



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



ROTEIRO DE ESTUDOS / ATIVIDADES

U.M.E. PROFESSORA MARIA LUIZA ALONSO SILVA.

ANO: 2.021

COMPONENTE CURRICULAR: 1º À 5º ANOS- EDUCAÇÃO FÍSICA.

PROFESSORES: ALZIRA SIMONE TURCHETTI

FRANCISCO JOSÉ DE CASTRO.

PERÍODO : 30/03 à 12/04/21.

PÚBLICO ALVO: EDUCANDOS DE 3º aos 5º ANOS.

Primeira atividade

30/03/21

Aula: Brincadeira “ O Mestre”

- Brincadeira Habilidade: (EF01EF13) - (EF123EF02)

- Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.
- Demonstrar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.

Olá turma! Aproveite esse momento para brincar com sua família. Abraços virtuais

O mestre.

Cada vez que o mestre tocar uma parte do corpo, dirá o nome de outra parte. Os jogadores devem repetir o que o mestre disser e assinalar o mesmo com as mãos. Exemplo: mestre mandou tocar o joelho.

O mestre tocará em outra parte, mas os outros têm que tocar a parte que ele falou, o joelho. A agilidade torna essa brincadeira divertida. Quem acertar mais troca de posição com o mestre.



PÚBLICO ALVO: EDUCANDOS DE 3ºaos 5º ANOS.

Segunda Atividade:

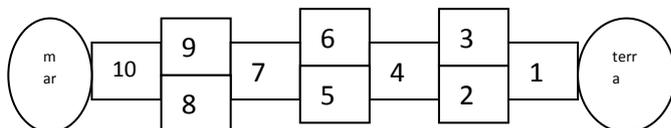
06/04/21

Jogo Amarelinha:

Habilidades (EF123EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica geral identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais vivenciadas.

Material – giz escolar (ou qualquer material para marcar o chão, pode ser carvão, tijolo, fita), uma pedrinha (pode ser bolinha feita de papel amassado, tampinha de garrafa, bolinha de meia ou pedacinho de madeira)

Formação – marcar o diagrama da amarelinha no chão, conforme a figura abaixo.



Desenvolvimento – colocar-se dentro do balão escrito terra, de frente para o diagrama e atirar sua pedrinha na casa número um. Em seguida, pular até o final do diagrama com apenas um dos pés, sem pisar nas linhas e na casa onde está alojada a pedrinha. No retorno, parar na casa anterior, na qual está a pedrinha, abaixar-se e a pega, pulando até o lugar de onde iniciou. A pedrinha é lançada novamente, agora na casa número dois. Apoiando-se num só pé, deve pular dentro da casa numero um, pular por cima da casa número dois, e ir até o final do diagrama e, no retorno, parar na casa número três, abaixando-se e apanhando a pedrinha. Dirige-se até o início e recomeça, agora lançando sua pedrinha na casa número três. Continua nesta movimentação até chegar na última casa ou errar. O próximo, deve iniciar tudo novamente, e,

quando for a vez do primeiro aluno jogar novamente, recomeçar da casa em que cometeu o erro, não precisando iniciar da primeira casa.



Variações:

- Podem pular dentro da casa em que foi lançada a pedrinha;
- Sempre que o aluno passar por espaços divididos ao meio, como as casas 2 e 3, 5 e 6, 8 e 9 deve apoiar os dois pés no chão, colocando um pé em cada espaço, a menos que em um deles esteja a pedrinha;
- Cada vez que passar por espaços divididos ao meio, deve trocar o pé de apoio;
- Definir, com uma marca dentro das casas, com qual dos pés deve apoiar-se em cada casa;
- Para retirar a pedrinha da casa em que foi lançada, no retorno do diagrama, deve chutá-la para fora da casa, com o mesmo pé que serve de apoio para os saltos ou só encostar a mão sem tirá-la do lugar.

Observação – Constituem erros: lançar a pedrinha sobre as linhas ou fora das casas; apoiar-se com os dois pés no interior de uma só casa; trocar de pé de apoio durante o percurso; esquecer-se de apanhar a pedrinha; perder o equilíbrio.