



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



ROTEIRO DE ESTUDO/ATIVIDADES

UME PADRE LEONARDO NUNES
5ºS ANOS - EDUCAÇÃO FÍSICA/MANHÃ
PROFESSORA ALINE STERN BIANCHI
PERÍODO DE 01/10/2021 A 15/10/2021

Para a 16ª quinzena, as atividades remotas da disciplina e série descritas seguem sendo enviadas pela Plataforma da SEDUC - Santos, para alunos que não retornaram ao ensino presencial.

Como a escola determinou a atividade impressa para o aluno que segue no remoto, faça um desenho, texto, ou comentário sobre as atividades que estão sendo propostas e entregue na unidade escolar, junto com as demais apostilas, colocando sempre o nome completo do aluno, classe e o nome da nossa disciplina, Educação Física, no cabeçalho!

Seguem como temas destas semanas: as práticas que seguirão as modalidades/desafios dos vídeos dos Jogos Escolares das Unidades Municipais de Educação de Santos (JEUMES) - EDIÇÃO VIRTUAL, e o Jogo da Velha.

Contemplando as seguintes habilidades do Currículo Santista:

EF345EF01 / EF45EF02A / EF45EF03 / EF345EF04 /
EF45EF08B

Divisão da quinzena:

Semana 1: PRÁTICAS DO JEUMES

INTRODUÇÃO: Os desafios propostos para os Jogos são sugestões para o aluno se mexer essa semana, continuar praticando atividades físicas para seu bem estar como um todo! Também não se esqueça de, sempre, fazer os alongamentos!

Links dos vídeos de apoio das modalidades do Jeumes 2021:

<https://youtu.be/QUEHfyiRjcI>

<https://youtu.be/WSsRYWTOCLk>

https://www.youtube.com/watch?v=z0vVh1SQ_bQ

Semana 2: JOGO DA VELHA

TEORIA:

História

O jogo da velha é popular no Brasil com esse nome, mas em Portugal é chamado de 'Jogo do Galo' ou 'Três em Linha' é um jogo e/ou passatempo popular de regras bem simples, que não traz grandes dificuldades para seus jogadores e é facilmente aprendido.

Sua origem é desconhecida, com indicações de que pode ter começado no antigo Egito, onde foram encontrados tabuleiros esculpados na rocha, que teriam mais de 3.500 anos.

Algumas lendas urbanas contam que o jogo teria nascido em Portugal, na cidade de Almada no ano 545. No entanto, só foi popularizado no ano 1500, pelo

descobridor Pedro Álvares Cabral , que adorava jogar este jogo durante as suas viagens . Álvares Cabral teria decidido que este jogo seria o primeiro a ser ensinado ao povo indígena no Brasil.

Origem do nome

Seu nome teria se originado na Inglaterra, quando nos finais da tarde, mulheres se reuniram para conversar e bordar. As mulheres idosas, por não terem mais condições de bordar em razão da fraqueza de suas vistas, jogavam este jogo simples, que passou a ser conhecido como o da "velha".

Objetivo

Conseguir três círculos (○) ou três xis (✕) em linha, horizontal (deitado), vertical (em pé) ou diagonal (inclinado de ponta a ponta) e, ao mesmo tempo, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. Sendo um jogo de estratégia e defesa.

Preparação

O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas, formando 9 espaços. Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, geralmente um círculo (O) e um xis (X), mas você pode usar a criatividade. Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, no espaço que estiver vazio. Quando dá empate, costumamos dizer que 'deu velha'.

PRÁTICA:

Nesta aula você receberá dois vídeos de formas alternativas, com materiais reutilizáveis e mais dinâmicas de Jogar este Jogo! Escolha a sua, desde a tradicional, passando por uma delas!

Obs . No vídeo com copos descartáveis, você pode optar por apenas duas canecas de plástico, por exemplo para ir 'virando' e 5 tampinhas de duas cores para cada jogador, para ir preenchendo o tabuleiro, que pode ser riscado.

Links dos vídeos de práticas:

<https://youtu.be/JvwYAge8MBc>

<https://youtu.be/aO4tv1TLMIM>