



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

Professor: Pablo Dutra de Castro	Componente curricular: Ed. Física
Nível de ensino: 7º 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 (08) perguntas e respondê las sobre a teoria - **Divisão dos Esportes**;
- Responder perguntas feitas pelo professor sobre a teoria - **Jogos Eletrônicos**;
- Produzir um jogo/brincadeira com suas regras sobre a sua categoria escolhida. (**Formato: Word ou PDF**).

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

DIVISÃO DOS ESPORTES

Esporte de rede/parede: São aquelas modalidades nas quais se arremessa, lança ou se bate na bola em direção à quadra adversária - sobre a rede ou contra uma parede.

Ex: voleibol, vôlei de praia, tênis, badminton, pádel, peteca.

Esporte de campo e taco: São aquelas modalidades que tem como objetivo rebater a bola o mais longe possível para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância entre as bases - somando pontos.

Ex: taco bola, beisebol, críquete.

Esportes de invasão: São modalidades em que as equipes tentam ocupar o setor da quadra/campo defendida pelo adversário para marcar pontos, ao mesmo tempo em que têm que proteger a própria meta.

Ex: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee.

Esporte de combate: Caracterizados como disputas, nas quais uns tentam vencer os outros, através de toques, desequilíbrios, imobilizações e etc. É importante destacar que para se dar bem nestes esportes, é preciso atingir o corpo do adversário ou conseguir algum grau de controle sobre ele ou o Nocaute.

Ex: boxe, esgrima, jiu-jitsu, jodô, karatê, luta, sumô, taekwondo.

JOGO ELETRÔNICO

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** - Crianças, Jovens e Adultos.

- **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 a memória e o raciocínio lógico, Combate a Obesidade (movimento corporal), Convivência familiar (se a família participar)...

- 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: Terças-Feiras às 11h!!**

Importante:



ACESSAR O LINK:

meet.google.com/gji-wztq-xhj