



ROTEIRO DE ESTUDO

UME José da Costa da Silva Sobrinho

ANO: 1º ANO A

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSOR: Waldomiro Correa Junior

PERÍODO DE 17/08/2020 a 28/08/2020

ORIENTAÇÕES

1. Etapas do Roteiro de Estudo

1ª Etapa: Leitura

2ª Etapa: Comentários e esclarecimentos

3ª Etapa: Realização das atividades

4ª Etapa: Correção das atividades

2. Devolutiva das atividades realizadas do Roteiro

As devolutivas das atividades realizadas deverão ser enviadas para o whatsapp (13)981206615 ou organizadas através de anotações e fotos para entrega posterior.

Os alunos que foram buscar o roteiro na escola, deverão realizar as atividades no caderno, e aguardar a solicitação da escola para a apresentação das atividades ao professor.

Os materiais que serão confeccionados com objetivo promover aprendizados de forma lúdica e interativa, devendo o responsável mediar as ações do aprendente, zelando pela execução e segurança do mesmo.

3. Contato do professor

Waldomiro - e-mail miro.jc@hotmail.com

ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO FÍSICA:

ATIVIDADE 1: Construindo um Jogo da Velha.

Objetivos:

- Criar estratégias.
- Estimular a concentração.
- Interagir com os familiares.

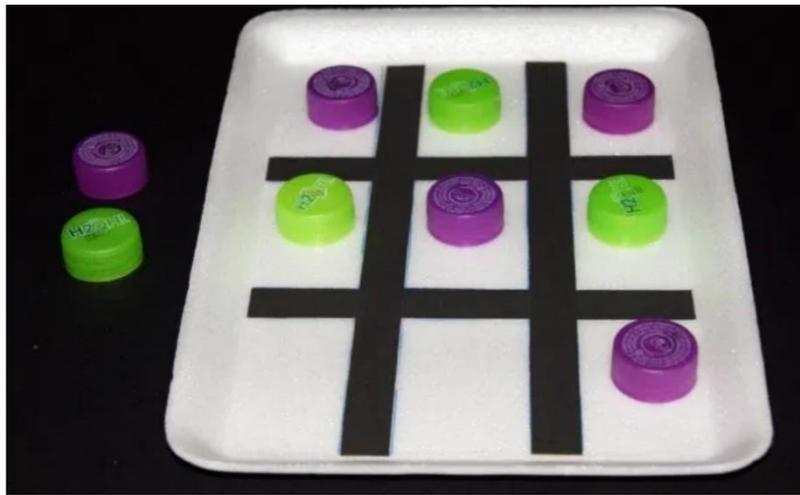
Materiais utilizados:

- 10 tampinhas plásticas, sendo 5 de uma mesma cor e as outras 5 de uma outra cor.
- Uma forma retangular de isopor ou um pedaço de papelão de 15cm x 15cm (tabuleiro).
- Pedacos de fita isolante ou cordão ou retas feitas com canetinhas.

Confecção dos materiais: Separar a forma ou o pedaço de papelão e colar a fita isolante ou riscar duas retas paralelas horizontais e duas retas paralelas verticais (conforme ilustração abaixo).

Desenvolvimento da atividade:

Após confecção do tabuleiro, cada jogador escolherá a cor das suas tampinhas, um dos jogadores iniciará e o jogo prossegue com os participantes jogando de forma alternada. Vencerá aquele que conseguir realizar uma sequência de três tampinhas na horizontal, na vertical ou na diagonal).



ATIVIDADE 2: Construindo um Quebra-cabeça Geométrico.

Objetivos:

- Estimular o raciocínio.
- Desenvolver a praxia fina.
- Trabalhar a memorização.

Materiais utilizados:

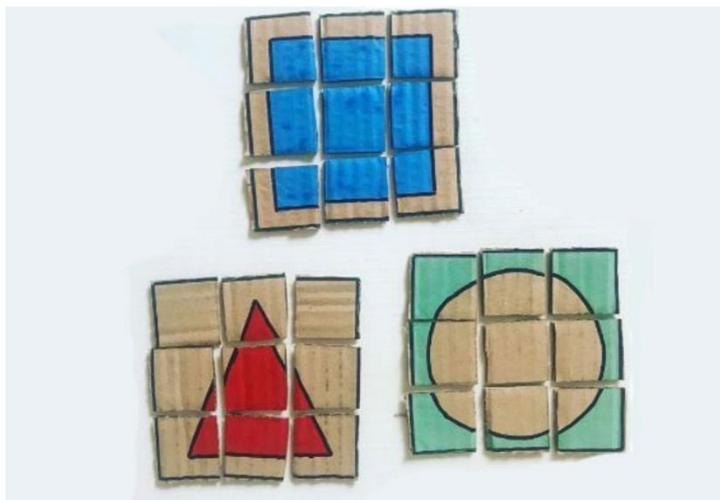
- 04 pedaços de papelão ou papel sulfite (15 cm X 15 cm).
- Canetinhas coloridas.
- Tesoura sem ponta.

Confecção dos materiais:

Após recortar os papelões nas medidas orientadas, os alunos deverão desenhar e pintar 4 figura geométricas (quadrado, retângulo, círculo e triângulo), sendo que cada figura deverá ter uma cor diferente da outra, após essa etapa, as peças deverão ser recortadas, formando assim um quebra-cabeça.

Desenvolvimento da atividade:

O aprendiz deverá escolher uma das figuras geométricas, espalhar as peças sobre um local plano e montar novamente, em seguida deverá fazer o mesmo com as demais figuras.



ATIVIDADE 3: Construindo um Dedo-gol.

Objetivos:

- Desenvolver a criatividade.
- Proporcionar momentos brincantes.
- Estimular a interação familiar.

Materiais utilizados:

- Um pedaço de papelão com 20cm X 28cm (campo de futebol).
- 04 círculos com 3 cm de diâmetro (Bolinhas).
- Uma trave feita de papelão com 8cm de altura e 12cm de largura.
- Filetes de papelão para colar em baixo do campo de futebol
- Tesoura para recortar.
- Cola escolar para colar a trave (também pode ser encaixada).

Confecção dos materiais:

Após recortar o campo, o aprendiz fará um desenho de uma área em uma das extremidades, com um furo com 5cm de diâmetro e a frente da trave, o furo terá a função de goleiro, na outra extremidade será desenhada um semicírculo. Posteriormente deverão ser desenhados e recortados 4 círculos ou mais. Oriente-se pela ilustração abaixo.

Desenvolvimento da atividade:

A atividade inicia-se com o participante colocando a bolinha no semicírculo e tentará fazer o gol dando um peteleco na bolinha. Os objetivos podem ser alterados de acordo com a criatividade dos alunos e familiares.



Atividade 4: Tampinabol.

Objetivos:

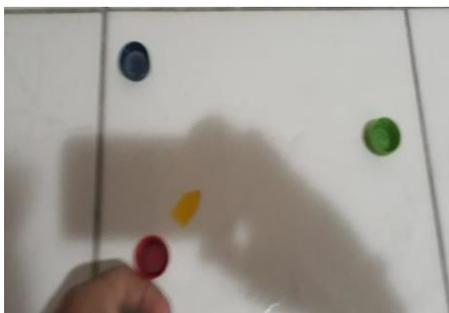
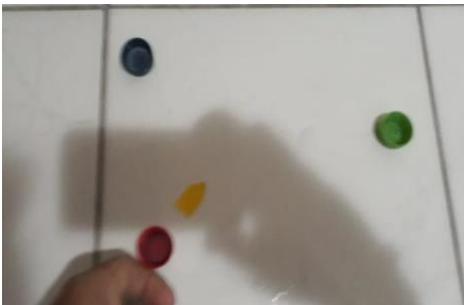
- Estimular a praxia fina.
- Apreziar atividades simples.
- Brincar em família.

Materiais utilizados:

- 03 tampinhas plásticas.
- Uma trave de papelão ou formada com os dedos das mãos.

Desenvolvimento da atividade:

As três tampinhas deverão estar alinhadas e afastadas lateralmente com uma distância de aproximadamente 6 cm, a trave estará na outra extremidade, a uma distância escolhida pelos participantes. A atividade se inicia com a tampinha do meio sendo projetada à frente e em diagonal, o jogo procede, sempre com a tampinha do meio passando entre as outras duas, até fazer o gol, caso o jogador não consiga realizar os movimentos, perde a vez. Pode-se criar um placar numérico para otimizar o aprendizado.



Minha mais profunda admiração aos familiares e responsáveis, que num momento de tormenta, conduzem sabiamente o barco da vida.

Prof. Miro.