

SEMANA 32
ATIVIDADES COMPLEMENTARES
ENSINO MÉDIO – SEDUC-GO

Superintendência de
Ensino Médio

Secretaria de
Estado da
Educação



COLÉGIO: _____
NOME: _____

DATA: ____/____/2021.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DE GOIÁS
SUPERINTENDÊNCIA DE ENSINO MÉDIO
GERÊNCIA DE PRODUÇÃO DE MATERIAL PARA O ENSINO MÉDIO

SEDUC EM AÇÃO 2021

LISTA DE ATIVIDADES

2ª SÉRIE – ENSINO MÉDIO

SEMANA 32

➤ **Componentes Curriculares e temas**

• **Terça-feira – 19/10/2021**

- Educação Física – **Aula na TBC** – Práticas Corporais

2021

EDUCAÇÃO FÍSICA

EIXOS TEMÁTICOS

- Competição e cooperação em jogos e brincadeiras.
- Valores e relações interpessoais nas práticas corporais.
- Vivência crítica e emancipada do lazer.

HABILIDADE

- Reconhecer as práticas competitivas, cooperativas e de apresentação de expressão corporal como linguagem no seu contexto histórico, cultural e filosófico, adotando uma postura ética perante o ensino e a aprendizagem em suas diversas especificidades somadas a seus valores.

Para essa aula é importante:



- assistir à videoaula.
Disponível em: <https://portal.educacao.go.gov.br>
Acesso em: 08 ago. 2021.



- práticas corporais na Educação Física Escolar.
Disponível em: <http://gg.gg/vpzh0>
Acesso em: 08 ago. 2021.

- Com o auxílio das pesquisas, procurem responder às atividades propostas.



ATIVIDADE 01

O significado de jogo costuma se misturar com a ideia de esporte, por isso, entender o que é jogo é fundamental para, inclusive, não o confundir com esporte. É comum que as pessoas digam que uma pessoa que pratica profissionalmente voleibol seja um jogador. Isso não é verdade. Essa pessoa que se utiliza do esporte de forma profissional ou semiprofissional, cuja prática é revertida em termos financeiros e conquistas de títulos, não é um jogador: é um atleta.

Quais são as características básicas para que uma atividade seja considerada jogo?

- (A) Regras rígidas e inflexíveis, único foco é a competição, necessidade de alto nível de condicionamento físico e técnico.
- (B) Não existem regras nem organização, cada um joga como quer e quando quer, não tem nenhum objetivo, sendo simplesmente uma prática aleatória.
- (C) Uma característica marcante é a seriedade da prática, onde o foco é a atividade física como forma de disciplinar e adestrar os praticantes.
- (D) Regras mutáveis, pode ser tanto de competição quanto de cooperação; pode ser jogado individualmente ou em grupo, proporciona prazer no ato de jogar.
- (E) Nenhuma alternativa está correta.

ATIVIDADE 02

A maioria dos Jogos Populares teve sua origem, ainda, na antiguidade egípcia e greco/romana. Na Idade Média, muitos jogos surgiram e outros foram modificados a partir das transformações na sociedade. Os jogos são elementos universais em todas as culturas humanas.

Qual o registro mais antigo da criação e prática de jogos na humanidade?

- (A) Foram registradas atividades como jogos, na pré-história a mais de 3.500 anos antes de Cristo.
- (B) A arqueologia registra a presença de competições e jogos desde 2.600 anos antes de Cristo.
- (C) Pesquisadores encontraram os primeiros registros de jogos na Idade Moderna a 1.600 anos depois de Cristo.
- (D) Os jogos tiveram seu início na Idade Contemporânea no ano de 1.800 depois de Cristo.
- (E) Nenhuma alternativa está correta.

ATIVIDADE 03

Quando o professor fala “vamos brincar” ou “vamos jogar”, essas palavras podem ter um significado diferente de acordo com a faixa etária de quem está praticando, ganhando um novo contexto e novos elementos.

Qual a importância da brincadeira no desenvolvimento do ser humano?

(A) Toda brincadeira, acaba por estimular a coletividade a trabalhar em conjunto e a produzir mais.

(B) O ato de brincar tem sua importância no aspecto de ocupação do tempo ocioso, para que as pessoas não fiquem apenas utilizando celulares, computadores ou assistindo televisão.

(C) A sua relevância se deve ao fato de estimular o organismo a realizar uma atividade física desenvolvendo o condicionamento cardiorrespiratório.

(D) Com o brincar aprende-se, experimenta o mundo e suas possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de ação, organiza emoções, desenvolve a aprendizagem da linguagem e a habilidade motora.

(E) Nenhuma alternativa está correta.

ATIVIDADE 04

Alguns jogos apresentam dinâmicas de grupo que têm como objetivo despertar a consciência de coletividade e promover efetivamente a ajuda entre as pessoas. Nesse tipo de jogos, aprende-se a considerar o outro como um parceiro, e não como adversário.

Que tipo de jogos seriam esses?

(A) Jogos Competitivos

(B) Jogos Motores

(C) Jogos Cooperativos

(D) Jogos Recreativos

(E) Nenhuma alternativa está correta.

