ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR JOÃO BAPTISTA

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

CADERNO 2

PROFESSOR (A): GLENDA MACEDONIA GUTIERRES SABATEL.

ALUNO (A): _____.

TURMA: 5º ANO C.

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA.

PERÍODO: 16/03/2021 a 31/03/2021.

RETORNO DAS ATIVIDADES PARA UNIDADE ESCOLAR: _____/_____/_____.

LADÁRIO, 16 DE MARÇO DE 2021.

QUERIDOS PAIS E/OU RESPONSÁVEIS

Com a nova realidade que acomete o mundo (o novo Coronavírus), a Rede Municipal de Educação precisou suspender momentaneamente as suas aulas. No entanto, preocupados com a aprendizagem dos alunos durante este período de distanciamento do ambiente escolar, lança o Caderno de Atividades Pedagógicas Complementares para que nossos alunos não se afastem dos estudos neste momento em que o distanciamento social se faz de extrema necessidade. Este caderno, não apenas traz atividades aos alunos, como traz também um foco muito importante, o de conscientizar alunos e toda comunidade, a respeito do COVID-19 (Coronavírus). Segundo dados atualizados, metade dos alunos do mundo, encontram-se fora das escolas, totalizando mais de 1 bilhão de estudantes em 115 países, desde a Educação Infantil até o Ensino Superior, por causa da proliferação da COVID-19, doença causada por esse agente patogênico.

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Avenida 14 de Março, 656 – Centro – Ladário – MS – CEP: 79370-000
Endereço Eletrônico: educação@ladario.ms.gov
Telefone para contato: 67 3226 2034

TERÇA E QUINTA-FEIRA - 19/ 03; 23/03; 25/03 e 30/03

EDUCAÇÃO FÍSICA

CÓDIGO DA HABILIDADE TRABALHADA: (EF35EF01); (EF35EF02); (EF35EF03); (EF35EF04)

CONTEÚDO: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo

ATIVIDADE

Boa tarde alunos!!! Hoje iremos conhecer outras brincadeiras populares do Brasil e de outras partes do mundo.

Estão preparados?? Afivelem o seu cinto e vamos junto nessa viagem ao redor do mundo.

COLÔMBIA:

PARE*:* Uma criança joga a bola para o alto e grita o nome de uma outra criança, que deverá pegar a bola. Se ela pegar, repete-se a dinâmica. Caso não pegue a bola, todos devem correr e, assim que a criança pegar deve gritar: "PARE". O que obriga todos a pararem. A criança com a bola dá três longos passos em direção ao mais próximo e atirar a bola nele. Aqui no Brasil essa brincadeira é conhecida como Alerta.



JAPÃO:

JANKEN PON: É um joguinho utilizando apenas as mãos. As crianças precisam saber três gestos com as mãos: mão fechada (pedra), mão fechada e apenas os dedos indicado e maior abertos (tesoura) e mão totalmente aberta (papel). Depois de gritar "JANKEN PON", os participantes devem fazer, imediatamente, um dos gestos (pedra, papel ou tesoura). Para saber quem ganhou basta comparar os símbolos:

- Pedra ganha da tesoura (amassando-a ou quebrando-a).
- Tesoura ganha do papel (cortando-o).
- Papel ganha da pedra (embrulhando-a).



CHINA:

GATO E RATO*:* Uma criança é o gato e a outra o rato. O restante das crianças deve formar um círculo de mãos dadas, com o rato no interior da roda e o gato do lado de fora. Enquanto as crianças se movimentam em círculo, elas dizem a seguinte rima: "Que horas são? Já deu uma hora. O gato está em casa? Ele quer comer agora". Assim que a rima terminar, as crianças param de se mover e soltam as mãos. Então, o gato pode entrar e sair do círculo para tentar pegar o rato, mas deve seguir o mesmo caminho que o rato. Quando o rato for capturado, escolha mais duas crianças para assumir os papéis dos animais e repita o jogo.



CHILE:

LA GUARACA (corre-corre): As crianças sentam em círculo e uma é escolhida para correr com o lenço na mão e "escovar" a cabeça das crianças que cantam, "Corre, corre, la guaraca, el que mira para atrás, se le pega en la pelá). Quando o lenço é deixado nas costas de outra criança e se ela não perceber, vira um ovo cozido e se senta no centro. Mas se a criança perceber o lenço, pode correr e tentar sentar na posição do companheiro antes dele chegar. Caso não consiga, pega o lenço e continua o jogo. Vocês devem conhecer essa atividade com lencinho branco ou corre cotia.



Música Corre Cotia
Corre cotia
Na casa da tia
Corre cipó
Na casa da vó
Lencinho na mão
Caiu no chão
Moça bonita
Do meu coração
Pode jogar?
Pode

PERU:

RAYUELA*:* O jogo consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que também pode ter inúmeras variações. Em uma delas, o desenho apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval. Muito semelhante à nossa amarelinha.



REFERÊNCIAS:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/ - Documento da Base Nacional Comum Curricular – acessado dia – 25/02/2021
https://g1.globo.com/como-sera/noticia/2019/08/03/aprenda-brincadeiras-de-diferentes-partes-do-mundo.ghtml - jogos em outras partes do mundo – Site G1 da Globo - acessado dia 26/02/2021
https://www.letras.mus.br/eliana/1019547/ - Site Letras e Músicas - música Corre Cotia - acessado dia 26/02/2021
https://www.escolasanti.com.br/dicasculturais/2018/02/15/lencinho-na-mao/ - Escola Santi – música Lencinho Branco - acessado dia 26/02/2021
https://revistacrescer.globo.com/Quintal/Brincadeira-boa/noticia/2013/03/brincadeiras-amarelinha.html - Site Revista Crescer – Imagem brincadeira da amarelinha - acessado dia 26/02/2021
https://muzeez.com.br/historias/brincadeira-corre-cotia/e8dLcfJyR5p6YQFSh - Site Mezeez - Imagem brincadeira corre cotia - acessado dia 26/02/2021
https://www.escolasanti.com.br/dicasculturais/2019/04/01/gato-e-rato/ - Site Escola Santi – Imagem da brincadeira gato e rato - acessado dia 26/02/2021
https://www.escolasanti.com.br/dicasculturais/2018/04/16/alerta-de-cor/ - Site Escola Santi – Imagem da brincadeira Alerta - acessado dia 26/02/2021
http://rpgnailha.blogspot.com/2013/04/sistema-trama-sistema-de-narrativa.html - Imagem da brincadeira Joquempô - acessado dia 26/02/2021