

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: _____ Data: ____/____/____

Professor (a): _____ Turma: _____

Escola: _____



RECREAÇÃO



Você já percebeu que muitas das atividades nas aulas de educação física são realizadas através de jogos? Isso acontece porque a recreação é essencial para a aprendizagem e contribui para o desenvolvimento de várias habilidades de uma maneira prazerosa.

Jogos e Brincadeiras

Ao nos envolvermos em jogos e brincadeiras, aprendemos a seguir normas, a prestar atenção nas instruções e a pensar de forma crítica para superar os desafios apresentados. Durante a aplicação das atividades recreativas, compreendemos que vencer nem sempre é possível e que isso é aceitável. O que realmente importa, além de se divertir, é respeitar os outros, aceitar os resultados e trabalhar em equipe.

Um aspecto relevante é compreender que a recreação escolar vai além de simplesmente jogar, pois quando nos divertimos, também somos incentivados a aprimorar nossa concentração, memória, atenção e agilidade nas decisões. Os jogos que temos na escola são selecionados por educadores para ajudar no desenvolvimento de nossas competências físicas, sociais e emocionais.

Atividades Práticas

As atividades práticas também são benéficas para o nosso corpo; correr, pular, manter o equilíbrio e mudar rapidamente de direção ajudam a fortalecer os músculos, melhorar nossa coordenação motora e aumentar agilidade. Vamos explorar algumas atividades (muitas delas realizadas nas aulas de educação física) e seus propósitos educacionais.

- Pega-pegas: desenvolve velocidade e agilidade, atenção e capacidade de tomar decisões rápidas.
- Queimada (Carimba): estimula a coordenação motora, a precisão dos movimentos, o trabalho em equipe e o respeito às regras.
- Amarelinha: ajuda no equilíbrio, na coordenação motora e na noção de espaço.
- Morto-vivo: trabalha a atenção, a concentração e a rapidez para responder comandos.

Esses exemplos demonstram que os jogos são mais do que apenas entretenimento. Ademais, cada um deles pode ser ajustado para que todos participem, independentemente de suas capacidades físicas. Ao brincar, adquirimos conhecimentos valiosos, aprimoramos competências para a vida e desfrutamos de uma experiência agradável repleta de desafios.

Dayvison Andrade – Tudo Sala de Aula

Atividade _____

1. Durante uma aula de educação física, o professor propôs uma brincadeira em que todos deveriam seguir algumas regras para alcançar um objetivo coletivo. O que o professor pretendia desenvolver com essa atividade?

2. Ao final de uma partida de vôlei, Sophia e suas colegas cumprimentaram as atletas da equipe adversária, mesmo após perderem o jogo. Essa atitude demonstra que, nas atividades recreativas, é importante
- a) falar quando o resultado não é o esperado.
 - b) respeitar os adversários em competição.
 - c) convidar os adversários para uma revanche.
 - d) definir a partida finalizada com o resultado.

3. Em uma atividade recreativa, o professor pediu que os grupos encontrassem diferentes maneiras de atravessar um circuito utilizando apenas bambolês. Essa atividade contribui principalmente para o desenvolvimento da
- a) força física e agilidade.
 - b) criatividade e raciocínio.
 - c) agilidade e memorização.
 - d) velocidade e memorização.

4. Na aula prática de Educação Física, a professora Emília adaptou as regras de uma brincadeira para que a aluna Beatriz, que possui necessidades específicas, também pudesse participar da atividade. O que essa atitude demonstra?

5. O trecho “os jogos são mais do que apenas entretenimento” afirma que, além de proporcionar diversão, eles contribuem para o desenvolvimento de quais habilidades?

Leia o texto e responda.



6. Considerando a forma como as crianças brincam atualmente, a principal mensagem da imagem é que

- o uso da tecnologia substituiu todas as formas de brincadeira.
- as brincadeiras perderam sua importância diante da tecnologia.
- é possível se divertir e conviver sem depender de celulares.
- os celulares devem ser proibidos durante as atividades físicas.

Leia a tirinha e responda.



7. A situação apresentada na tirinha acima destaca principalmente

- a preferência por atividades realizadas em grupo.
- a falta de interação causada pela atenção ao celular.
- o interesse do menino em participar de uma brincadeira.
- a dificuldade dos personagens em encontrar uma brincadeira.

8. Quando o menino pergunta “Quer jogar?”, a que ele está se referindo? Qual a interpretação do outro personagem?

Leia o texto para responder à questão.



9. A resposta de Armandinho surpreende seu colega porque mostra que

- as brincadeiras podem representar situações do cotidiano.
- as brincadeiras definem as profissões que as crianças terão no futuro.
- cuidar de crianças não pode fazer parte da rotina de um pai.
- brincar de boneca é uma atividade exclusiva das meninas.

10. Qual é a sua atividade preferida na recreação? Por que é interessante?

Apoio pedagógico para este material



Para acessar o **gabarito**, o **planejamento** e as **demais orientações**, escaneie o QR Code **ou** clique no botão ao lado.
Ao abrir, role a página para baixo.



Mais opções de materiais e suportes gratuitos para professores:

Acesse nosso **site** e encontre milhares de atividades gratuitas para enriquecer suas aulas.



Entre em grupos de **WhatsApp** e fique por dentro das novidades e lançamentos.



Acesse o nosso **Instagram** e acompanhe conteúdos, dicas e novidades para professores.



© Tudo Sala de Aula – Todos os direitos reservados

Este material é protegido pela legislação de direitos autorais e destina-se exclusivamente ao uso pedagógico em sala de aula ou em casa. É permitida a utilização e impressão para fins educacionais, sendo proibida a reprodução, comercialização, distribuição, publicação em livros ou disponibilização deste material, integral ou parcialmente, em sites, redes sociais, plataformas ou outros meios, sem autorização prévia do Tudo Sala de Aula.