



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



UME: "COLÉGIO SANTISTA"

COMPONENTE CURRICULAR: PARQUE TECNOLÓGICO INTEGRADO

PROFESSORAS: CLAUDIA, ELIUDE, GLORITA, LUCIANA, LUIZ FELIPE, SILVANA.

PERÍODO: de 19/05/2021 a 02/06/2021

TURMAS: 1º AO 5º Ano

PROPOSTA

Olá pessoal, tudo bem?

Neste mês de maio teremos a **SEMANA DO BRINCAR!**

Nós, professores do Parquinho Tecnológico, estamos preparando atividades muito especiais para você!



Uma das oficinas oferecidas no Parquinho Tecnológico é a oficina de **JOGOS DE ESTRATÉGIA**, e este foi o tema escolhido para este roteiro.

Mas antes você precisa saber:

O QUE É JOGO?

O jogo é toda e qualquer atividade física ou intelectual, formada por um conjunto de regras que favorecem a concentração, a atenção e a imaginação.

O QUE É ESTRATÉGIA?

É a capacidade do jogador em planejar ações, lidar com as situações de conflito para atingir seu objetivo: **GANHAR, SER CAMPEÃO!**

Agora, você irá aprender, treinar, pensar estrategicamente e se divertir com estes dois jogos muito conhecidos:

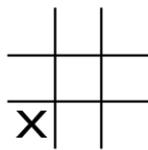
PARTE 1

JOGO DA VELHA

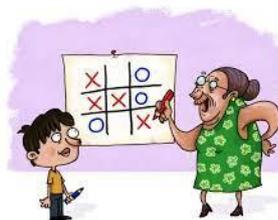
REGRA:

De forma alternada, cada participante deve usar **um símbolo (X ou O)**. Vence o jogador que conseguir formar primeiro uma linha com três símbolos

iguais, seja ela horizontal, vertical ou diagonal.



Davidhoc.com



Você pode jogar o jogo da velha de duas maneiras:

- pelo celular, usando o link abaixo:

<https://www.jogos360.com.br/tic-tac-toe-at-school.html>

- ou desenhando o jogo da velha no seu caderno.

Convide quem estiver ao seu lado e ensine as regras do jogo.

JOGO DE DAMAS

REGRAS

O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O jogador que conseguir capturar todas as peças do inimigo ganha a partida.



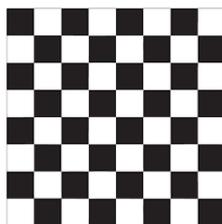
Você, também, pode jogar de duas maneiras.

- pelo celular, usando o link abaixo:

<https://poki.com.br/g/checkers>

- ou você pode montar seu próprio jogo de damas, siga as instruções abaixo:

Recorte um pedaço de papelão (ou cartolina) em um tamanho quadrado de 32 cm por 32 cm. Depois risque nele sete linhas na horizontal e sete na vertical para formar os quadradinhos do **tabuleiro**, deixando um espaço entre as linhas de 4 cm



Comentado [1]: Qual seria a devolutiva deles para essa primeira parte? Uma fotos deles brincando?

Comentado [2]: A devolutiva sera o Mural do Padlet com envio das fotos dos jogos ... Porque na proxima semana sera a LIVE então não haverá postagem

Comentado [3]: Show! ☐

Você precisa de 24 peças, 12 para cada jogador, use sua criatividade e material reutilizável (tampinhas).

PARTE 2

Vamos criar agora um lindo mural de jogos?

Faça o registro (foto) jogando o jogo da velha ou o jogo de damas com um familiar ou um amigo e jogue como quiser: através do link dos jogos, desenhando no seu caderno ou no jogo que você montou.

Você, também, pode nos enviar uma foto de um jogo que já brincou sozinho, com algum familiar ou com seus amigos.

Envie o registro no link abaixo que será disponibilizado no grupo da sua sala:

<https://padlet.com/aventurasdeaprender2021/8hmkh7wlg9mncjcy>

IMPORTANTE: Junto com a foto, escreva o nome do jogo, seu nome e sua classe.

Pronto! Quando o mural estiver bem bonito vamos apresentar para vocês.



Teremos a nossa **LIVE** dia **26 de maio às 16 horas!**

Vamos falar de brincadeiras que brincamos em casa. Uma dessas brincadeiras é o **Jogo da Onça**, você conhece?

Ficou curioso???

Assista a nossa **Live** para aprender a jogar e montar seu

próprio jogo.

NÃO PERCA!!!



QUAIS SÃO AS COMPETÊNCIAS DA BNCC QUE O PARQUINHO TECNOLÓGICO ABORDA EM SEUS ROTEIROS INTEGRADOS DE ESTUDO?

COMPETÊNCIA 4 - COMUNICAÇÃO:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

COMPETÊNCIA 5 - COMUNICAÇÃO:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

EM CADA ROTEIRO, ELABORAMOS PROPOSTAS DE ATIVIDADES QUE VOCÊS APRENDAM DE FORMA DIFERENTE, PRAZEROSA E SIGNIFICATIVA!

UM ABRAÇO ENORME E ATÉ NOSSO PRÓXIMO ENCONTRO!