

ANO LETIVO 2020	PLANO DE AÇÃO ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO	
ANO/TURMA: EDUCAÇÃO INFANTIL 04/05 ANOS	ATIVIDADES: 21 /05 ATÉ 03/06
EDUCAÇÃO FÍSICA	
PROFESSORES (AS): DÉBORA MACIEL, LUCIANA BALDICERA, MAURO ROGÉRIO DOS REIS, DANIELA ALINE PETRY FERRARI	
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTO	
OBJETIVO(S): • CRIAR COM O CORPO FORMAS DIVERSIFICADAS DE EXPRESSÃO DE SENTIMENTO, SENSações E EMOÇÕES, TANTO NAS SITUAÇÕES DO COTIDIANO QUANTO EM BRINCADEIRAS, DANÇA, MÚSICA. • DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS ESCUTA E RECONTO ARTÍSTICOS, ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES. • COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.	
POSSÍVEIS EXPERIÊNCIAS • BRINCAR EM ESPAÇOS INTERNOS E EXTERNOS COM OBJETOS. MATERIAIS E BRINQUEDOS INDUSTRIALIZADOS E DA NATUREZA, COM TEXTURAS, CORES, FORMAS, PESOS, TAMANHOS VARIADOS. • PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS E TER GARANTIDOS MOVIMENTOS LIVRES DE ARRASTAR, APOIAR, SEGURAR, PUXAR, JOGAR, ESCONDER, ANDAR, CORRER, PULAR, SENTAR, SUBIR, DESCER, CAIR, ROLAR E LEVANTAR, ETC. • PARTICIPAR DE JOGOS DE IMITAÇÃO, DE REGRAS, DE MOVIMENTO, APRENDENDO JOGOS E CRIANDO OUTROS.	
DIREITOS DE APRENDIZAGEM: BRINCAR - EXPLORAR - CONVIVER - PARTICIPAR	
ATIVIDADE 01 – CIRCUITO • CIRCUITO ONDE A CRIANÇA PODE UTILIZAR CORDA OU CABO DE VASSOURA PARA CAMINHAR EM CIMA(TRABALHO DE EQUILÍBRIO), • ZIG ZAG EM GARRAFAS PET, CORDA OU BARBANTE PARA PASSAR EM BAIXO. • BAMBOLES PARA REALIZAR A AMARELINHA. (TRABALHO DE COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA). HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OV6J4A9PRQE HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=S7W3Q8SVE10	

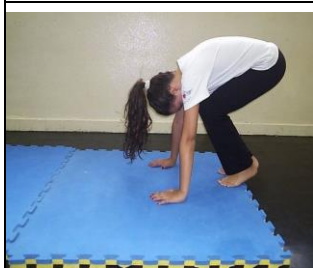
- ARREMESSO AO CESTO. UMA FOLHA DE PAPEL AMASSADA SERÁ A BOLINHA, UM BALDE É O CESTO. A ATIVIDADE TRABALHA MEMBROS SUPERIORES, NOÇÃO ESPACIAL E COORDENAÇÃO MOTORA FINA.

SUGESTÃO: USAR MATERIAIS ALTERNATIVOS, O QUE TEM EM CASA. EXEMPLO: CAIXAS DE LEITE, GARRAFA PET, ETC

ATIVIDADE 02 - GINÁSTICA - ROLAMENTO PARA FRENTE

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ZPPA4RRWPWK&FEATURE=YOUTU.BE](https://www.youtube.com/watch?v=zppa4rrwpwk&feature=youtu.be)

- CRIAR UM AMBIENTE (COM COLCHÕES, BANCOS, COLCHONETES) QUE POSSIBILITE O ROLAMENTO PARA FRENTE. É IMPORTANTE AQUI DESTACAR PARA AS CRIANÇAS OS CUIDADOS QUE DEVEMOS TER DURANTE A EXECUÇÃO DE MOVIMENTOS DE GINÁSTICA PARA NÃO CORRER O RISCO DE SE MACHUCAR
- **ROLAMENTO PARA FRENTE:** PARTINDO DA POSIÇÃO DE PÉ COM AS PERNAS UNIDAS, FLEXIONÁ-LAS, APOIAR AS MÃOS NO SOLO E, IMPULSIONANDO O CORPO COM AS PERNAS, ROLAR SOBRE AS COSTAS. É PRECISO ESPECIAL CUIDADO COM A COLUMNA CERVICAL (UMA ESTRATÉGIA PODE SER ENCOSTAR O QUEIXO NO PEITO)



ATIVIDADE 03 - ESPIÃO

MATERIAL: FITA ADESIVA E/OU BARBANTE

ESTA ATIVIDADE SIMULA OS ESPIÕES PASSANDO PELOS LASERS COMO VEMOS NOS FILMES. O OBJETIVO É PASSAR PO ESSA MISSÃO IMPOSSÍVEL.

A SUA MISSÃO, CASO DECIDA ACEITÁ-LA, SERÁ ULTRAPASSAR ESSAS VÁRIAS FITAS ESTENDIDAS NO CORREDOR SEM ENCOSTAR EM NENHUMA. COMO UM ESPIÃO, TENDE ATRAVESSAR O LABIRINTO SEM ENCOSTAR NO BARBANTE.

CASO ENCOSTE NO BARBANTE, VOCÊ PERDERÁ O JOGO. ENTÃO RECOMECE E TENDE DE NOVO. CRONOMETRAR O TEMPO QUE A CRIANÇA IRÁ REALIZAR O DESAFIO.

COMO CONSTRUIR – COM A FITA ADESIVA, PRENDA O BARBANTE NA PAREDE ALEATORIAMENTE DE UM LADO PARA OUTRO. VOCÊ DEVERÁ PRENDER INÚMERAS VEZES PARA TORNAR A PASSAGEM DESSE CORREDOR MAIS DESAFIANTE. CONSTRUIR EM VÁRIAS DIAGONAIS E ALTURAS DIFERENTES.



ATIVIDADE 04 - RAQUETE + TÊNIS DE MESA

MATERIAL: FITA ADESIVA, UMA CAIXA DE SAPATO, TESOURA SEM PONTA, BOLINHAS E NO MÍNIMO DE 2 PESSOAS

SE NÃO TIVER CAIXA DE SAPATO, PODERÁ USAR UMA CAIXA DE LEITE. NA FALTA DE UMA MESA PODE UTILIZAR O PRÓPRIO CHÃO.

COMO CONSTRUIR – COM A CAIXA DE SAPATO OU PEDAÇO DE PAPELÃO E DESENHE SUA RAQUETE. COM A TESOURA SEM PONTA RECORTAR A RAQUETE.

PERSONALIZAR A RAQUETE PARA COMEÇAR JOGAR.

COLAR A FITA CREPE NO CABO DA RAQUETE PARA DAR MAIS FIRMEZA.

ESSE JOGO SIMULA PINGUE-PONGUE. NA MESA DE CASA, USAR A FITA CREPE PARA DIVIDIR A MESA PELA METADE.

REGRA: PARA O SAQUE, A BOLINHA DEVE QUICAR UMA VEZ DO SEU LADO DO CAMPO E VOCÊ DEVE REBATÊ-LA USANDO A RAQUETE. ELA DEVERÁ QUICAR NA MESA DO LADO DO SEU ADVERSÁRIO, QUE DEVERÁ REBATÊ-LA PARA VOCÊ TAMBÉM USANDO A RAQUETE. QUANDO UM DOS PARTICIPANTES NÃO CONSEGUIR REBATER, O SEU ADVERSÁRIO FARÁ O PONTO.