

ESCOLA MUNICIPAL 25 DE JULHO
DUAS TURMAS 3º ANO E 4º ANO



PLANO DE AULA Nº: 01 Data: 18/08/2017 Hora: 16:00

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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 e jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras fundamentais.

Materiais: colete.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Pegador pedra, ponte e árvore.

Organização: Alunos distribuídos pela quadra.

Execução: Alunos devem fugir do pegador e quando pegos devem virar o que o pegador mandar: pedra, ponte e árvore. Para serem salvos os um colega teve pular por cima (pedra), e passar por baixo (ponte) e abraçar (árvore).

Variação: Acrescentar mais de um pegador.

Atividade 2: Pegador rua e avenida.

Organização: Alunos em colunas uma do lado a outra com o mesmo número de alunos em cada coluna.

Execução: Haverá dois alunos fora desta formação o fugitivo e o pegador. Ao sinal do professor, os alunos enfileirados darão a mãos para o colega que está ao seu lado, e quando o professor disser “avenida”, os alunos deverão soltar as mãos e dar as mesmas para os colegas que estão a frente e atrás. Enquanto isso o pegador e fugitivo ficam dentro das colunas e das filas. Depois são trocados o pegador e o fugitivo.

Atividade 3: Coelho sai da toca.

Organização: Alunos em trios dispersos na quadra de voleibol.

Execução: Do trio dois alunos serão a toca e um o coelho. Quando professor falar toca apenas as tocas saem e acham outro coelho, quando é falado coelho sai da toca apenas os coelhos saem da toca e quando é falado furação todos saem e acham novos parceiros para realizar a toca ou se torna o coelho.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 02 Data: 25/08/2017 Hora: 14:15

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 3º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Ginastica.

Conteúdo Específico: Ginástica formativa.

Objetivo: Adotar atitudes cooperativas e solidárias conhecendo os movimentos da ginástica, com e sem aparelho.

Materiais: Cones, colchonetes, corda e slackline.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Nunca três.

Organização: Alunos distribuídos pela quadra em duplas.

Execução: Um aluno será o pegador as demais duplas serão os fugitivos, o pegador deverá pegar na mão de uma pessoa da dupla e a outra pessoa solta a mão e se torna o pegador e vai traz de outra dupla.

Varição: Acrescentar mais de um pegador.

Atividade 2: Circuito motor.

Organização: Alunos em coluna esperando sua vez para realizar o circuito motor.

Execução: O circuito será montado da seguinte forma – a primeira parte terá uma reta com cones onde o aluno tem que passar realizando correndo em zig-zag, em seguida colchonetes onde o aluno terá que realizar um rolamento, depois uma corda grande que será colocada no chão aleatoriamente (com várias curvas) onde o aluno terá que andar por cima e no final no circuito um slackline esticado e os alunos terão que caminhar por cima com o auxílio no professor.

Varição: Realizar o circuito de diferentes formas, andando de costas, passadas laterais.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 03 Data: 25/08/2017 Hora: 15:00

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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 e jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras fundamentais.

Materiais: colete.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Pegador em dupla.

Organização: Alunos distribuídos pela quadra em duplas.

Execução: Igual a um pegador normal, porém os alunos só poderão se locomover em duplas.

Variação: Acrescentar mais de um pegador.

Atividade 2: Troca troca.

Organização: Duas equipes, uma de frente para outra, cada participante com um balão.

Execução: Cada equipe deve, ao ouvir um sinal, jogar os balões para cima, correr até o outro campo e tentar pegar os balões do outro time antes que caiam no chão. Podemos criar outras formas de deslocamentos até o campo do outro time: Saltando, dançando, de costas etc..

Variação: Em vez de ser equipes, deixar os alunos formar duplas e depois ir trocando de dupla.

Atividade 3: Corrida dos pneus.

Organização: Duas equipes, com mesmos números de alunos.

Execução: Cada equipe formará uma coluna, onde terá um pneu para cada equipe o primeiro de cada coluna deverá rolar o pneu até o cone e voltar e entregar os pneus para o próximo da coluna, termina quando todos os alunos de cada coluna rolarem o pneu.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 04 Data: 08/09/2017 Hora: 14:15

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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 e jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras fundamentais.

Materiais: Pneus.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Dono da rua.

Organização: Alunos distribuídos pela quadra, porém o pegador só pode ficar na linha central da quadra.

Execução: Os fugitivos ficaram dentro da área de futsal e ao sinal do professor os fugitivos devem ir para a outra área sem ser pego pelo pegador, quem for pego se torna pegador junto com o outro pegador.

Variação: Os pegadores devem ficar de mãos dadas formando uma grande corrente.

Atividade 2: Quadro elementos.

Organização: Em cada canto da quadra terá uma área com um elemento (água, fogo, ar e terra), a turma será organizada em quatro equipes onde cada uma será um elemento, todas as equipes terão o mesmo número de participantes ao centro terá um pegador.

Execução: Quando o professor falar dois elementos os mesmos devem trocar de lugar sem serem pegos pelo pegador, quem for pego torna-se pegador.

Variação: Ao trocar de lugar deve mudar o tipo de locomoção, exemplo: passadas laterais, de costas, de mãos dadas com um colega (dupla). Pegadores de mãos dadas formando uma grande corrente.

Atividade 3: Corrida dos pneus.

Organização: Duas equipes, com mesmos números de alunos.

Execução: Cada equipe formará uma coluna, onde terá um pneu para cada equipe o primeiro de cada coluna deverá rolar o pneu até o cone e voltar e entregar os pneus para o próximo da coluna, termina quando todos os alunos de cada coluna rolarem o pneu.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 05 Data: 08/09/2017 Hora: 15:00

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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 e jogos, enfocando diferentes vivências em grupos, estimulando as habilidades motoras fundamentais.

Materiais: Bolas,

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Corrida do polvo.

Organização: Alunos organizados em quartetos um de costas para o outro com os braços cruzados formando um pequeno círculo e uma bola ao centro dos mesmos e em divididos em duas colunas.

Execução: Ao sinal do professor cada quarteto de cada coluna deverá sair e caminhar até o cone e voltar sem deixar a bola sair, chegando sai o próximo quarteto.

Variação: Realizar um circuito com várias curvas.

Atividade 2: Slackline.

Organização: Terão duas fitas de slackline, umas das fitas ficaram as meninas e a outra os meninos. Para andar em cima da fita os alunos formaram duplas para se ajudar.

Execução: Para andar um aluno começa em cima da fita e caminha até o final, mesmo se cair continua de aonde parou e outro ajuda, para voltar é trocado as posições quem caminhou ajuda e quem ajudou caminha.

Variação: Mudar a forma de locomoção em cima da fita, exemplo: de costas e lateral.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 11 Data: 28/07/2017 Hora: 13:30

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes Jogos.

Conteúdo Específico: Jogos de arremessar.

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

Materiais: Bolas de handebol.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Queimado com conquista

Organização: A quadra deve ser dividida em 4 campos. Cada grupo deve ocupar um desses campos.

Execução: o objetivo do jogo é queimar os adversários, de qualquer um dos grupos, sem ultrapassar seu território. Os jogadores queimados, passam para a equipe de quem os queimou. Quando um espaço fica sem jogadores, esse espaço passa para a equipe que matou o último jogador desse espaço. O jogo termina quando todos formam um grande grupo em um só espaço.

O jogo pode começar com uma bola e depois acrescentar mais uma, aumentando, dessa forma o grau de dificuldade do jogo.

Atividade 2: Queimada rápida

Organização: Os alunos serão divididos em duas equipes, distribuídos em uma quadra dividida em dois campos.

Execução: Nesse tipo de queimada não existe a figura de queimado. A partida será dividida em sets ou games, que terá o número de pontos para ganhar o set e, serão necessários para ganhar o jogo, deve ser definido anteriormente pelos alunos e professor. Para marcar ponto o aluno deverá “queimar” o adversário com a bola, e quando isso ocorrer o aluno não sairá do jogo e a bola não parará, podendo o aluno que foi “queimado” pegar a bola e “queimar” o seu oponente, assim o jogo fica mais dinâmico e rápido.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 12 Data: 28/07/2017 Hora: 14:15

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes jogos cooperativos.

Conteúdo Específico: Jogos de arremessar.

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

Materiais: Bolas e rede de voleibol.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Três cortes.

Organização: Os jogadores fazem um círculo.

Execução: Os alunos deverão passar a bola através de toques ou manchetes para os companheiros. No terceiro toque o jogador que receber a bola terá o direito de executar uma cortada na direção de um colega do círculo. Caso a bola bata nesse jogador e caia no chão, ele terá que sentar no meio do círculo. Caso ele consiga agarrar a bola, o jogador que executou o corte deverá que trocar de lugar com ele. Ganha o último jogador que ficar no jogo.

Variação: Realizar mais de círculo, para todos ter a oportunidade de encostar mais na bola.

Atividade 2: Voleibol com toque no chão.

Organização: Terá duas equipes onde os mesmos estarão dispostos pela quadra de voleibol.

Execução: O jogo será com as mesmas regras do voleibol tradicional, porem a bola pode quicar uma vez na quadra sem ser ponto, os jogadores só poderão tocar na bola através de toques e manchetes após a bola dar um toque no chão da sua quadra. O jogo será dividido em sets de 15 pontos.

Variação: No caso a atividade ficar difícil os alunos poderão encaixar a bola no primeiro e segundo toque o terceiro deverá passa a bola para o outro campo através de uma manchete ou toque.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 13 Data: 04/08/2017 Hora: 13:30

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes jogos.

Conteúdo Específico: Jogos de arremessar.

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

Materiais: Bolas, coletes.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Pega-pega.

Organização: Alunos distribuídos pela quadra.

Execução: Um aluno será o pegador os demais fugitivos, o pegador deverá encostar em um fugitivo para ele ser pego, após ser pego o mesmo torna pegador.

Variação: Acrescentar mais de um pegador.

Atividade 2: Pegador lança bola.

Organização: Alunos distribuídos pela quadra.

Execução: Terá apenas um fugitivo e os demais será pegador, mas para pegar o fugitivo os alunos deveram passar a bola para um colega que está perto do fugitivo e encostar a bola no mesmo, não vale arremessar a bola no fugitivo e sim encostar, o aluno que encostar a bola no fugitivo torna-se o fugitivo.

Variação: Colocar mais bolas e mais fugitivos.

Atividade 3: Mira na bola.

Organização: Os alunos serão divididos em duas equipes e posicionados nas linhas laterais e linhas de fundo da quadra de voleibol, cada equipe ficara em uma linha lateral e uma linha de fundo.

Execução: Será colocada uma bola no centro da quadra, os alunos deveram arremessar uma bola com objetivo de acertar a bola e a mesma sair pela linha lateral ou a linha de fundo da outra equipe, a equipe que conseguir marca ponto. Os alunos poderão tirar a bola com a cabeça quando a bola estiver perto na linha lateral ou de fundo.

Variação: Colocar mais de uma bola no centro da quadra.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 14 Data: 04/08/2017 Hora: 14:15

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Ritmo e expressividade.

Conteúdo Específico: Atividades rítmicas e expressivas.

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

Materiais: Aparelho de som, arcos e venda.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Dança dos arcos.

Organização: Vários arcos espalhados em um espaço da quadra.

Execução: Ao som da música todos os alunos dançaram no ritmo da mesma, mas não poderão entrar no arco, assim que a música para os alunos deve entrar no arco, cada vez que a música para o professor tira um arco.

Variação: Pedir para os alunos uma forma de variação, para estimular a criatividade.

Atividade 2: Gato mia.

Organização: Os alunos formam um círculo, onde um aluno será o gato e o outro o pegador.

Execução: No centro no círculo terá o gato e o pegador vendado, todos os alunos falam (gato mia) e o gato do centro deverá miar, e o pegador vendado terá que encostar no gato, depois é trocado o gato e o pegador.

Variação: Acrescentar mais um gato e mais um pegador para a brincadeira ficar divertida e para os alunos ter mais oportunidades de vivenciar a brincadeira.

Parte final: Conversa Final.

**ESCOLA MUNICIPAL 25 DE JULHO TURMA
4º ANO**



PLANO DE AULA Nº: 1 Data: 12/05/2017 Hora: 13:30

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes Jogos.

Conteúdo Específico: Jogos de correr, jogos de arremessar.

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

Materiais: Bola.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Pegador pedra, ponte e árvore.

Organização: Alunos dispersos pela quadra.

Execução: Um aluno será o pegador e o demais os fugitivos quando o pegador pegar alguém ele deve falar ponte ou pedra ou árvore e o mesmo que for pego deve ficar parado na posição de ponte pedra ou árvore, para ser salvo um colega tem que abraçar no caso da árvore, pular no caso da pedra e passar por baixo no caso da ponte.

Atividade 2: Jo ken pô.

Organização: Dois grupos de alunos, uma coluna por grupo em cada linha de fundo da quadra.

Execução: Os estudantes saem correndo por cima da linha até chegarem na linha do meio da quadra, um de frente para o outro disputam o “Jô Ken pô” (Pedra, papel, tesoura), quem ganha tem que correr atrás do colega que perdeu antes que ele chegue ao final da fila do seu grupo. Se ele conseguir chegar esta salvo, caso seja pego antes de chegar ele se torna membro do grupo adversário e os dois vão para o fim da fila.

Varição: Podemos criar vários trajetos, bem como também ao invés do “Jô Ken pô” podemos disputar no “Par ou Ímpar” nessa atividade.

Atividade 3: Mas um na minha equipe.

Organização: Terá duas equipes onde os mesmos estarão dispostos pela quadra de voleibol.

Execução: As duas equipes terão como objetivo, acertar a bola no colega da outra equipe, acertando algum colega o mesmo não será morto, mas irá jogar na equipe que o acertou.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 2 Data: 19/05/2017 Hora: 13:30

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes Jogos.

Conteúdo Específico: Jogos de chutar.

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

Materiais: Bola.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Futebol enumerado.

Organização: Duas equipes sentadas um em cada lado da quadra.

Execução: Eles serão todos enumerados. Uma bola deverá estar localizada no meio da quadra, tendo o gol pequeno em cada extremidade da quadra. Após cada equipe enumerada, o professor deverá chamar um número e somente o aluno que tiver tal número deve se levantar e ir até a bola e conduzi-la tentando realizar o gol.

Variação: Chama-se dois, três ou até quatro números para jogar.

Atividade 2: Futebol mais um.

Organização: Dois times com o mesmo número de duplas.

Execução:

Variação: Podemos criar vários trajetos, bem como também ao invés do “Jô Ken pô” podemos disputar no “Par ou Ímpar” nessa atividade.

Atividade 3: Mas um na minha equipe.

Organização: Terá duas equipes onde os mesmos estarão dispostos pela quadra de voleibol.

Execução: Será realizado um futebol normal, porém em duplas, onde cada dupla corra juntos de mãos dadas, tentando alcançar o objetivo que é fazer o gol, que será um mini gol.

Variação: Conforme a atividade for evoluindo irá aumentando os números das duplas para trios ou até mesmo quartetos.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 3 Data: 19/05/2017 Hora: 16:45

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes Jogos.

Conteúdo Específico: Jogos de arremessar.

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

Materiais: Bolas.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Sai bola.

Organização: Duas equipes com os números iguais de alunos, uma em cada lado da quadra.

Execução: Será colocado 15 bolas ao centro da quadra. Ao sinal do professor os alunos terão 2 minutos ou mais para se livrar das bolas, arremessando para o lado da outra equipe, após os 2 minutos ou mais o professor dá um sinal que todos devem parar de arremessar as bolas e a equipe que tiver menos bolas no campo marca um ponto. O jogo só vai ser finalizado quando uma das equipes marcar sete pontos.

Variação: Coloca-se uma rede de vôlei ou uma corda numa altura de 2 metros e os alunos terão que arremessar por cima.

Atividade 2: Caçador escudo.

Organização: Dois times com o mesmo número de alunos.

Execução: Variação do caçador tradicional: Duas equipes cada uma escolhe o jogador de que será o escudo. O escudo devesse proteger sua equipe defendendo-os da bola. O escudo não "morre". Ele também não pode lançar a bola, devendo passar para seus colegas.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 4 Data: 09/06/2017 Hora: 13:30

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes Jogos.

Conteúdo Específico: Jogos de correr.

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

Materiais: Bolas.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Pegador linha.

Organização: Alunos dispersos pela quadra, porém somente acima das linhas.

Execução: Os alunos só poderão se deslocar acima das linhas. Quando o pegador encostar em um colega o mesmo deve ficar parado como pedra (abaixado), para ser salvo um aluno tem que lugar por cima.

Atividade 2: Pac man.

Organização: Os alunos terão que andar em cima das linhas. Um dos alunos será o PACMAN esse é o pegador; outro aluno será o FANTASMA esse será o que salva os que forem pegos; os demais alunos serão FUGITIVOS.

Execução: O PACMAN terá que tentar pegar os demais alunos, segurando uma bola, sendo que terá que encostá-la no colega para o mesmo ser pego (sem jogar no colega); O FANTASMA salva os alunos que forem pegos, do mesmo jeito somente encostando a bola no colega. O PACMAN não pode pegar o fantasma; os demais alunos serão os FUGITIVOS, os alunos que forem pegos viraram pedra (ficam abaixados) obstruindo a passagem, ou seja, se algum fugitivo tentar passar pelo caminho aonde tem uma pedra o mesmo terá que voltar. Até mesmo o pegador. Caso o aluno seja pego 2 vezes ele vira o PACMAN. Todos os alunos deverão andar sobre as linhas e espaço da quadra pré-determinado. A cada mudança do PACMAN ele poderá escolher um novo FANTASMA.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 5 Data: 09/06/2017 Hora: 16:45

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Grandes Jogos.

Conteúdo Específico: Jogos arremessar.

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

Materiais: Bolas.

ATIVIDADES

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Pegador bola.

Organização: Alunos dispersos pela quadra.

Execução: Terá apenas um pegador com uma bola em mãos e mesmo deverá arremessar a bola para pegar um fugitivo, o pegador acertar alguém o mesmo vira pegador, os demais alunos são os fugitivos.

Atividade 2: Caçador escudo.

Organização: Duas equipes com o mesmo número de equipes.

Execução: Variação do caçador tradicional: Duas equipes cada uma escolhe o jogador de que será o escudo. O escudo devesse proteger sua equipe defendendo-os da bola. O escudo não "morre". Ele também não pode lançar a bola, devendo passar para seus colegas.

Variação: Pedir para os alunos outra maneira de como pode jogar caçador.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA 6 Data: 23/06/2017 Hora: 13:30

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

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

Escola: 25 de julho

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: 07 Data: 23/06/2017 Hora: 14:15

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

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

Escola: 25 de julho

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: 8 Data: 30/06/2017 Hora: 13:30

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Ritmo e expressividade- Expressão corporal.

Conteúdo Específico: Imitação, dramatização, mímica.

Objetivo: Representar papéis, por meio da imitação, dramatização e mímica.

Materiais: Radio, bolas pequenas.

Início da aula: Conversa inicial.

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,

Atividade 2: Telefone sem fio corporal.

Organização: Alunos deverão formar um círculo onde deverão ficar de costas para o centro.

Execução: O primeiro aluno deverá demonstrar o movimento somente para o aluno que está a sua direita, e o mesmo copiar para passar adiante, ou seja, somente um de cada vez pode ver o movimento, e os demais ficam de costas esperando sua vez, até chegar no final do círculo.

Atividade 3: Roda da criação.

Organização: Alunos deverão formar um círculo.

Execução: Um aluno inicia uma história com uma frase, como por exemplo “Hoje eu acordei com muita energia e...” e o aluno ao seu lado continua, até todos ter uma parte na história.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 9 Data: 30/06/2017 Hora: 14:15

Nome do acadêmico: Tiago Adriano do Santos.

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

Escola: 25 de julho

Turma: 4º Ano

Local da aula: Quadra

Conteúdo estruturante: Ritmo e expressividade- Expressão corporal.

Conteúdo Específico: Imitação, dramatização, mímica.

Objetivo: Representar papéis, por meio da imitação, dramatização e mímica.

Materiais: Radio, bolas pequenas.

Início da aula: Conversa inicial.

Atividade 1: Amigo espelho.

Organização: Alunos distribuídos pela quadra em dupla.

Execução: Os alunos deverão imitar o seu colega que está a sua frente, a cada movimento que ele fizer por um determinado tempo.

Atividade 2: Testando o equilíbrio

Organização: Alunos em duplas, um atrás do outro.

Execução: Alunos de olhos fechados, o aluno A deixará seu corpo cair para trás sendo seguro pelo aluno B até o limite do seu equilíbrio. Depois o aluno B passa para frente e o aluno A deixa cair o corpo para frente, com B dando segurança. Depois os papéis são invertidos.

Atividade 3: Dança da laranja.

Organização: Alunos em dupla com uma bolinha de tênis.

Execução: Todas as duplas terão que dançar no ritmo da música e apoiando uma bola de tênis na testa sem o auxílio das mãos.

Varição: De costas, de joelhos, ficar em estatueta em dupla quando a música parar.

Parte final: Conversa Final.



PLANO DE AULA Nº: 10 Data: 14/07/2017 Hora: 13:30.

Nome do acadêmico: Nilva Jaqueline Steinheuzer e Tiago dos Santos

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

Escola: 25 de julho

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: Pedacos 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 coloca-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: 12 Data: 14/04/2017 Hora: 14:15.

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

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

Escola: 25 de julho

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 cair 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.

