



EDUCANDÁRIO FRANCISCANO NHÁ CHICA
PLANO SEMANAL DO 6º E 7º ANOS
Prof. Henrique Amaral Souza

Disciplina	Objetos de conhecimento	Descrição da(s) atividades desenvolvida(s)	Recursos Utilizados
Brincadeiras e jogos	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF01): experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p>(EF35EF02): planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.</p>	<p>Objetivos Primários em sala de aula:</p> <ol style="list-style-type: none">1- Compreender a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento humano2- Identificar diferentes tipos de jogos e brincadeiras e suas características3- Desenvolver habilidades motoras e sociais por meio da prática de jogos e brincadeiras <p>Atividade Principal: Criação de um jogo para ser executado na quadra da escola.</p>	Sala de Aula; Quadra da Escola; Bolas; Cônes; Cordas;

1. **Atividade em Grupo: "Criação de um Jogo":**

- **Formação dos Grupos (2 minutos):** Dividiremos a turma em grupos de 4 a 5 alunos, garantindo que cada grupo tenha uma mistura de habilidades e personalidades.
- **Instruções (3 minutos):** Cada grupo terá a tarefa de criar um jogo ou brincadeira. Eles devem considerar os seguintes aspectos: o objetivo do jogo, as regras, o número de jogadores, os materiais necessários e o ambiente onde o jogo será realizado.
- **Desenvolvimento (5 - 7 minutos):** Os alunos, em seus grupos, devem discutir e planejar todos os aspectos do jogo. O professor deve circular pela sala, auxiliando os grupos e respondendo a quaisquer perguntas.
- **Apresentação (2 - 3 minutos):** Após o tempo estipulado, cada grupo deve apresentar seu jogo para a turma. Eles devem explicar as regras, o objetivo e como o jogo contribui para o Desenvolvimento de habilidades motoras, sociais, cognitivas e emocionais.
- **Feedback e Discussão (2 - 3 minutos):** Após todas as apresentações, iremos para a quadra da escola "testar" o jogo criado, o professor deve facilitar uma discussão sobre os jogos apresentados, destacando os pontos positivos e as possíveis melhorias. O professor também deve fazer perguntas para estimular a reflexão dos alunos sobre a importância dos jogos e brincadeiras em suas vidas.