um será a cabeça e o outro será a cauda. Os alunos que serão o dragão estarão posicionados um na frente do outro, com as mãos do integrante de trás nos ombros do colega da frente.

Execução: Ao sinal do professor, os alunos do círculo deverão tentar acertar a cauda do dragão com a bola. Quem acertar a cauda do dragão, vai para trás do mesmo, para que o corpo do dragão vá aumentando.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.

Acadêmica

Supervisora



PLANO DE AULA Nº: 04 **Data: 09/06/2017** **Hora: 15:00 às 15:45.**

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuzer.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Ritmo e expressividade.

Conteúdo Específico: Jogos rítmicos.

Objetivo: Em pequenos e grandes grupos, explorar com diferentes partes do corpo, variados ritmos, identificando as batidas e a contagem do tempo.

Materiais: Aparelho de som, arco.

Início da aula: Roda de conversa com a turma. Questionamento sobre o conhecimento prévio sobre a ritmo, atividades que conhecem, etc.

Atividade 1: Cumprimento.

Organização: Alunos dispersos pela quadra.

Execução: O professor será responsável por colocar músicas e dar os comandos aos alunos. Os alunos estarão caminhando pela quadra ou se locomovendo de outras formas (previamente escolhidas), e durante este tempo estará tocando alguma música. Toda vez que a música parar, o professor dará algum comando do que fazer. Por exemplo: abraçar os colegas, aperto de mão, pular com um colega em sincronia, jogar jokem pô. Variar fazendo os alunos andarem juntos, em duplas por exemplo, e no ritmo da música.

Desenvolvimento

Atividade 2: Dança com arco.

Organização: Alunos dispersos pelo espaço, sendo que alguns serão responsáveis por segurar um arco na altura da cintura (5/6 alunos).

Execução: O professor dará início a atividade colocando músicas, enquanto todos os alunos devem se movimentar ao som da mesma, seguindo seus ritmos. Sempre que a música parar, os alunos devem procurar um colega com arco, e se juntar a ele entrando no mesmo. Na medida que param as músicas, vão diminuindo os arcos, até que reste apenas um. Durante as músicas, direcionar os movimentos dos alunos, por exemplo: se movimentarem no ritmo de algum animal como bicho preguiça, ou com saltos e passos alternados etc.

Atividade 3: Siga o mestre.

Organização: Todos sentados em círculo, enquanto um dos alunos deve se afastar e ficar de costas para o mesmo.

Execução: O grupo deve escolher uma pessoa que será o mestre e irá realizar vários movimentos durante a atividade, enquanto um aluno fica distante e não ouve a escolha. Ao escolherem, o mestre começa a fazer vários movimentos e os alunos do círculo devem copiar. Enquanto isso o aluno que estava fora, tenta descobrir quem é o mestre. Após isso troca-se o mestre.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades desenvolvidas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.



PLANO DE AULA Nº: 05 **Data: 09/06/2017** **Hora: 16:00 às 16:45.**

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuzer.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Ritmo e expressividade.

Conteúdo Específico: Jogos rítmicos.

Objetivo: Em pequenos e grandes grupos, explorar com diferentes partes do corpo, variados ritmos, identificando as batidas e a contagem do tempo.

Materiais: Cordas.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Explorando o material corda.

Organização: Alunos livres com o material.

Execução: Os alunos deverão explorar diferentes ritmos com o material. Após um tempo, questioná-los e direcionar a atividade, pedindo para realizar diversas tarefas como: manuseios da corda, giros, pular corda, etc. Individual ou duplas, trios, sempre com um ritmo naquilo que se está fazendo.

Desenvolvimento:

Atividade 2: Pular corda.

Organização: Grupos organizados pela quadra, cada qual com uma corda grande.

Execução: Os alunos deverão pular corda em diferentes ritmos, de acordo com o que o professor solicitar. Depois disso, pedir para que os alunos que estão batendo as cordas, escolham ritmos diversos durante a tarefa, para que os colegas pulem de acordo com esse ritmo.

Atividade 3: Foguinho

Organização: Segue organização anterior.

Execução: Os alunos que batem a corda recitam, enquanto outros pulam:

Salada, saladinha

Bem temperadinha

Com sal, pimenta

Fogo, foguuiiiinhooooo.

Quando falarem a palavra "foguinho", começam a bater a corda cada vez mais rápida. Vence quem conseguir pular mais tempo sem esbarrar na corda.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.



PLANO DE AULA 06 **Data:** 16/06/2017 **Hora:** 15:00 às 15:45

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuser.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra.

Conteúdo Estruturante: Jogos e Esportes Complementares.

Conteúdo Específico: Slackline.

Objetivo: Vivenciar a habilidade do equilíbrio dando ênfase ao equilíbrio estático e dinâmico em cima da fita de slackline.

Materiais: Slackline.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Equilíbrio do penhasco.

Organização: Dividir a turma em dois grupos, um grupo para cada slackline.

Execução: Desafiar os alunos, um de cada vez, a subir em cima da fita e tentar se equilibrar o maior tempo possível sem sair do lugar, visando aprimorar as habilidades de equilíbrio estático.

Desenvolvimento

Atividade 2: Contra Relógio.

Organização: Dividir a turma em duas equipes.

Execução: Desafiá-los a se equilibrarem em cima da fita o maior tempo possível. Será contabilizado o tempo que cada um ficou em cima da mesma e no final serão somados todos os segundos de cada equipe para avaliarmos, e descobriremos qual foi a equipe vencedora.

Atividade 3: Pé de pena.

Organização: Dividir a turma em duas equipes, uma para cada slackline.

Execução: Desafiar os alunos a começarem a dar seus primeiros passos em cima da fita sozinhos ou com a ajuda de dois colegas um de cada lado da fita.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.



PLANO DE AULA 07 Data: 23/06/2017 Hora: 13:30 às 14:15

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuzer e Tiago Adriano dos Santos.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º e 4º Ano

Local da aula: Quadra.

Conteúdo Estruturante: Jogos e brincadeiras

Conteúdo Específico: Jogos de habilidades motoras com e sem materiais.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos e brincadeiras, e focando diferentes vivências em grupo, estimulando as habilidades motoras fundamentais e suas combinações.

Materiais: Coletes, corda, bolas de basquetebol e futsal, cones.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Pegador Pedra, ponte e árvore.

Organização: Serão escolhidos três pegadores e o restante fugitivos.

Execução: Os pegadores serão divididos em pedra, ponte e árvore, cada um deles será responsável por um destes. No momento em que pegarem algum dos fugitivos, estes deverão ficar parados de acordo com o pegador. Exemplo: se o aluno for pego pelo pegador que é responsável pela árvore, o mesmo deverá ficar parado como árvore, até ser salvo. E assim, com outros pegadores. Para serem salvos, a árvore deve ganhar um abraço, a ponte deve-se passar por baixo e a pedra, pular por cima.

Desenvolvimento

Atividade 2: Corrida dos materiais

Organização: Serão organizadas sete colunas, com a mesma quantia de alunos em cada uma delas.

Execução: Serão colocadas em cada coluna, uma bola de basquetebol, uma de futebol e uma corda, que cada aluno poderá escolher o material que desejar, para realizar a corrida. Serão colocados cones no fim da quadra, onde os alunos após a escolha dos materiais, deverão correr até o mesmo, contorná-lo e voltar, utilizando-se do material. Após isso, segue a corrida com o próximo da coluna.

Atividade 3: Corrida dos materiais com obstáculos

Organização: Serão organizadas sete colunas, com a mesma quantia de alunos em cada uma delas.

Execução: Serão colocadas em cada coluna, uma bola de basquetebol, uma de futebol e uma corda, que cada aluno poderá escolher o material que desejar, para realizar a corrida. Serão colocados cones no meio e no fim da quadra em forma de zigue-zague, como obstáculos. Os alunos após a escolha dos materiais deverão percorrer por todos os obstáculos dispostos pela quadra, e correr até o ultimo cone, contorná-lo e voltar, utilizando-se do material. Após isso, segue a corrida com o próximo da coluna. Os alunos não poderão repetir o material que já utilizaram em seguida, apenas depois de utilizarem os materiais, poderão repeti-los.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.



PLANO DE AULA Nº: 08 Data: 23/06/2017 Hora: 14:15 às 15:00

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuzer e Tiago Adriano dos Santos

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º e 4º Ano

Local da aula: Sala de aula.

Conteúdo Estruturante: Jogos e brincadeiras.

Conteúdo Específico: Jogos de habilidades motoras com e sem materiais.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos e brincadeiras, e focando diferentes vivências em grupo, estimulando as habilidades motoras fundamentais e suas combinações.

Materiais:

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Estações das habilidades motoras.

Organização: Serão organizadas três mini-quadras para desenvolver as seguintes atividades: mini-futsal, mini-voleibol e mini-caçador. Cada professor será responsável por uma das estações, Jaqueline, Jorge e Tiago.

Execução: As turmas serão divididas em três pequenos grupos, cada qual em uma das estações, até o momento de troca das atividades. Cada estação terá a duração de aproximadamente 10 minutos e todos passaram por todas as estações

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.



PLANO DE AULA Nº: 09 Data: 14/07/2017 Hora: 13:30 às 14:15.

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuser e Tiago dos Santos

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º e 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Lutas

Conteúdo Específico: Lutas de média e longa distância.

Objetivo: Participar de atividades reproduzindo movimentos característicos da luta de média e longa distância.

Materiais: Pedaçõs de linhas, um para cada aluno, arcos, cordas.

Início da aula:

Atividade 1: Pegador com rabinho em duplas.

Organização: Em duplas, um de frente para o outro, cada qual com o pedaço de linha, simulando um rabinho, preso no cós da calça.

Execução: Ao sinal do professor, os alunos devem tentar roubar o rabinho do colega e ao mesmo tempo cuidar com o seu próprio rabinho. Feito isso, trocam-se as duplas. Se o aluno perdeu o rabinho, deve tentar pegar dos próximos colegas adversários que irá receber. Se o aluno conseguiu roubar o rabinho, este permanece com o mesmo, até o fim das disputas ou até perdê-lo para algum colega. No fim das disputas, após trocar algumas vezes os adversários, os alunos somam os seus rabinhos para ver com quantos ficaram.

Desenvolvimento:

Atividade 2: Pegador com rabinho em equipe.

Organização: Cada aluno receberá um pedaço de linha, que serão os seus rabinhos. Terão duas cores diferentes de rabinhos, sendo duas equipes. Todos os alunos ficarão com o rabinho preso no cós da calça, e ficarão distribuídos por todo o espaço da quadra.

Execução: Ao sinal do professor, os alunos poderão se locomover por todo o espaço da quadra e devem tentar pegar os rabinhos da equipe adversária, ao mesmo tempo protegendo os seus rabinhos. Quando os alunos pegarem os rabinhos, deverão leva-los na linha de fundo da quadra, e colocá-los dentro de um arco que estará no chão. A brincadeira acaba, quando uma das equipes ficar sem rabinho.

Atividade 3: Cabo de guerra.

Organização: Serão organizados quatro grupos, com o mesmo número de integrantes.

Execução: Acontecerão dois cabos de guerra simultâneos na quadra. Ao sinal do professor, as equipes darão início a brincadeira. Pode-se fazer as equipes que vencerem e as equipes que perderem se enfrentarem.

Parte final:

Atividade 5: Conversa final.

Organização: Em círculo, no centro da quadra.

Execução: Realizar levantamento com os alunos sobre as atividades desenvolvidas na aula.



PLANO DE AULA Nº: 10 **Data: 14/07/2017** **Hora: 14:15 às 15:00.**

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuser e Tiago Adriano do Santos
Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho **Turma: 3º e 4º Ano** **Local da aula: Quadra**

Conteúdo Estruturante: Pequenos jogos cooperativos

Conteúdo Específico: Jogos socializantes, interativos e de aproximação corporal.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos, enfocando diferentes vivências em grupos.

Materiais: Cones, Bolas variadas.

Início da aula: Organização da turma para explicação das atividades.

Atividade 1: Pegador dos quatro elementos.

Organização: Serão organizadas quatro equipes, cada uma delas será um dos elementos: terra, ar, fogo e água. Cada equipe ficará em um dos cantos da quadra e ao centro da quadra ficará um pegador.

Execução: O professor irá escolher dois elementos que deverão trocar de posição. Por exemplo: terra e fogo! Assim esses dois elementos trocam as posições e os demais ficam nos seus lugares. Quando isso acontece, o pegador deverá tentar pegar qualquer um dos alunos que estiver realizando essa troca de posição. Os alunos que forem pegos devem ficar no centro e ajudar pegando os demais. A atividade termina quando todos forem pegos.

Desenvolvimento

Atividade 2: Corrida do polvo

Organização: Os alunos serão divididos em grupos de 4 pessoas, um de costas para o outro, tronco semi-flexionado, braços entrelaçados e com uma bola de basquete entre eles.

Execução: Ao sinal da professora deverão se deslocar até um ponto determinado. Tentar não deixar a bola sair durante o percurso. Variação 1: Fazer a mesma atividade, mas de frente um para o outro.

Atividade 3: Corrida da família.

Organização: Organiza-se a turma em vários grupos, com 5/6 alunos cada, dispostos em colunas em um lado da quadra.

Execução: Ao sinal do professor, o primeiro aluno de cada coluna deve sair e correr até o outro lado da quadra, contornar a marcação (cone por exemplo), e voltar. Este então, dá a mão para o segundo colega e os dois juntos realizam o mesmo trajeto. Quando esses dois chegarem, o primeiro aluno (ou o aluno que já fez esse caminho duas vezes) senta ao lado de sua equipe, e os demais continuam realizando o trajeto. Vence a equipe que terminar com todos os alunos sentados.

Parte final

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Em círculo no centro da quadra.

Execução: Levantar comentários e questionamentos sobre as atividades da aula.



PLANO DE AULA Nº: 11 Data: 28/07/2017 Hora: 15:00 às 15:45.

Nome do estagiário: Nilva Jaqueline Steinheuzer.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Pequenos jogos cooperativos

Conteúdo Específico: Jogos socializantes, interativos e de aproximação corporal.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras fundamentais e suas combinações.

Materiais: Balões e cones.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Pegador corrente.

Organização: Serão escolhidos dois alunos para serem os pegadores, e os demais serão fugitivos.

Execução: Ao sinal do professor, os pegadores deverão tentar pegar os seus colegas, dentro do espaço da quadra delimitada anteriormente. O aluno que for pego deverá dar a mão ao pegador que o pegou, e ajudá-lo a continuar a captura dos demais colegas. Pode-se fazer uma disputa para ver qual corrente será a maior ao término da atividade.

Desenvolvimento

Atividade 2: Revezamento com balão em duplas

Organização: A turma será organizada em 3 a 4 equipes com o mesmo número de participantes. Estas ficarão em colunas, de frente a um cone posicionado a frente de cada um delas, aproximadamente 5 a 6 metros.

Execução: Ao sinal do professor, a primeira dupla de cada equipe com seu balão, deverão realizar a tarefa pedida, indo até o cone e voltando para sua equipe. As tarefas irão variar como: rebater o balão somente com alguma parte do corpo, assoprar o balão, dar no máximo 5/6 rebatidas e assim por diante. Quando os alunos terminarem, uma nova dupla realiza a tarefa. Caso o balão caia durante o trajeto, a dupla deve voltar e reiniciar a tarefa.

Atividade 3: Círculo com balão.

Organização: Todos sentados em círculo.

Execução: Serão distribuídos alguns balões para alguns alunos, após o sinal, todos devem lançar para cima os mesmos e todo o grupo deverá trabalhar juntos para não deixar estes balões caírem. Serão solicitadas algumas tarefas para que isso seja feito, como por exemplo, utilizar somente os pés, a cabeça, e assim por diante. A princípio os alunos não poderão ficar de pé, talvez possa adicionar esta variação. Os balões que caírem, não podem voltar ao jogo. Toda vez que todos os balões estiverem no chão, todo o grupo deverá pagar uma prenda.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.



PLANO DE AULA Nº: 12 Data: 28/07/2017 Hora: 16:00 às 16:45.

Nome do estagiário: Nilva Jaqueline Steinheuzer.

Professor(a) Supervisor(a): Giovana Toebe.

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo Estruturante: Pequenos jogos cooperativos

Conteúdo Específico: Jogos socializantes, interativos e de aproximação corporal.

Objetivo: Buscar a cooperação por meio de jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras fundamentais e suas combinações.

Materiais: Corda, arco, cones e bolas variadas.

Início da aula: Organização da turma em círculo no centro da quadra para conversa inicial e apresentação da atividade.

Atividade 1: Pegador rua e avenida

Organização: Alunos dispostos em colunas e dois deles ao redor sendo o pegador e fugitivo.

Execução: Será delimitado o lado que será a rua e a avenida, para realizar as trocas sempre o professor solicitar. Os alunos devem dar as mãos e solta-las rapidamente de acordo com o que for pedido (rua/avenida). Entre esse espaço o pegador deverá tentar pegar o fugitivo, estes não podem furar a barreira feita com as mãos. Após conseguir, trocasse de dupla.

Desenvolvimento

Atividade 2:

Organização: Serão organizadas duas equipes com o mesmo número de participantes em cada uma delas. Cada uma delas, em um lado da quadra. Ao centro, o professor ficará em posse de uma corda com um arco na ponta (ou uma bola envolta de uma sacola plástica), rodeado de cones e bolas ao seu redor.

Execução: O professor inicia a atividade girando a corda sem parar. Os alunos devem então, ao momento que quiserem, ir até o centro da quadra e tentar pegar algum material sem ser tocado pela corda e levá-lo para sua equipe. Caso o arco ou a corda encoste-se a algum aluno, este deve retornar a sua equipe sem nenhum material. Ganha a equipe que conseguir mais materiais ao final da atividade.

Atividade 3: Reloginho.

Organização: Alunos em círculo, e um deles ao centro em posse de uma corda com um arco na ponta.

Execução: Ao sinal do professor, o aluno do centro do círculo começa a girar a corda, enquanto os demais alunos do círculo devem pular evitando ser encostado pela mesma. Caso isso aconteça, o aluno senta e espera todos serem “queimados”. Pode-se fazer um novo grupo com os alunos que forem saindo da brincadeira.

Atividade 4: Conversa final.

Organização: Alunos no centro da quadra.

Execução: Questionar os alunos com relação as atividades trabalhadas na aula, pedir opiniões, dar abertura para novas ideias.