

EDUCAÇÃO FÍSICA

6º ANO



Senhores pais e queridos alunos:



Nas aulas de Educação Física trabalhamos vários temas sobre a Cultura Corporal de Movimento. Entre eles, os jogos eletrônicos. Usamos os jogos eletrônicos como mais uma ferramenta para a prática de atividade física.

O que leva uma pessoa a brincar com jogos eletrônicos?

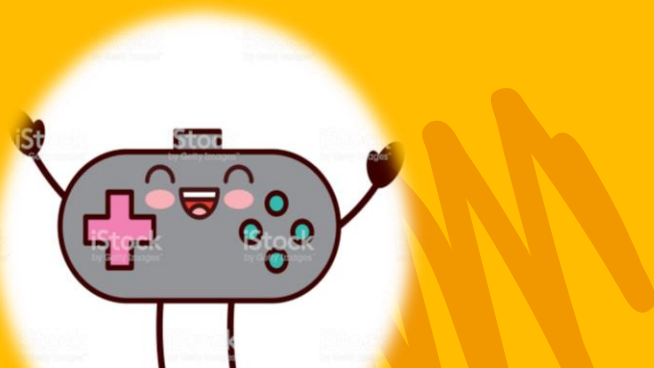
Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para diferentes finalidades. Além da diversão, há jogadores que buscam condicionamento físico, coordenação motora, socialização, passatempo, uma atividade para aliviar o estresse e até mesmo uma oportunidade de estudar e aprender. Por outro lado os exageros podem provocar malefícios, como sedentarismo e o isolamento social, bem como outras consequências para a saúde.



Os jogos eletrônicos na escola



Os jogos apresentam um grande potencial para construir os conhecimentos, a partir do estímulo, da ludicidade, da interatividade, da reflexão sobre os erros cometidos, além de permitir o desenvolvimento da capacidade dos alunos em relação à leitura de novas tecnologias. Não é a toa que muitas matérias utilizam desse recurso nas aulas com o propósito de contribuir com a aprendizagem dos alunos.



Nas aulas de educação física não podia ser diferente, tentamos trazer para o real o que os jogos virtuais propõem.





Que tal trazer para a realidade dois jogos virtuais para jogar em casa??

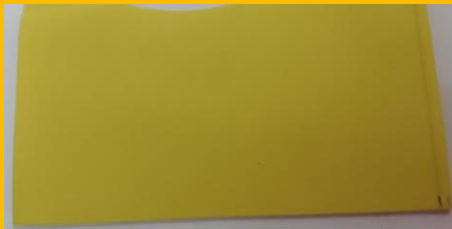
O primeiro será o Tetris

Materiais:

Uma folha de sulfite para fazer o quadriculado



Folha de EVA para fazer as pecinhas, pode ser também folha de sulfite



Régua

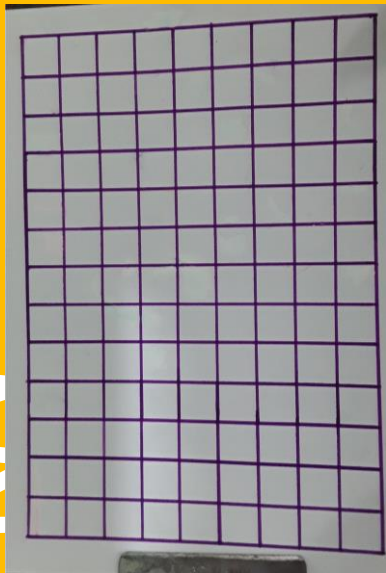


Caneta e tesoura



1º Passo:

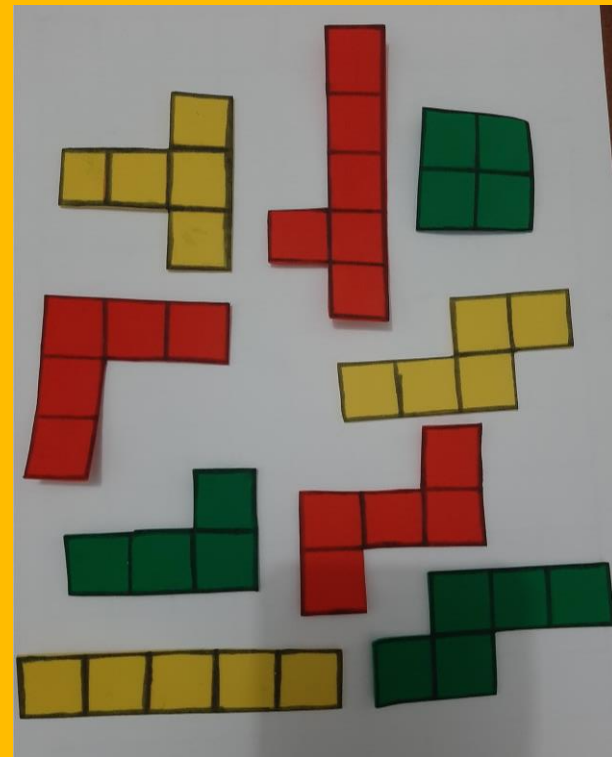
No papel sulfite desenhe o quadriculado. Eu fiz 2X2.



VAMOS COMEÇAR!!!!!!

2º Passo:

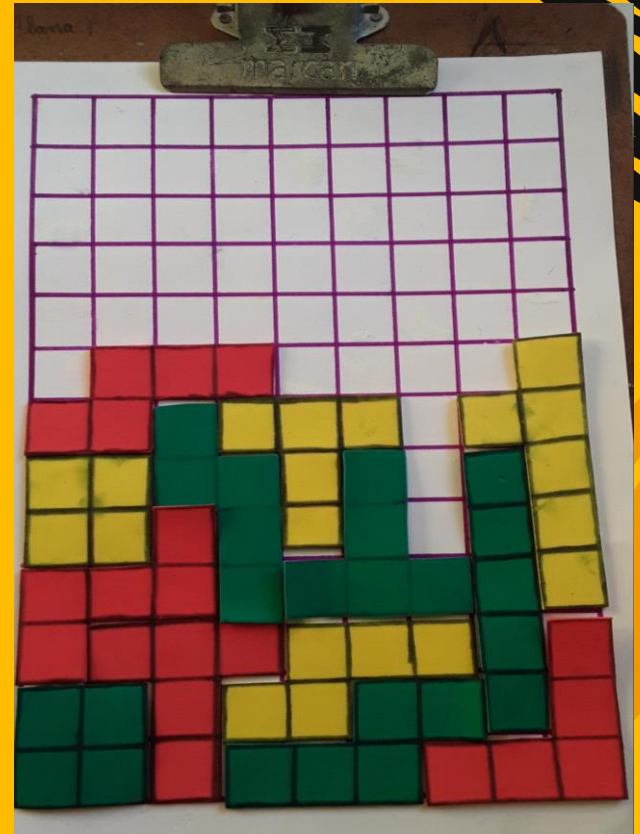
Desenhe no EVA as pecinhas que você irá usar (elas devem ter o mesmo tamanho dos quadrinhos que você fez no sulfite). São 9 modelos, eu fiz de cada modelo as três cores, se não tiver o EVA pode fazer na folha de sulfite e depois pintar, agora recorte.



Agora vamos jogar!!!!!!

Objetivo do jogo:

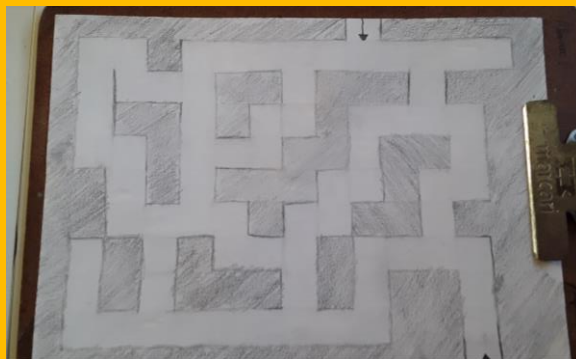
Montar um quebra-cabeça encaixando as peças de diferentes formatos sem deixar espaços entre elas. Dá pra jogar sozinho ou em dupla, cada um pega uma peça e vai colocando, quem colocar a peça errada (deixando espaço entre a outra peça perde).



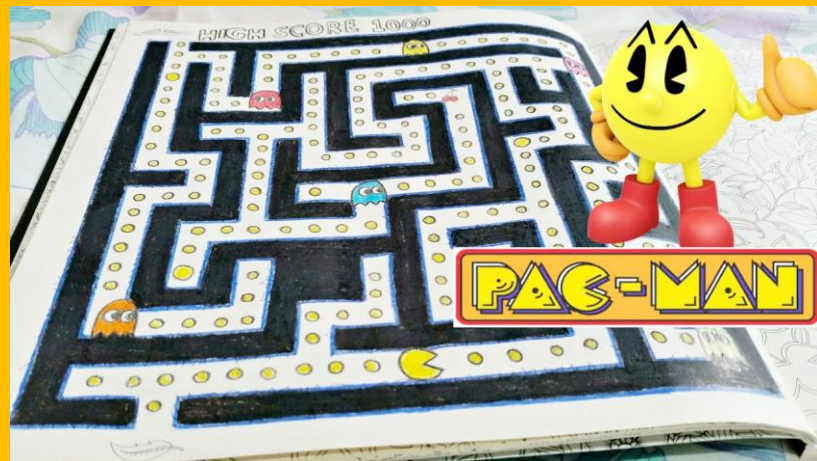
O segundo será o jogo do Come-come ou Pac-man

Materiais:

Fita crepe ou outro tipo de fita que grude no chão.
Com a fita você irá formar um caminho como este, tem que ter duas entradas, uma para o come-come entrar e outra para você.



Regras:
Você só pode andar em cima da fita,
um pode ser o come-come e o outro
foge, fica igual ao pega-pega. Depois
vocês podem trocar de lugar.





Se possível registre as suas
atividades, você fazendo o
jogo e jogando com a sua
família!!! **Mande para gente:**
eppseed@gmail.com



**Desejamos que todos possam aproveitar bem a
brincadeira!**



A professora que elaborou este conteúdo trabalha na escola Victor Nahas Avedis, ela preparou conforme a habilidade (HCEFo6EFo1T) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos.



Espero que todos tenham gostado!!!!
Obrigada!
Profa Grace da Silva