

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

NOME DA ESCOLA: E. E. SÃO JOAQUIM

PROFESSOR: ALESSANDRO MATOZINHOS CAMILO

TURMA: 6º ANO 01 e 02

TURNO:MATUTINO

NÚMERO DE AULAS POR SEMANA: 2 AULA

NÚMERO DE AULAS POR MÊS: 8 AULAS

EIXO TEMÁTICO: Jogos e Brincadeiras; Esportes.

OBJETIVO DE CONHECIMENTO: Jogos eletrônicos ; Sedentarismo; Saúde e qualidade de vida. Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação, entre outros); Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros); Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros); Esportes técnico-combinatórios (tais como ginástica olímpica, saltos ornamentais, GRD, nado sincronizado, volteio, entre outros)

HABILIDADE(S):

- Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias digitais e seus impactos na saúde e qualidade de vida das pessoas.
- Desenvolver e aplicar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios garantindo a participação de todos.
- Desenvolver alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.

ATIVIDADES SEMANA 4

TEXTO 1:

JOGOS ELETRÔNICOS

A história dos jogos digitais teve início quando os acadêmicos começaram a projetar jogos simples, simuladores e programas de inteligência artificial, como parte de suas pesquisas em ciência da computação. Somente a partir das décadas de 1970 e 1980 é que os jogos eletrônicos se tornaram populares, quando jogos de arcade, console de jogos eletrônicos e jogos de computador foram introduzidos ao público em geral.

Desde então, os jogos eletrônicos tornaram-se uma forma popular de entretenimento e uma parte da cultura moderna em diversas regiões do mundo. (Origem: Wikipédia)

O jogo eletrônico, videogame ou *videogame* é aquele que usa a tecnologia de computador. Ele pode ser jogado em computadores pessoais (dentre eles, tablets e telefones celulares), em máquinas de fliperama ou em consoles. Um console é um computador pequeno que serve basicamente para jogar videogame — PlayStation, Xbox e Wii são exemplos. Os consoles são conectados a controles manuais a um aparelho de televisão. As pessoas podem jogar tanto sozinhas quanto acompanhadas.

RESPONDA:

1) Quem criou os jogos digitais?

Uma empresa de Bill Gates.

Uma universidade.

Acadêmicos.

Uma empresa de PlayStation.

2) Em que década os jogos ficaram populares?

Na década de 1970.

Na década de 1980.

Alternativas 1 e 2 estão corretas.

Na década de 1990.

3) Como também podem ser chamados os jogos eletrônicos?

4) O que é um jogo eletrônico?

5) Você costuma jogar algum jogo eletrônico? Sim Não.

6) Qual aparelho costuma utilizar para jogar?

celular computador televisão mini ou portátil

7) Cite os jogos que costuma utilizar:

8) Identifique os esportes que costuma desenvolver nos jogos eletrônicos:

lutas futebol tênis basquete Outro: _____

Pesquisa:

Pergunte aos adultos da sua família, quais jogos eletrônicos eles conhecem e quais jogaram quando eram crianças ou adolescentes.

Texto 2

JOGO E ESPORTE

Os jogos são considerados atividades prazerosas, sem cobranças externas ou mesmo internas, são atividades em que nos exercitamos brincando, de maneira alegre, até

mesmo sem perceber. “Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, dotadas de um sentimento de tensão e alegria.” (HUIZINGA, 2007)

Algumas características dos jogos são: liberdade de ação, improdutividade / produtividade (no sentido de haver recompensa material), a dimensão lúdica em vantagem, a flexibilização / inflexibilização (pode ser alterada) das regras, espaço e tempo de jogo decididos pelos participantes. Os jogos são praticados de forma despreocupada, permitindo um descanso dos centros nervosos, contribuindo para diminuir qualquer tipo de tensão. Ele também proporciona liberação das energias acumuladas que precisam ser gastas, além de contribuir para aspectos importantes da formação da personalidade, na introdução ao respeito às regras e a convivência em grupo. São exemplos de jogos: Queimada, bola de fogo, pular sela, amarelinha, rouba bandeira, etc. Os esportes também conhecidos como desportos, são jogos que respeitam regras oficiais e tem um objetivo específico que é vencer. As regras que os esportes seguem são as mesmas em todos os lugares e são determinadas por Federações Desportivas, por isso são denominadas regras oficiais. BRACHT, 2005. Para o autor, o esporte pode ser entendido como prática de auto rendimento e assume algumas características como: competitividade, recordes, rendimentos. O esporte é caracterizado pela perda da liberdade de ação. A liberdade também está presente no esporte, porém os limites em relação às regras, ao espaço e ao tempo de duração influenciam as ações dos atletas. A dimensão lúdica está presente no esporte, mas encontra-se diminuída por causa da competitividade e do objetivo final: a vitória. Quando o praticante pratica qualquer esporte sem a intenção de vencer, este se torna um jogo recreativo, proporcionando prazer e alegria. Existem esportes individuais e esportes coletivos. Nos esportes individuais o atleta ao disputar uma modalidade com outros atletas, não depende de mais ninguém a não ser dele próprio. Exemplo de esportes individuais: Atletismo (corrida de 100 metros / Maratona / lançamento de dardo / salto com vara, etc); natação (prova 100 metros crawl, costas, borboleta, etc); judô; esgrima, entre outros. E nos esportes coletivos, aqueles praticados em equipe, você depende de seus parceiros para vencer a equipe adversária. Exemplos de esportes coletivos: Voleibol, basquetebol, futebol de campo, futsal, beisebol, rúgbi, etc.

RESPONDA:

- 1) Cite três características dos jogos.
- 2) Cite três características dos esportes.
- 3) Por que no esporte o aspecto lúdico se encontra diminuído?
- 4) Quais são os jogos que você mais gosta?
- 5) Quais são os esportes que você mais gosta?
- 6) Cite alguma modalidade esportiva que gostaria de conhecer ou praticar na escola

CLASSIFICAÇÃO DOS ESPORTES

OBS: Dando continuidade na aula da semana 3, sobre os esportes de invasão leiam o texto e responda as atividades abaixo:

Para compreender os tipos de esporte é importante saber identificar dentro de cada modalidade o que é necessário para efetivar a vitória. Neste momento iremos abordar e definir 4 destes esportes:

Esportes de marca: são os esportes onde o resultado é baseado na comparação dos registros das marcas alcançadas em tempo, distância ou peso. Uma característica marcante desses esportes é a quebra de recordes. Ex.: todas as provas do atletismo (Corrida, Salto em distância e Levantamento de Peso), remo, ciclismo, levantamento de peso, natação, etc.

Esportes de precisão: nesses esportes é comparado o desempenho de atingir com um objeto algum tipo de alvo estático ou em movimento. A pontaria é a capacidade mais importante nesses esportes. Exemplos: bocha, golfe, sinuca, arco e flecha, Boliche, etc.

Esportes de invasão: São esportes que tem como um dos objetivos invadir a área adversária, sob posse de

bola, para possivelmente pontuar. A manutenção da posse de bola é de suma importância para a eficiência do ataque e, nesse momento, a defesa deve se posicionar da maneira mais adequada para retomar a posse da bola e passar a atacar. Exemplo: basquetebol, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, polo aquático, rúgbi, etc.

Esportes técnico-combinatórios: são os esportes que são comparados à beleza estética e o grau de dificuldade dos movimentos executados pelos (as) atletas, de

acordo com padrões ou critérios estabelecidos nas regras de cada modalidade. Exemplos: todas as modalidades de ginástica, patinação artística, nado sincronizado, saltos ornamentais, skate, slackline, surf, etc.

OBS: A ginástica, embora seja uma unidade temática independente, com desdobramentos na saúde, na competição e na demonstração, tem sua forma competitiva classificada como esporte técnico-combinatório. Suas características principais são a plasticidade dos movimentos e a busca pela perfeição em sua execução, assemelhando-se a outras modalidades, como a patinação artística, os saltos ornamentais e o nado sincronizado.

Agora que você aprendeu um pouco sobre esses tipos de esportes.

RESPONDA :

- 1) Analise as imagens abaixo, identifique os nomes e classifique que tipo e quais esportes são.

A)



B)



D)

E)



RESPONDA :

Sobre os esportes de marca, precisão, técnico combinatorio e de invasão Relacione a segunda coluna de a cordo com a primeira:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1 - Esporte de Marca | () basquete, futebol, futsal e handebol. |
| 2 - Esporte de precisão | () ginastica artística e ginastica rítmica. |
| 3 - Esportes técnicos combinatorios | () bocha, golfe e tiro com arco. |
| 4 - Esporte de invasão | () provas de atletismo. |

Vamos falar mais um pouco sobre jogos eletrônicos:

RESPONDA :

- 1) Quanto tempo você fica diariamente em games?
- 2) Você considera os jogos eletrônicos benéficos ou maléficos? Porque?
- 3) Você acredita que os jogos eletrônicos influenciam negativamente no caráter ou no comportamento das pessoas? () Sim () Não
- 4) O uso indevido ou exagerado das tecnologias podem acarretar em efeitos prejudiciais a saúde, como SEDENTARISMO, OBESIDADE, VICIO E ALIENAÇÃO, procure o significado destas 4 palavras e escreva-as.
- 5) Qual traz mais benefícios a saúde? Jogos eletrônicos ou jogos e brincadeiras tradicionais? Justifique:
- 6) Na sua opinião quem se beneficia com o jogo do videogame? Quem joga? Quem fabrica? Quem vende? Quem compra? Todos? Ninguém? Justifique sua resposta.

Bom Trabalho.

QUALQUER PODDE ME CHAMAR NO GRUPO ESTOU A DISPOSIÇÃO DE VCS.

OBS: AS ATIVIDADES DEVERÃO SER RESPONDIDAS EM UMA FOLHA A PARTE PARA SER ENTREGUE N O RETORNO DAS AULAS.