



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA
REDE MUNICIPAL DE ENSINO
ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COMPLEMENTARES

Componente Curricular: Educação Física
Período: 01/03/2021 a 31/03/2021

Etapa: Ensino Fundamental II
Turma: 6ºano

CADERNO 1

Aula 01 e 02- Acolhimento

Olá queridos alunos!

Sei que ano passado não foi fácil pra todos nós, porém um ano de muito aprendizado, tivemos que nos reinventar.

Agora um novo ano letivo está começando, novos aprendizados, mais conhecimento e muitas atividades físicas e aventuras esta aguardando por cada um de vocês. Que nós juntos possamos superar algumas barreiras, dúvidas e que sempre que precisar podem contar comigo.

Sejam Bem vindos ! Ótimo ano letivo a todos.

Agora vamos pra nossa primeira atividade.

Conceito de Esporte

Todos já escutaram alguma vez a pergunta “Pratica algum esporte?”. O esporte em si é a atividade física exercida dentro de um jogo ou um campeonato de qualquer tipo, cuja prática está sujeita a regras específicas. Esta atividade pode ser um simples entretenimento, um campeonato, um jogo por prazer ou um exercício físico e/ou mental que nos ajude a manter a forma ou recuperá-la. Praticar esportes é muito bom para a saúde. Se voltarmos um pouco na história os chineses, por volta do século IV aC, praticavam atividades que poderiam ser enquadradas dentro do termo esporte. Destacamos que naquela época a ginástica era uma pratica comum na China (talvez porque eles sejam tão bons nisso hoje), Natação, dardos e lutas eram praticados pelos egípcios.

Agora reflita e responde.

1.Você pratica atividade física regularmente?Qual?

2.Qual esporte você pratica?

Aula 03 e 04 - História

No início, os jogos eletrônicos eram bastante simples, com gráficos básicos e sem som. William A. Higinbotham criou um dos primeiros videogames, Tennis for Two (“tênis para dois”), em 1958.



O primeiro jogo de fliperama chamou-se Computer Space e foi lançado em 1971. Logo outros jogos de sucesso surgiram, como Pong, Invasores do espaço e Pac-Man. O primeiro console caseiro também surgiu nessa época.

Em 1977, a empresa Atari lançou um console com cartuchos removíveis. Cada cartucho fazia rodar um jogo diferente. Com esse sistema, os jogos eletrônicos ganharam popularidade, mas as pessoas ainda queriam imagens e sons melhores.

<https://escola.britannica.com.br/artigo/jogo-eletr%C3%B4nico/481214>

1. Leia o texto e responda.

a) Descreva como era os jogos eletrônicos no início?

b) Qual foi o primeiro jogo a ser lançado? Em qual ano? _____

Os avanços da tecnologia e as formas de brincar na atualidade

Em tempo de modernidade e avanços tecnológicos, a vida cotidiana passou a ter muitas facilidades. O ser humano como ser histórico, tem transformado seu dia a dia criando e inovando o seu trabalho, sua rotina, facilitando a locomoção, construindo novos conceitos e valores, e inovando seu processo de aprendizagem. Esses avanços tecnológicos têm modificado até o jeito de nossas crianças brincarem.

Em um mundo de acesso fácil e rápido às informações, as crianças não brincam como as de antigamente, tanto que a própria concepção de infância evoluiu. Sendo assim, as formas de brincar também sofreram a influência das novas tecnologias. Mas será que o que fez parte do passado pode ser simplesmente descartado por causa do “novo tempo”? Seria melhor deixarmos o velho e abraçarmos o novo como se não importasse o processo histórico de transformações sofridas em nossa sociedade.

<https://www.campograndenews.com.br/artigos/os-avancos-da-tecnologia-e-as-formas-de-brincar-na-atualidade>

2. Observe as imagens e responda.

A)



B)



C)



D)



a) Escolha uma imagem de jogo de antigamente que você brincava. Explique com suas palavras as regras desse jogo.

b) As formas de brincar também sofreram a influência das novas tecnologias? Quais são elas? Escolha a imagem. Explique-a.

Aula 05 e 06 - Jogo de Tabuleiro

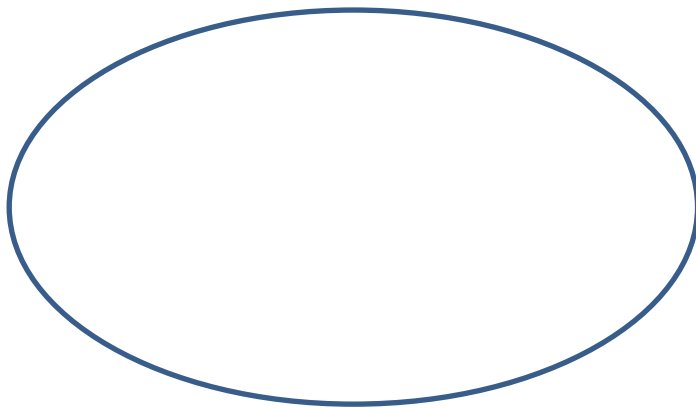
O jogo de tabuleiro ou mesa é uma proposta de entretenimento que utiliza normalmente um tabuleiro e algum tipo de complemento, como dados, cartas ou fichas. Seguindo uma série de regras e instruções, os participantes têm que alcançar algum objetivo para obter a vitória.

Em cada proposta é utilizada alguma habilidade intelectual ou manual: uma boa memória, uma estratégia adequada de raciocínio ou certa rapidez na tomada de decisões. Em certas ocasiões, o mecanismo do jogo se baseia nas regras do azar.

1. Leia o texto e responda:

a) Descreva o que é jogo de tabuleiro?

b) Represente abaixo através de desenho o jogo de tabuleiro.



Os mais populares

Existem modalidades diversas e para todos os gostos. Entre os mais populares, podemos destacar os seguintes: Banco imobiliário, Catan, Sushi Go, Código Secreto, Carcassonne, Wonders, Condottieri ou Vírus. Entre os clássicos, vale a pena mencionar o dominó, o jogo do ganso, a dama, o xadrez e o ludo.

Trata-se de uma alternativa lúdica ideal para compartilhar com a família ou entre amigos. Também são usados em escolas e ludotecas. São destinados tanto para crianças como para adultos.

2. Pesquise em casa, sites ou revistas os jogos populares mencionado no texto.

a) Banco imobiliário: _____

b) Catan: _____

c) Dominó: _____

d) Xadrez: _____

A história do Jogo de Damas

Envolve 40 séculos de evolução. Sofreu inúmeras mudanças em seu formato. Suas regras foram se adaptando a novas culturas até chegar ao formato atual, ganhando adeptos no mundo todo.

A importância da aprendizagem e da prática deste jogo na infância e adolescência vem sendo comprovada por inúmeras pesquisas, tanto nos países desenvolvidos quanto nos países em desenvolvimento. Esta atividade favorece o desenvolvimento mental das crianças, além de lhes impor uma disciplina atrativa e agradável, aumentando suas capacidades de cálculo, raciocínio, também de concentração. Além disso, quando este jogo é introduzido nas classes de baixo rendimento escolar, auxilia o desenvolvimento no sentido da autoconfiança, visto que apresenta uma situação na qual os alunos têm a oportunidade de descobrir uma atividade onde podem se destacar e, paralelamente, progredir em outras disciplinas acadêmicas.

O jogo de damas não é apenas uma distração. É, além disso, um importante exercício intelectual, com todos os tipos de combinações de uma complexidade incomparável.

Ele constitui uma distração sadia, que leva a criança ao treinamento da memória, à reflexão, melhorando a aplicação nos estudos. É uma prática que prende a atenção, obriga a concentrar-se, a refletir muito e ter mais rapidez de raciocínio. Muitos alunos encontram neste jogo um meio de desenvolver sua criatividade, ou pelo menos, desenvolvem seu potencial intelectual, que às vezes, demoraria muito para se desenvolver pela falta de estímulos adequados.

<https://www.portalsaofrancisco.com.br/esportes/jogo-de-damas>

1. Leia o texto e responda as questões a seguir.

a) O jogo de Dama envolve quantos séculos de evolução? Marque x na resposta correta.

() 20 séculos

() 50 séculos

() 40 séculos

2. Qual a importância da aprendizagem e da prática deste jogo na infância e adolescência?

3. Cite 03 exemplos benéficos que o jogo de Dama proporciona aos praticantes.

4. Observe a figura em seguida explique sobre cada componente, objetivos, preparação, como jogar, movimentação, captura.



k15691004 www.fotosearch.com