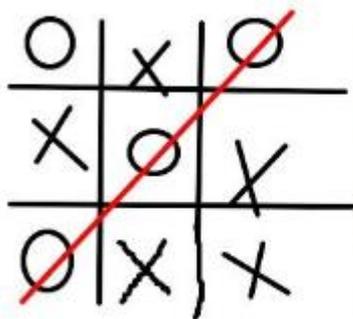


Ano Letivo 2020		ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS	
Ano/Turma: <b>4º ANO</b>		Data: <b>04/06 À 12/06/2020</b>	Carga Horária: <b>03 AULAS</b>
Componente Curricular Central: <b>EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	Componente(s) Curricular(es) Participante(s):	Professores: <b>ANA MARA ROTTA, ALEXANDRA BALBINOT, DOUGLAS ZANATTA, JÂNIO AZAMBUJA VIANA, JÉSSICA ALINE GELINSKI, MARCOS STEIN, RODRIGO CAVALETTI, SUZANA VOLTONI, RIEDI.</b>	
Tema da aula: <b>Jogos do Brasil e do mundo.</b>			
Competências específicas a serem desenvolvidas nesta aula (da Área ou Componente Curricular): <b>Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.</b>			
Objetos de Conhecimento: <b>Coordenação motora fina, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo. Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.</b>			
Habilidades a serem desenvolvidas nesta aula (Códigos e Habilidades da Base Municipal de Caçador): <ul style="list-style-type: none"><li>➤ (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</li></ul>			
Materiais, tecnologias e recursos utilizados: <ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Para o tabuleiro:</b> cartolina, folha de caderno de desenho ou ainda no chão.</li><li>➤ <b>Para desenhar:</b> régua, caneta, canetinha ou lápis de cor.</li><li>➤ <b>As peças do jogo:</b> deverão ser de 2 tipos diferentes, sendo 6 para cada jogador (feijões, tampinhas, grãos de milho). Vale também desenhar e recortar.</li></ul>			
Aplicação/Fixação As atividades propostas devem ser executadas durante a semana, visto que em aulas presenciais realizamos estas atividades em três dias da semana.  <p style="text-align: center;"><b>Atividade nº 1</b></p> Para realizar o jogo os alunos precisam seguir as instruções: <ol style="list-style-type: none"><li>1) Em 1º lugar deve-se confeccionar o tabuleiro, de forma que fique como o desenho abaixo. Claro, será no material e cores que você optar.</li></ol> <p style="text-align: center;"><b>Atividade nº 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Você deve convidar alguém para jogar com você.</li><li>2) As regras: O objetivo desse passatempo é preencher ou as linhas diagonais ou as horizontais ou as verticais com um mesmo símbolo (X ou O) e impedir que seu adversário faça isso primeiro que você. A vitória ocorre quando um jogador consegue colocar três símbolos em sequência, seja em linha, coluna ou na diagonal principal do tabuleiro, de acordo com a Figura 2 e a Figura 3. O objetivo dos jogadores, então, é colocar três marcas numa das</li></ol>			

configurações válidas, enquanto evitam que o seu oponente consiga fazer as três marcas antes dele.



### Atividade nº 3:

Campeonato do Jogo da Velha: agora que você e as pessoas que jogaram já estão “craques”, pode ser feito um campeonato. Cada jogador deve vencer 3 vezes para que seja considerado campeão. Assim, quem vence segue jogando, se houver mais jogadores.

#### Avaliação

Descreva em uma folha ou no caderno para ser entregue na escola com as demais atividades ou quando voltarmos:

- Quais materiais utilizados?
- Quais as dificuldades?
- Onde realizou as atividades?
- Quem o ajudou?
- Quantos participantes jogaram com você e quais os nomes deles?
- Você gostou?
- Conseguiu cumprir os desafios/campeonato?

#### Referencial

- BNCC;
- Organização curricular da AMARP;
- Professores de Educação Física das escolas EMEB Padre José Chamot, EMEB Ulysses, EMEB Berger, EMEB Tabajara, EMEB Walsin, EMEB Vereda.