|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Agrupamento de Escolas do Castêlo da Maia** **(Escola Secundária do Castêlo da Maia)** |  |
| Núcleo de Estágio de Educação Física – FADEUPAno letivo – 2021/2022 |

CRITÉRIOS DE CORREÇÃO - JOGOS TRADICIONAIS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Indicador** | **Descritor** | Sim | Não |
| **Capa** | Possui: nome, disciplina, data, tema geral, nome dos professores, logótipo do agrupamento? |  |  |
| **Índice** | Tem o título dos conteúdos do trabalho?Está bem organizado e paginado? |  |  |
| **Introdução** | O que são os jogos tradicionais?Objetivos que visam atingir com esta atividade?Indica a razão da realização deste trabalho?Resume sobre o que se trata? |  |  |
| **Apresentação dos jogos** | Explicação dos jogosOrigem RegrasNúmero de Elementos |  |  |
| **Recursos Materiais** | Material necessário |  |  |
| **Operacionalização** | A quem se destinaGruposData/HorasLocal de realizaçãoMapa - desenho técnico |  |  |
| **Regulamento** | Regulamento da competição |  |  |
| **Bibliografia** | Apresenta as fontes consultadas |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Apresentação dos jogos | Apresentação e explicação dos jogos, referindo a origem, número de elementos, regras e outros aspetos importantes dos mesmos.**Exemplo:** **Jogo do Galo**O tabuleiro é composto por três linhas por três colunas. Dois jogadores competem entre si e escolhem uma marcação cada, sendo por norma, um círculo (O) e uma cruz (X). Os jogadores jogam alternadamente preenchendo o espaço vazio com a marcação correspondente. Vence o jogador que realizar a junção da marcação correspondente em três espaços consecutivos, sejam eles na vertical, horizontal ou diagonal. |
| Recursos Materiais | Indica todo o material necessário para a realização dos jogos escolhidos, apresentando o mapa do campo (desenho técnico da operacionalização dos jogos no espaço de aula) com a distribuição dos jogos e sistema de rotação a utilizar.Exemplo: Apito, cronómetro, cones, corda, entre outros. |
| Operacionalização | Refere a quem se destinam os jogos, os alunos que constituem a atividade (grupos de trabalho e número de elementos por equipa e /ou jogo), data e horas da realização da apresentação do Projeto dos Jogos Tradicionais, local de realização dos jogos, intervalo de horas da atividade (tempo de realização de cada jogo), regras da competição e quadro competitivo.  |
| **Regulamento** | Define o número de participantes de cada jogo, a constituição das “equipas”, o espaço de jogo, o objetivo do jogo e regras associadas. Elaboração da competição, calendário competitivo, quadro competitivo e respetivas pontuações dos jogos escolhidos. Exemplo: Jogo da Corda1. Participam os 8 elementos da equipa.
2. Num espaço determinado (6 metros) colocam-se duas equipas, uma de cada lado da extremidade da corda.
3. Não é permitido enrolar a corda em qualquer parte do corpo.
4. Vence a equipa que conseguir puxar a equipa adversária para fora dos limites de jogo.

**Classificação:** Este jogo funciona por eliminatórias e as equipas derrotadas vão sendo eliminadas até estarem em prova apenas duas. Para apurar o vencedor executa-se uma final. No final, são atribuídos 5 pontos à equipa vencedora, 3 pontos ao segundo classificado e 1 ponto ao terceiro classificado.  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Indicador | Pontuação | Nota |
| Capa | 0,50 valores |  |
| Índice | 0,25 valores |  |
| Introdução | 2 valores |  |
| Apresentação dos JogosRecursos MateriaisOperacionalizaçãoRegulamento | 6 valores |  |
| 4 valores |  |
| 4 valores |  |
| 3 valores |  |
| Bibliografia | 0,25 valores |  |
| Nota Final | 20 valores |  |