

**PLANO DE TRABALHO DAS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS NÃO PRESENCIAIS**  
**EDUCAÇÃO INFANTIL**

Nome da Escola: Centro Educacional Professor José Arlindo Winter

Professor (a): Fabrícia Schoenell

Turma: Pré 1 e 2 Nível II

Turno: Matutino e Vespertino

Campos de Experiência: Educação Física

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Experiências de aprendizagem	Metodologias, estratégias, formas de interação, recursos e ferramentas presenciais e não presenciais a serem utilizadas	Carga Horária	Data/Período de realização	Avaliação
Posições, posturas e equilíbrios.	Agir de forma respeitosa em relação aos combinados. Desenvolver a coordenação motora ampla, a atenção, o equilíbrio, o ritmo, a lateralidade, organização e orientação espacial e temporal.	Envio das atividades via Whatsapp, com roteiro de atividades, também um vídeo explicativo, demonstrando como fazer.  Atividade Dentro, fora, careca, Cabeludo, morto e vivo:  Modo de Brincar: Primeiramente vamos utilizar a fita para fazer um quadrado no chão ou colocar uma almofada, após as crianças irão se posicionar de frente para o quadrado. Vamos precisar de uma	3 horas.	10/08/2020 a 17/08/2020	Através de registros das experiências de aprendizagem realizadas e retornadas pelos pais por meios digitais (fotos, vídeos, áudios, relatos), para a elaboração das avaliações descritivas semestrais.

		<p> pessoa para ser o chefe podendo ser um dos pais ou qualquer outra pessoa, onde as crianças deverão ouvi-la.</p> <p>Desenvolvimento: O chefe irá dar os comandos as crianças sendo eles:</p> <p>Comandos : "Dentro" ou "fora". No caso "dentro" as crianças irão dar um passo para dentro do quadrado, e no caso de "fora" as crianças irão dar um passo para fora do quadrado.</p> <p>"Careca" neste caso as crianças irão colocar as mãos sobre a cabeça e "cabeludo" no caso as crianças irão afastar as mãos da cabeça.</p> <p>"Vivo" ou "Morto". No caso de "vivo" as crianças devem manter-se de pé. Quando ele gritar "morto" as crianças devem abaixar-se, ficando de cócoras. Isso deve ser feito instantaneamente após o</p>			
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

		<p>grito do chefe.</p> <p>O chefe do jogo deve procurar fazer as crianças ficarem confusas, repetindo a mesma ordem mais de uma vez, por exemplo:</p> <p>"Morto", "Morto", "Morto", "Vivo", "Dentro", "Dentro", "Fora", "Careca", "Cabeludo".</p> <p>À medida que o tempo for passando, o chefe vai alternando a velocidade com que dá as ordens, tentando confundir as crianças.</p>			
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--