ESCOLA: MARQUÊS DE TAMANDARÉ

PROFESSOR: Rafael Victório Martinez **TURMA:** 7º A / 7º B
ENSINO FUNDAMENTAL **TURNO:** Vespertino
ALUNO (A):

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física
PERÍODO: 08/06 á 30/06
QUANTIDADE DE AULAS: 08 Aulas

Objeto de conhecimento: Jogos de Tabuleiro.
Habilidade: MS.EF67EF02.s.01

⇒ ***Aulas 01/02 - Educação Física***

Em período de isolamento social, no qual a recomendação é ficar em casa, precisamos procurar meios para ocupar o nosso tempo, como: ler livros, ouvir músicas, assistir um bom filme, fazer as tarefas escolares, ajudar nas tarefas domésticas, entre outros.
Para tanto, iremos construir um jogo de tabuleiro, chamado Jogo da Velha. Antes da construção, iremos conhecer um pouco mais sobre este jogo.

JOGO DA VELHA

Este é um dos passatempos mais conhecidos e divertidos que se tem lembrança. Além de ser simples e rápido, este jogo ajuda a melhorar muito a sua capacidade lógica. Mas se engana quem pensa que a origem do jogo é recente.
Há registros dele em escavações feitas no templo de Kurna, no Egito datadas no século XIV. Não apenas foi encontrado registros do jogo da velha nessa região como também na China Antiga, na América pré-colombiana e no Império Romano.
No entanto, foi na Inglaterra do século XIX que esse jogo se popularizou e ganhou esse nome. Quando as mulheres inglesas se reuniam na hora do chá para bordar tinha aquelas mais velhas que não conseguiam mais fazer este ofício. Muito dessas senhoras já apresentava problemas de vista e não enxergavam o suficiente para conseguir bordar.
A priori, a solução para conseguirem um novo passatempo foi jogar o jogo da velha. E é por isso que ele recebe este nome: porque era jogado por velhas.

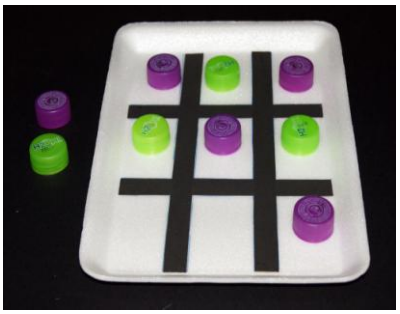
REGRAS

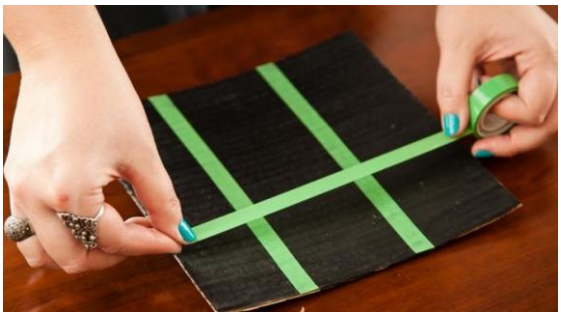
Dois jogadores, escolhem um símbolo com que quer jogar. Normalmente é usado as letras X e O. O material do jogo é um tabuleiro, que pode ser desenhado, com três linhas e três colunas. Os espaços em branco dessas linhas e colunas serão preenchidos com os símbolos escolhidos.
O objetivo desse jogo é preencher as linhas diagonais, ou horizontais ou verticais com um mesmo símbolo (X ou O) e impedir que seu adversário faça isso primeiro que você.

VAMOS CONSTRUIR?

Á várias maneiras de como construir um jogo da velha, depende da imaginação de cada um.
Pode ser utilizados diversos materiais, como recicláveis e de sucata.
Olhe as imagens modelo a seguir, solte a imaginação e construa o seu jogo da velha.
Não esqueça de registrar através de foto o seu jogo.





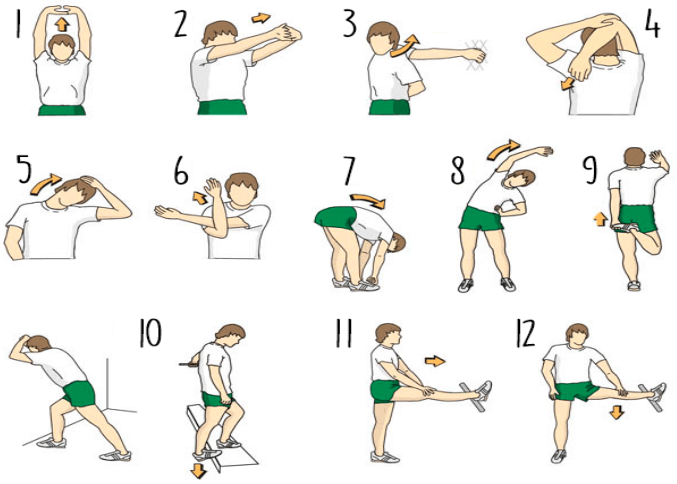


- Relate aqui, como foi sua experiência na confecção do jogo, e quais foram suas dificuldades.

Objeto de conhecimento: Ginástica e Alongamentos.
Habilidade: MS.EF67EF08.s.10

⇒ ***Aulas 03/04 - Educação Física***
AS ATIVIDADES DESTA AULA DEVERÃO SER FEITAS 2 DIAS.

Em meio a pandemia do COVID-19, devemos tomar os cuidados necessários para nos proteger deste terrível vírus, devemos ficar em casa, e só sair se for extremamente necessário, e sempre utilizando a máscara. Pensando no bem estar de todos, vamos realizar alguns exercícios de alongamento e ginástica, pois, a atividade física pode prevenir o surgimento da COVID-19.
Chame quem mora na sua casa para fazer com você!
Vamos lá!!!
ALONGAMENTO
Primeiramente vamos começar com um alongamento básico. Faça os mesmos movimentos da figura a seguir, cada movimento deve durar 20 segundos.

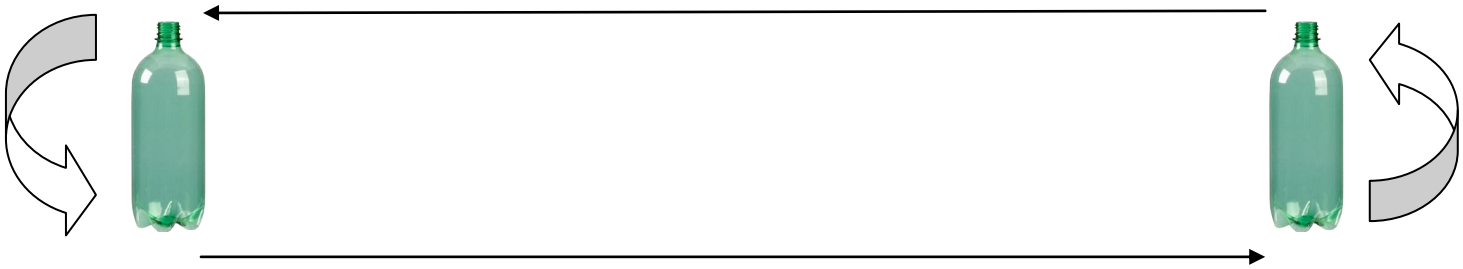


Faça os mesmos movimentos da figura, cada movimento deve durar 20 segundos.

EXERCÍCIO FÍSICO
Depois de um bom alongamento, agora iremos realizar alguns exercícios físicos.
É hora de suar a camisa.
Exercício 1 – Pule 25 vezes no mesmo lugar.
Após o exercício, descanse 15 segundos (contar até 15)

Exercício 2 – Pule 35 vezes no mesmo lugar.
Após o exercício, descanse 15 segundos (contar até 15)

Exercício 3 – Pegue 2 objetos, coloque um longe do outro, cerca de 15 metros (15 passadas largas). Durante 1 minuto deverá correr em volta dos objetos.
Observação: Repetir este exercício 5 vezes. A cada parada, descansar durante 15 segundos (contar até 15).



- Relate aqui, como foi sua experiência na atividade e quais foram suas dificuldades. Se sentiu ofegante? Cansou muito? Conseguiu realizar todas as etapas?
  NÃO ESQUEÇA DE REGISTRAR A ATIVIDADE ATRAVÉS DE FOTO.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Rua Avenida 14 de Março, nº656 – Centro – Ladário – MS – CEP: 79370-000
Endereço Eletrônico: educaladario@brturbo.com.br
Telefone para contato: 67 3226 2394/ 3226 2034

Objeto de conhecimento: Jogos Eletrônicos.
Habilidade: MS.EF67EF02.s.01

⇒ ***Aulas 05/06 - Educação Física***

As vendas de jogos eletrônicos crescem exponencialmente a cada ano, constituindo-se no 4º maior mercado no âmbito mundial. Os brasileiros têm uma significativa participação no desenvolvimento de games e em campeonatos, como League of Legends (LoL), DotA 2, Counter-Strike (CS), PES, entre outros.
O entusiasmo pelos jogos eletrônicos vai da infância até a vida adulta. Segundo a 5ª edição da Pesquisa Game Brasil, de 2018, a principal faixa etária de jogadores está entre 25 e 34 anos, desfazendo a visão de que os videogames são apenas para crianças e adolescentes. Segundo essa pesquisa, 75,5% dos entrevistados de diferentes classes sociais brincam com os jogos eletrônicos, e a plataforma preferida é o smartphone (84%), seguido dos consoles (46%) e dos computadores (45%). As mulheres representam a maioria dos jogadores (58,9%). Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para diferentes finalidades. Além da diversão, há jogadores que buscam condicionamento físico, coordenação motora, socialização, passatempo, uma atividade para aliviar o estresse e até mesmo uma oportunidade de estudar e aprender mais sobre eles.
O tempo empregado nessa prática deve ser controlado, pois os exageros podem provocar malefícios, como o sedentarismo e o isolamento, bem como outras consequências para a saúde.

EXERCÍCIO

1. Para quais finalidades podemos utilizar os jogos eletrônicos?

_____

_____

_____

2. Você utiliza algum jogo eletrônico em seu dia a dia? Qual?

_____

_____

_____

3. Qual a importância de controlarmos o tempo da prática do jogo eletrônico?

_____

_____

_____

Agora realize uma pesquisa com as pessoas que moram na sua casa.

1. Você brinca com algum jogo eletrônico? Se sim, qual(is)? Se não: por quê?

_____

_____

_____

2. Qual(is) motivo leva você a jogá-lo(s)

_____

_____

_____

3. Qual tipo de plataforma você costuma utilizar?

_____

_____

_____

4. Por quanto tempo você costuma jogar diariamente?

_____

_____

_____

Objeto de conhecimento: Jogos Eletrônicos
Habilidade: MS.EF67EF02.s.01

⇒ ***Aulas 07/08 - Educação Física***

Vamos colocar os jogos eletrônicos na vida real?

Exercício

1. Escolha um jogo eletrônico que você mais gosta, ou pesquise um jogo eletrônico. Em seguida, você deverá trazer o jogo para a vida real, utilizando de materiais recicláveis. Monte o jogo, e registre através de foto.
2. Conte aqui qual foi o jogo que montou, como montou, como se joga e quais são as regras.

Observação: Quando voltarmos para as aulas presenciais, nós iremos realizar este jogo com os alunos.