



Esta atividade apresenta diversas habilidades motoras básicas como: correr, lançar, arremessar, receber. Também apresenta habilidades cognitivas como: escutar, atenção, raciocínio.

É uma atividade dinâmica e todos os alunos podem participar, independente de seu nível de habilidade.

Requer muita atenção de todos os alunos. O aluno com o número que foi chamado deverá correr para apanhar a bola e os demais terão que fugir.

Como desenvolve múltiplas habilidades, não ocorrerão conflitos entre os alunos em relação aos movimentos propostos na atividade.

Os alunos que apresentam certas dificuldades em uma das habilidades apresentadas, poderão apresentar domínio em outra habilidade existente na mesma atividade, facilitando a avaliação do professor.

É uma atividade conhecida por alguns alunos. Você deverá explicar toda a atividade para todos os alunos no início da aula.

PÚBLICO-ALVO:

4º E 5º ANOS

DURAÇÃO:

1 AULA



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

- Desenvolver orientação espacial e temporal.
- Desenvolver habilidade de manipular (arremessar e receber).
- Estimular a atenção e a concentração.
- Proporcionar disciplina e organização.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Quadra poliesportiva ou pátio da escola
- Uma bola macia



APLICAÇÃO

AULA 1

No início da aula (5 minutos iniciais) explique para os alunos toda a atividade. Elabore algumas regras com os alunos, como: quando o companheiro gritar alerta, todos deverão ficar imóveis; não vale queimar a cabeça; haverá algumas linhas para delimitar o território para a corrida.

Os alunos ocuparão um espaço delimitado pelo professor e permanecerão sentados. Cada criança receberá um número, uma delas ficará em pé no centro do círculo com uma bola nas mãos e lançará a bola ao alto chamando um número. Após o lançamento da bola, todos deverão levantar-se e correr, a criança cujo número for chamado deverá correr e apanhar a bola, sem deixá-la cair, e deve gritar: “ALERTA”! O restante do grupo ficará imóvel e a criança de posse da bola tentará “queimar” algum dos colegas. Após o aluno ter pegado a bola que foi lançada, poderá dar apenas três passos para queimar seu colega que está mais próximo. O aluno (queimado ou não) dará prosseguimento ao jogo atirando a bola para cima e gritando outro número e assim sucessivamente, até que todos participem. Não vale repetir o número.

Após o final da atividade, sente com seus alunos para uma conversa. Explique sobre as habilidades motoras e cognitivas desenvolvidas. Descubra o que os alunos acharam da atividade. Faça registros para futura avaliação da atividade. A conversa no final da aula serve como um momento de volta à calma.