



ATIVIDADE PARA ESTUDO DOMICILIAR
12° SEMANA: 15/06/2020 à 19/06/2020

Professor: Pablo Dutra de Castro	Componente curricular: Ed. Física
Nível de ensino: 6º ano	

HABILIDADES:

- Conclusão para as atividades avaliativas de Ed. Física.

ROTINA DA SEMANA

**ESTA SEMANA SERÁ RESERVADA PARA A
CONCLUSÃO DAS ATIVIDADES AVALIATIVAS -
ED. FÍSICA!!**

-- Importante --

Entrega das atividades: **E-mail** - pablo.castro@lasalle.org.br

Orientações:

- Produzir (06) perguntas e respondê las sobre a teoria - **Futsal**;
- Responder perguntas feitas pelo professor sobre a teoria - **Jogos Eletrônicos**;
- Produzir um jogo/brincadeira: Descrever como será este jogo e suas regras sobre o esporte - **Futsal** (**Formato: Word ou PDF**).

- Data limite para a entrega: **19/06**;
- Enviar as atividades em apenas **UM e-mail** (**Nome e Turma**).

[História do Futsal](#) - resumo

O Futsal foi criado na cidade de Montevidéu (Uruguai) no ano de 1934. O criador foi o professor de Educação Física da Associação Cristã de Moços de Montevidéu, Juan Carlos Ceriani Gravier.

Algumas regras do Futsal

- A partida oficial de Futsal tem duração de 40 minutos, 2 tempos de 20 minutos e 10 minutos de intervalo;
- A quadra de jogo será um retângulo com o comprimento máximo de 42 metros e o mínimo de 25 metros, tendo a largura máxima de 22 metros e a mínima de 15 metros;
- As equipes são formadas por 1 goleiro e 4 jogadores de linha e 7 jogadores como reservas;
- As substituições podem ocorrer a qualquer momento e em número indeterminado, desde que o árbitro seja avisado;
- A bola estará fora de jogo quando sair completamente quer pelo solo ou pelo alto das linhas laterais ou de fundo;
- Na hora do pênalti o goleiro deverá ficar sobre a linha do gol, podendo movimentar-se exclusivamente sobre ela.

Fundamentos do Futsal

- **Passé:** É quando o jogador passa a bola para um companheiro de sua equipe;
- **Drible:** É o ato em que o jogador usa a bola para enganar o adversário, deixando-o para trás;
- **Finta:** É o ato de enganar o adversário sem tocar na bola;
- **Cabeceio:** É a ação de cabecear a bola quando é de defesa ou de ataque muito alta;
- **Chute:** É a ação de chutar a bola, quando a bola estiver parada ou em movimento, visando dar a ela uma trajetória em direção a um objetivo, seja este o gol, outro jogador ou tirá-la de jogo.
- **Recepção:** É a ação de interromper a trajetória da bola vinda de passes ou chutes.
- **Domínio:** É a habilidade de recepcionar a bola com as diversas partes do corpo.
- **Controle:** Refere-se em manter a bola no ar, com toques de uma e de outras tantas partes do corpo, sem deixá-la cair ao chão.
- **Condução:** É a ação de progredir com a bola por todos os espaços possíveis de jogo.

Posições dos jogadores no futsal

- ❖ **Goleiro** - Defende o gol de todos os ataques do adversário e também pode atacar;

- ❖ **Fixo** - Defensor, semelhante ao zagueiro;
- ❖ **Ala (esquerdo e direito)** - Conduzem o jogo na lateral da quadra;
- ❖ **Pivô** - Atacante, o que fica mais próximo do gol adversário.

Sistemas de Marcação no futsal

- **Homem a Homem ou Individual** - O defensor marca individualmente o jogador que lhe indicado acompanhando-o por toda a quadra.
- **Por Zona** - O sistema de marcação por zona consiste em atribuir a cada jogador da equipe uma zona definida de defesa com a incumbência de ocupá-la e defendê-la integralmente. Neste sistema marca-se a bola, não o jogador.
- **Mista** - Ocorre uma variação entre a marcação zona e a individual, ocorre uma troca de marcadores em determinados setores da quadra.

JOGO ELETRÔNICO, VIDEOJOGO OU VIDEOGAME

Tecnologia de computador - Jogador interage com as imagens enviadas a um dispositivo que as exibe.

Dispositivos - Pode ser jogado em: Tablets, televisões, celulares e fliperamas.

Console - Computador pequeno: PlayStation, Xbox e Nintendo. Os jogos eletrônicos eram simples: Gráficos básicos e sem som.

Jogos que fez história:

Pac-man - 1980 / Donkey Kong - 1981 / Super Mário Bros - 1985 /
Street Fighter II - 1991 / Wii Sports - 2006 (**Grande revolução - Podemos praticar esportes juntamente com o jogo eletrônico "Movimento Corporal"**).

- **INTERNET** - Eliminou a necessidade dos jogadores estarem no mesmo espaço físico. E sim, é possível jogar com pessoas em localidades distantes.

- **PÚBLICO ALVO** - Não são somente Crianças e Jovens... Mas os Adultos também. Ou seja, não existe mais esta frase: "Jogos Eletrônicos é coisa de criança".

- **INFELIZMENTE** - Pessoas estão deixando de brincar com o corpo, ou seja, se movimentar, pular, correr (contato com pessoas). Estão escolhendo ficar sozinhos,

parados, trancados em lugares por muito tempo (sem contato social).

- BENEFÍCIOS PARA AS PESSOAS -

Melhora da memória, Melhora raciocínio lógico, Combate a obesidade (jogos com movimento corporal), Coordenação motora.

- PREJUÍZOS PARA AS PESSOAS -

Sedentarismo, Obesidade, Anti-social, Cansaço Corporal e Mental...

!! Responder estas perguntas !!

- O que é um jogo eletrônico?
- O que é um console?
- Quais são os dispositivos que podemos utilizar para jogar os jogos eletrônicos?
- Cite 3 jogos que fez história:
- Cite 3 **benefícios** que os jogos eletrônicos trás para as pessoas:
- Cite 3 **malefícios** que os jogos eletrônicos trás para as pessoas:

- Chegue na hora;
- Traga seu caderno para a aula online;
- Deixe seu microfone desligado (**quando for solicitado**, ligue seu microfone)!!

AULA ONLINE:

→ **Todas as Aulas de Ed. Física Serão: Quintas-Feiras às 10h!!**

Importante:



ACESSAR O LINK:

meet.google.com/emz-bdeh-qng