ESCOLA: Municipal Eduardo Malhado
PROFESSOR: Rafael Arnaldo Junior **TURMAS:** 3º ano A;
TURNO: Matutino
COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
DATA: 10/06; 13/06; 17/06; 18/06; 20/06; 24/06; 25/06; 27/06
COMPETÊNCIA E HABILIDADES: (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF03) Descrever por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual) as brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz africana e indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. (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 africana e indígena, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.
ALUNO(A):

Jogos e brincadeiras (Dia 10/06)

Pesquisas realizadas revelam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram em *Roma* e Grécia, com propósito de ensinar letras. As brincadeiras e jogos infantis populares propiciam o desenvolvimento da *imaginação*, o espírito de colaboração, a *socialização* e ajudam a criança a compreender melhor o mundo. Atualmente, devido ao progresso e às mudanças dele decorrentes, as *brincadeiras* e *jogos* infantis populares estão sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador. A evolução urbana também tem contribuído para a extinção dessas *atividades*. O fato de trocar a moradia em casas por prédios de apartamentos e o processo de insegurança generalizada no País, estão fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de divertimento infantil. Há algum tempo, era muito *comum* nas cidades, principalmente nos pequenos municípios do interior, as crianças brincarem e jogarem na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas *tranquilas*.

(Bibliotecárias da Fundação Joaquim Nabuco pesquisaescolar@fundaj.gov.br, acesso em 27/03/2020)

Atividades

1. Encontrar e pintar, no quadro abaixo, as palavras grifadas no texto:

b	R	i	n	c	A	D	e	I	r	a	s
a	F	h	i	k	U	S	L	M	e	b	o
v	R	o	m	a	Ç	A	k	A	f	g	c
ç	Q	d	c	v	N	L	p	G	i	y	i
ã	S	e	d	a	D	I	v	I	t	a	a
r	X	s	s	a	J	I	q	N	u	v	l
w	R	o	e	x	Z	U	y	A	j	n	i
u	V	g	d	i	A	Q	h	Ç	m	b	z
X	C	o	m	u	M	N	x	Ã	y	m	a
O	P	j	o	t	U	A	T	O	b	v	ç
L	W	q	a	e	D	R	z	T	p	I	ã
Z	V	a	n	t	X	T	a	W	e	j	o

2. Pergunte para um adulto ou adolescente da sua casa, qual a brincadeira ou o jogo que eles mais gostavam de brincar: _____

E você? Qual é a sua brincadeira favorita?_____

Jogos e brincadeiras (Dia 13/06)

Existe uma grande quantidade de jogos e brincadeiras populares conhecidas, que fizeram e ainda fazem a alegria de muitas crianças brasileiras: queimada, barra-bandeira, cabo-de-guerra, bola de gude, amarelinha, adoletá, joquempô (pedra, papel e tesouro), par ou ímpar. Uma brincadeira interessante e que passa de geração para geração é a “ADEDONHA” OU STOP, que se joga da seguinte forma: pode ter qualquer número de participantes. Precisa-se apenas de papel caneta ou lápis. Faz-se uma lista ou quadro com 11 colunas e acima de cada uma coloca-se um dos seguintes itens: nome de pessoa, cidade, animal, côr, marca de carro, artista, fruta, flor, objeto, filme. Sorteia-se uma letra e marca-se um tempo máximo (dois ou três minutos). Cada participante terá que preencher todos os itens com palavras iniciadas pela letra sorteada. Quem preencher todos os itens primeiro, mesmo sem utilizar todo o tempo determinado, grita “Stop” e a rodada acaba. Ninguém pode escrever mais nada. Faz-se então a contagem dos itens preenchidos por cada participante. Cada item preenchido vale 10 pontos. Se mais de um participante tiver colocado a mesma palavra para um determinado item, em vez de 10 só terá 5 pontos cada um. Ganha o jogo quem obtiver maior número de pontos.

(Bibliotecárias da Fundação Joaquim Nabuco pesquisaescolar@fundaj.gov.br,acesso em 27/03/2020).

1. Responda:

a) Você já jogou a brincadeira descrita no texto? ( ) Sim ( ) Não.

b) Quais das brincadeiras citadas no texto você não conhece?

_____

c) Qual das brincadeiras citadas no texto você gosta mais?

_____

d) Quais itens você acrescentaria na brincadeira STOP?

_____

2. Brincar de ``Adedonha ou Stop``. Convide uma ou mais pessoas para jogar com você.

Jogos Imitativos (Dia 17/06)

São jogos que têm por objetivo recrear ou distrair as crianças através de atividades de integração que também desenvolvem os conteúdos de formação cognitiva, motora e de lazer. A brincadeira do faz-de-conta possibilita que a criança expresse sua capacidade de dramatizar e aprender a representar, tomando como referência a imagem de uma pessoa, de uma personagem ou de um objeto. A criança precisa brincar de simbolismo para estabelecer mais relações sobre o modo de relacionar-se com as pessoas, consigo mesma e com o mundo. (artigo de Tizuko Morchida Kishimoto – FE-USP,acesso em 27/03/2020

1. Responda:

a) Você costuma praticar jogos de imitação? ( ) Sim ( ) Não

b) Você concorda com o texto, que o faz-de-conta possibilita a dramatização?

( ) Sim ( ) Não ( ) Em parte.

c) Cite 3 personagens que utilizam de dramatização no seu trabalho, no lazer ou para

entreter as pessoas:_____

3. *Brincar de imitar:* chame uma ou mais pessoas para brincar com você. Alguém se posiciona distante mais ou menos 3 metros das outras pessoas e fazendo mímica sobre as profissões. Os demais devem adivinhar qual a profissão ou o que está representando.

Sugestões:

Um bombeiro subindo a escada de seu carro para apagar o fogo;

Um domador de circo domando a fera com chicote;

Um palhaço brincando de levantar peso;

Uma lavadeira lavando roupa (esfregando, torcendo, pendurando no varal e passando a ferro);

Um marceneiro serrando madeira e martelando prego;

Um padeiro preparando pão (batendo a massa, abrindo com rolo, fazendo os pãezinhos, arrumando-os na fôrma e colocando-os no forno);

Uma cozinheira fazendo comida (batendo ovo, mexendo a panela, lavando os pratos);

Um pianista tocando piano;

Uma costureira fazendo uma roupa (cortando e costurando);

Um relojoeiro consertando e dando corda no relógio.

Esportes - Caça Palavras (18/06)

Procure pelos esportes neste caça palavras. As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal e vertical, sem palavras ao contrário.

I	R	U	G	B	I	A	L	D	T
G	T	S	U	R	F	E	Q	S	M
C	U	R	L	I	N	G	T	W	E
I	B	E	I	S	E	B	O	L	R
C	E	N	A	T	A	Ç	Ã	O	G
L	T	S	Q	U	A	S	H	N	U
I	Ê	H	A	N	D	E	B	O	L
S	N	S	O	F	T	B	O	L	H
M	I	G	O	L	F	E	X	I	O
O	S	P	Ó	L	O	R	E	M	O

Palavras: BEISEBOL, BOXE, CICLISMO, CURLING, GOLFE, HANDEBOL, MERGULHO, NATAÇÃO, PÓLO, REMO, RÚGBI, SOFTBOL, SQUASH, SURFE, TÊNIS.

Jogo de dama (Dia 20/06, 24/06, 25/06)

Finalidade do jogo: captura ou bloqueio de todas as pedras contrárias, de forma que impossibilite o adversário de realizar movimentos.

Como jogar as damas: Cada jogador controla as suas pedras. Começa o jogo quem tem as pedras brancas. Os movimentos são realizados alternadamente, um por jogador, na diagonal e uma só casa para frente, ou seja, no sentido do campo do seu adversário. Se um jogador consegue levar uma de suas pedras até o final do tabuleiro, o peão é promovido à dama ou rainha (duas pedras da mesma cor, uma em cima da outra). A dama ou rainha move-se também na diagonal, mas pode andar para frente ou para trás. Segundo as opções de mesa, pode-se avançar uma casa como o peão ou percorrer o número de casas que estiverem livres. Nunca poderá passar por cima das suas próprias pedras ou por cima de 2 pedras seguidas. Capturar pedras do adversário. Uma pedra pode capturar outra se puder passar por cima dela sempre em direção de ataque e em diagonal e cair na casa logo atrás dessa. Além disso, as damas podem capturar em qualquer direção. Podem mover-se mais de uma casa, podem capturar qualquer pedra que esteja na mesma diagonal sempre que as regras anteriores forem obedecidas.(Fonte das Regras: Ludijogos, acesso em 27/03/2020).

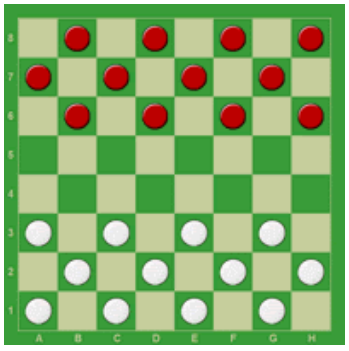

Figura 1

Disposição das pedras para início do jogo

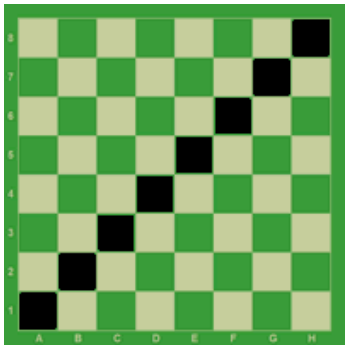

Figura 2

Posição do tabuleiro para início do jogo

Construção de um jogo de damas completo (tabuleiro e pedras).

1. Em uma folha de papel, papelão ou madeira, fazer o desenho de um quadrado grande e dividir em 64 casas (quadrados pequenos). 8 linhas horizontais x 8 linhas verticais.

(observar o tabuleiro da figura 1). Pintar as casas alternadamente, para isso observar a figura n.2.

2. Arrumar 12 peças claras e 12 peças escuras. Usar criatividade e o que estiver disponível em casa. Sugestão: tampas de garrafa pet, pedrinhas, ou recortar 12 círculos de papel branco e 12 de papel escuro. Tamanho: que caiba nos quadrados pequenos do tabuleiro confeccionado.

3. Jogar o jogo de damas. Chamar uma pessoa para jogar com você.

Escravos de Jó. (Dia 27/06)

MATERIAIS:

- Pedrinhas ou tampinhas.

COMO BRINCAR:

Os alunos deverão decorar a música, escravos de Jó (Escravos de Jó, jogavam caxangá, tira, põe, deixa ficar, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue, zá, guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue, zá). O número de pessoas que participam pode variar, de duas pessoas até a família toda.

Escravos de Jó jogavam caxangá (passar a pedrinha um para o outro do lado direito, de maneira que cada jogador fique somente com uma pedrinha, sempre. Tira, (cada um levanta a pedra que está em suas mãos) Põe, (colocam a pedra novamente no chão) Deixa ficar (apontam com o dedo para a pedra no chão) Guerreiros com guerreiros (voltam a passar a pedra para a direita) Fazem Zigue, (colocam a pedra na frente do jogador à direita, mas não soltam) Zigue, (colocam a pedra à frente do jogador à esquerda, mas não soltam) Zá (colocam a pedra à frente do jogador à direita novamente).

https://www.youtube.com/watch?v=YjilQ2wvCi4