



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: JOGO DO EQUILÍBRIO COM BASTÃO

DATA: 04/11 /2020

PROFESSORA: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Promover atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem através do jogo do equilíbrio com bastão.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da atenção, concentração, equilíbrio e lateralidade.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Jogo do Equilíbrio com Bastão;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Cabo de vassoura, tampinhas de garrafa pet e fita adesiva;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Com um cabo de vassoura e algumas tampinhas de garrafa pet, vamos desenvolver o jogo da seguinte forma, vamos colocar esse cabo em pé de forma que se parar de segurar ele cai, então antes mesmo de deixar esse cabo cair temos que passar as tampinhas de garrafa pet para o lado contrário que elas estão, e só poderá ser passada uma tampinha de cada vez;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://youtu.be/jrMMGzJOODQ>

<https://www.passeidireto.com/arquivo/34695783/plano-de-aula-i/2>

<https://limerique.com.br/em-grupo/corrída-da-vassoura/>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: JOGO DA DEMOLIÇÃO

DATA: 06/11/2020

PROFESSORA: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Desenvolver atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem, através do Jogo da Demolição.

OBJETIVO GERAL: Promover aos alunos a melhora da atenção, concentração e coordenação motora.

PROCEDIMENTOS: Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Jogo da Demolição;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Cabo de vassoura, bolinhas de papel, barbante e fita adesiva;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Em um cabo de vassoura vamos amarrar na sua ponta um barbante, e na ponta do barbante vamos amarrar uma bolinha de papel este será nosso bastão da demolição. Agora vamos espalhar em um local determinado vários objetos, e em cima de cada objeto terá uma bolinha de papel que teremos que derrubar com nosso bastão da demolição sem deixar cair o objeto que está apoiando esta bolinha;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://youtu.be/Ai5izeNDet4>

<https://br.pinterest.com/pin/407435097520742655/>

<https://topview.com.br/estilo/5-atividades-recreativas-para-distrair-as-criancas-durante-a-quarentena/>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: JOGO DO PÊNDULO

DATA: 09/11 /2020

PROFESSORA: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Proporcionar atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem, através do Jogo do Pêndulo.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da agilidade, concentração e atenção.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Jogo do Pêndulo;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Cabo de vassoura, bolinhas de papel, barbante e tampinhas de garrafa pet;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Utilizando duas cadeiras e um cabo de vassoura deitado na horizontal onde as cadeiras estará sendo o apoio deste cabo, vamos amarrar um barbante no meio deste cabo e na ponta do barbante terá uma bolinha que formará nosso pêndulo. Agora vamos espalhar vários objetos de baixo deste pêndulo, ao iniciar o jogo o pêndulo estará em movimento, o objetivo é capturar todos objetos espalhados sem deixar que o pêndulo encoste no jogador;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://youtu.be/KAUYd-xtxwA>

<https://www.youtube.com/watch?v=LSFwXxp6E2E>

<https://www.efdeportes.com/efd133/jogos-recreativos.htm>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: CORRIDA DO JOKENPÔ

DATA: 11/11/2020

PROFESSOR: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Promover sugestões de atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem, através da Corrida do Jokenpô.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da estratégia de jogo, espírito competitivo e atenção.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Corrida do Jokenpô;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Folha de sulfite, caneta hidrográfica e tampinhas de garrafa pet;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Em uma folha de sulfite vamos desenhar um labirinto, agora vamos pegar duas tampinhas de garrafa pet lembrando que tem que ser uma de cada cor; para realizar o jogo vamos colocar as tampinhas na entrada do labirinto agora com o um adversário vou jogar o Jogo do Jokenpô e a cada acerto vamos colocar a tampinha na ponta da frente do labirinto; vence o jogo o jogador que chegar ao centro do labirinto primeiro;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://pin.it/1mQsqOF>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=46667>

<https://www.trabalhosfeitos.com/ensaios/Recrea%C3%A7%C3%A3o-e-Lazer/374468.html>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: JOGO DO SALTO

DATA: 17/11/2020

PROFESSORA: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Promover atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem, através da atividade Jogo do Salto.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da coordenação motora, atenção, agilidade e deslocamento.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Jogo do Salto;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Copos descartáveis, régua e giz;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Desenhe um quadrado no chão e em cada ponta deste quadrado terá um copo descartável que servirá de apoio para uma régua ou algo similar, o jogo começa com uma pessoa no centro deste quadrado que irá pular a régua que estará a sua frente e logo em seguida fará o mesmo movimento voltando assim para o centro do quadrado novamente; agora com os pés o jogador terá que passar a régua para os copos que está a sua direita sem deixá-la cair, caso a régua caia o jogador terá que voltar para o início do jogo, o jogo só termina quando o jogador chegar na posição inicial do jogo;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://youtu.be/eTbM2Bdth4c>

<https://www.youtube.com/watch?v=0D28Kz0a3kc>

<http://educacaofisicanamente.blogspot.com/2012/04/atletismo-o-salto.html>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: CAMPO MINADO

DATA: 19/11/2020

PROFESSOR: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Desenvolver atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem, através da atividade Campo Minado.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da atenção, concentração, movimentos corporais.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Campo Minado;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Folha de sulfite, lápis e giz;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Desenhe oito quadrados no chão e da mesma forma como está no chão você fará em uma folha de sulfite, após feito isso você desenhará quatro bombinhas uma em cada quadrado de sua preferência na folha de sulfite; ao iniciar o jogo você irá mostrar esta folha para seu adversário durante 5 segundos, e o mesmo terá que memorizar onde estão essas bombas; após a visualização ele se posiciona de frente para os quadrados e terá que saltar um a um, só não poderá pular dentro dos quadrados que tem a bomba desenhada na folha de sulfite, caso ele pise no quadrado errado, passará a vez;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://fb.watch/1Sd4VAvYXU/>

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_utfpr_edfis_pdp_marizete_querini.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=d0yjqikT8Uk>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: CIRCUITO MOTOR

DATA: 20/11/2020

PROFESSORA: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Apresentar atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem e coordenação motora através da atividade Circuito Motor.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da atenção, concentração e estimular os movimentos corporais.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Circuito Motor;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Folha de sulfite, lápis e giz;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: A atividade consiste em desenhar linhas no chão em diferentes posições e formato formando um circuito, onde teremos início e fim ao final do circuito vamos colocar 4 folhas de sulfite enumeradas de 1 a 4 e vamos mudar a ordem dos números, então quando chegar ao final terá que saltar em ordem numeral nas folhas e voltar para o início lembrando que a ordem dos números tem que ser mudada em cada rodada;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://www.facebook.com/videos/471935563781318/>

<https://www.casadobrincar.com.br/activities/circuito-motor/>

<https://br.pinterest.com/pin/378513543673286805/>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA: CONFECCÃO DE BRINQUEDO COM MATERIAL RECICLÁVEL

DATA: 24/11 /2020

PROFESSOR: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Educação Ambiental

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Promover atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem, através da Confecção de Brinquedo com Material Reciclável.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da coordenação motora, atenção e conscientização sobre materiais recicláveis.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Confecção de Brinquedo com Material Reciclável;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Garrafa pet, tesoura, e.v.a, fita adesiva e bolinhas de gude ou pedrinhas;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Cortar a garrafa pet no meio e encaixar a parte do bico na parte de baixo da garrafa de modo que não tampe o bico, agora vamos colocar pedrinhas ou bolinhas de gude dentro desta garrafa lembrando que todas as pedrinhas ou bolinhas tem que passar pelo bico da garrafa, agora vamos tampar a parte que ficou aberta com e.v.a e fita adesiva, o jogo consiste em transferir todas as bolinhas que estão presa de um lado da garrafa para o outro lado;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://pin.it/2L1eC8u>

<https://ceudeborboletas.com.br/20-brinquedos-reciclados-para-voce-fazer-em-casa/>

<https://www.pinterest.pt/neliaplopes/brinquedos-reciclados/>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____



ESCOLA VIVA BEATRIZ DA CONCEIÇÃO
Unidade Eldorado - São José do Rio Preto/SP.

PLANO DE AULA-JOGO DA COLHER

DATA:27/11/2020

PROFESSORA: Inaiara Pinto Garcia

OFICINA: Esportiva

Turma: 1, 2, 3 e 4

JUSTIFICATIVA:

Promover atividade por meio de videoaula, para que os alunos que estão em isolamento social possam desenvolver e aprimorar a aprendizagem, através do Jogo da Colher.

OBJETIVO GERAL:

Promover aos alunos a melhora da atenção, concentração e estratégia de jogo.

PROCEDIMENTOS:

Pesquisa e estudo para desenvolver a videoaula; preparação do roteiro; preparação do cenário; ensaio, gravação e edição da videoaula.

ROTEIRO VIDEOAULA:

- 1- Cumprimentar os alunos;
- 2- Anunciar o nome da atividade a ser realizada: Jogo da Colher;
- 3- Anunciar os materiais que serão utilizados: Colher, bolinhas de ping pong e potinhos;
- 4- Explicar o passo a passo de como realizar a atividade: Fazer uma fileira de colher para cada participante, agora vamos deixar as bolinhas de um lado desta fileira e teremos que passá-las para o outro lado utilizando apenas as colheres, então vamos colocar a bolinhas na primeira colher e ir transferindo as bolinhas para as outras colheres até chegar no final onde iremos colocá-las em um potinho e assim vamos fazer até terminar as bolinhas, lembrando que se a bolinha cair no meio do percurso tenho que voltar para o início da fileira de colher, vence a brincadeira aquele que conseguir colocar mais bolinhas dentro do seu potinho;
- 5- Finalizar a videoaula incentivando a realização da atividade proposta.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

<https://www.facebook.com/videos/161047939082096/>

<https://www.portaldafamilia.org.br/sclazer/jogos/gincana4.shtml>

<https://grupomidia.com/quemrealiza/5-atividades-recreativas-para-distrair-as-criancas-em-casa/>

Assinatura do Professor: _____

Assinatura da Coordenadora: _____