**Ao final de cada semestre** você deve desenvolver **uma atividade formativa.**

* O arquivo anexo contém o modelo e orientações para realizar a atividade deste semestre;
* Baixe o arquivo, leia com atenção e desenvolva a atividade de acordo solicitado pelo professor tutor;
* Após realizado você deve encaminhar o arquivo nesta disciplina para que o tutor possa avaliar;
* Acompanhe o andamento da avaliação através do AVA.

Critérios de avaliação da atividade:

* Até 1.0 ponto -> Formatação do arquivo (dentro do modelo proposto)
* Até 0.5 ponto -> Número de linhas (mínimo 5 e máximo 20)
* Até 0.5 ponto -> Uso correto de citações diretas e indiretas (quando houver)
* Até 2.0 pontos-> Uso correto da língua portuguesa
* Até 6.0 pontos-> Adequação do texto ao tema proposto

[Ver Arquivo](https://avaead.s3.amazonaws.com/production/instrucoes/494751/Instrucao/494751_1602859430.pdf)

**CENTRO UNIVERSITARIO UNIFACVEST**

**LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**ATIVIDADE FORMATIVA III**

**NOME:** Flávia da Silva Nunes

**Brincar de seu mestre mandou**

Propor que realizem a seguinte atividade (seu mestre mandou). É uma ótima brincadeira que trabalha a imaginação, concentração, a coordenação motora, a atenção e a linguagem corporal.

Para desenvolver a brincadeira é preciso que a família participe, envolva e se divirta.

O grupo define quem será o mestre que vai comandar a brincadeira. Ele diz: ‘’seu mestre mandou!’’

Todos respondem: ‘’fazer o quê?’’

Então o mestre inventa tarefas para o grupo: pular até a porta de um pé só, imitar um leão, dançar, cantar uma música, buscar uma flor, buscar um lápis vermelho etc.

A criança também a conduzirá a brincadeira, dizendo o que o grupo devera fazer. Elas adoram estar no controle.

O mais importante é saber que a criança aprende em quanto brinca, é na brincadeira que elementos indispensáveis são adicionados para o relacionamento com outras pessoas. Por tanto através dos jogos elas conseguem demonstrar suas alegrias e tristezas. E elementos como criatividade, percepção, atenção habilidade e linguagem são adicionados na formação da criança.

Os jogos proporcionam um ambiente divertido e agradável contribuindo na construção dos conhecimentos, pois por meio das reações afetivas o aluno se desenvolve, aprende e adquire mais conhecimento que ajudarão no seu desempenho escolar, familiar e social.