

Plano de Aula - Educação Física

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

-ESCOLA: “INCLUSIVE VOCÊ”

-PROFESSOR: Leandro Rocha

-TURMA: Educação Infantil e Ensino Fundamental.

OBJETIVO GERAL:

Vivenciar situações que promovam respeito e valorizem as diferenças entre as pessoas através de atividades lúdicas e prazerosas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

-participar efetivamente de atividades coletivas articulando-se no grupo.

-explorar material que proporciona desenvolvimento de conceitos referentes a ritmo e motricidade.

-reconhecer as partes do corpo.

-através da cooperação todos irão estabelecer um vínculo que possibilitará a integração do grupo de uma forma divertida.

-todos salvarem todos, contato físico e pensar no outro.

MÉTODO:

atividade musical com/sem recurso, atividade coletiva dirigida com bola e atividade coletiva dirigida com dados e tapete colorido.

RECURSO:

instrumentos de sucata, bolas, dados e tapete colorido.

ORGANIZAÇÃO PROGRAMÁTICA DO TEMPO DE AULA:

TEMPO DE AULA: 45 min.

PARTE INICIAL: 10 MIN.

RODINHA SOCIAL:

Apresentação das atividades, combinações gerais sobre, comportamento esperado da turma e motivação.

DANÇA DO “MEREQUETÊ”:

Em círculo todos sentados, a professora distribui instrumentos de sucata. Propõe a exploração do material e ensina a música.

MEREQUETÊ (repete sete vezes).

Ao dar o comando de voz que encerra a música é falado o nome de uma parte do corpo, esta deve ser encostada com a mão no colega do lado (combinar o lado).

Exemplo: Marequetê...

“barriga” (todos encostam na barriga do colega).

Os instrumentos são tocados durante a música e a professora orienta sobre o ritmo desta. Após as combinações inicia-se a brincadeira com alunos tocando e contando em pé no círculo.

PARTE PRINCIPAL: 30 min.

PRIMEIRA ATIVIDADE

BOLA SALVADORA:

Uma pessoa do grupo deverá ser eleita “pegador”, e a outra “salvador”. O “salvador” terá o objeto de poder: uma bola. O pegador sai correndo atrás das outras pessoas. O pega-pega transcorre normalmente, mas quem estiver com a bola, não poderá ser pego. Ou seja, o grupo tem que entender que quando o pegador estiver se aproximando de alguém, a pessoa que estiver com a bola na mão, deverá jogá-la rapidamente a quem corre risco de ser pego. Quando alguém for pego, vira pegador.

SEGUNDA ATIVIDADE

JOGO TWISTER:

O jogo funciona assim com dois dados, um para as cores e outro para as partes do corpo (mão esquerda, mão direita, pé esquerdo, pé direito) você escolhe a parte que vai para a cor determinada. Por exemplo, mão direita no verde, pé esquerdo no azul. O legal é que são várias pessoas jogando, quem conseguir se manter em pé é o vencedor.

PARTE FINAL: 05 min.

ATIVIDADE DE VOLTA A CALMA: alongamento lúdico com música.

Música:

O Gigantão

Pra ser maior

Pôs-se a encher

Feito um balão

E tanto encheu

O Gigantão

Que estourou

Caiu no chão

Alunos em círculo, em pé com o tronco flexionado para baixo, à medida que a música vai sendo cantada lentamente, o corpo vai se alongando para cima (tronco e braços) e as pernas esticada (pontas dos pés). Quando falam “que estourou” todos batem palmas bem fortes e, ao falar “caiu no chão” curvam-se novamente para baixo (tronco e braços).

RODINHA SOCIAL:

Questões relativas ao comportamento e grau de satisfação das atividades realizadas por parte dos alunos.