

PROFESSOR(ES): Juliano Tavares dos Santos

E-MAIL: juliano-tsantos@educar.rs.gov.br

ÁREA: Linguagens e suas Tecnologias

DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA

TOTALIDADE: 7

ATIVIDADE REFERENTE AO MÊS/PERÍODO DE: 01 a 30 SETEMBRO/2021

NOME DO ALUNO: _____ TURMA: _____

Atividade Remota Nº 4

Tipos de Jogos

Jogo é toda e qualquer atividade em que exista a figura do jogador (como indivíduo praticante) e regras que podem ser para ambiente restrito ou livre. Geralmente os jogos têm poucas regras e estas tendem a ser simples.

Elementos de um jogo:

Jogador

Adversário

Deve existir objetivo

Deve existir regras

Interatividade

Condições de vitória, empate e derrota

Ser uma forma de entretenimento

O Jogo Competitivo: Deve-se assumir uma realidade educativa ao jogo, fazendo entender o que perder ou ganhar não interessa, há que saber desfrutar do jogo. Um dos problemas deste tipo de jogos é que quando se colocam os indivíduos em situação de rivalidade, se eles sentirem que a sua aceitação depende de vencer ou perder, provocam altos níveis de angústia e agressividade.

O Jogo Cooperativo: Denomina-se assim o jogo em que todo o grupo colabora combinando as diferentes habilidades dos indivíduos para conseguir um objetivo comum, todos ganham ou todos perdem se não se consegue alcançar o objetivo proposto. É importante difundir jogos que vão de encontro aos valores de igualdade, de participação, de empatia e de cooperação.

Jogos motores, intelectuais e sensoriais

Os jogos motores têm por característica principal haver um desenvolvimento motor do atleta.

Os jogos intelectuais utilizam muito a mente para sua realização, pode ser representado pelo esporte mental chamado xadrez.

Os jogos sensoriais são jogos que envolvem todos os sentidos do ser humano.

Jogos de mesa e de tabuleiro: É um termo genérico para designar jogos normalmente disputados sobre uma mesa ou outra superfície plana, como o Dominó. Existem os jogos de mesa como os de baralho: truco, pôquer, rouba monte, canastras, pife, etc. E jogos de tabuleiro como dama, xadrez, ludo, jogo de botão. Jogos de mesa são aqueles que necessitam de algum **objeto auxiliar** para serem jogados.



Jogos da cultura Gaúcha: Nossas origens culturais se entrelaçam entre os povos espanhóis e portugueses, indígenas e africanos, além das influências mais tardias de outros povos como os alemães, italianos e japoneses. Assim, os jogos de origem nestes povos também foram disseminados, transformados e fazem parte de nossa cultura, como por exemplo: Carreiras, tiro de laço, jogo do osso, bocha, truco, bisca, bola de gude, pandorga, entre muitos outros.

Jogos Eletrônicos: Um **jogo eletrônico** ou também denominado **videojogo**, é um jogo no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles (*joysticks*) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor, ou seja, aquele que usa tecnologia de computador. Os sistemas eletrônicos usados para jogar videojogos são conhecidos como plataformas como, por exemplo, computadores, celulares e consoles.

Atividades:

1 - Cite jogos possíveis de serem realizados que tenham como característica:

- Jogos motores de arremesso:
- Jogos motores de menor tempo:
- Jogos intelectuais de mesa com papel e caneta:
- Jogos intelectuais de mesa com cartas:
- Jogos intelectuais de tabuleiro:
- Jogos da cultura gaúcha:
- Jogos eletrônicos:

2 – Analise as seguintes afirmações:

I – A importância do jogo competitivo está no fato de que é necessário ganhar sempre, a qualquer custo.

II – Dominó é um exemplo de jogos de mesa, assim como o jogo do osso é um jogo da cultura gaúcha;

III – A determinação prévia de regras e de objetivos claros são características de qualquer jogo.

IV – Jogos eletrônicos são apenas usados no celular.

Estão corretas as afirmações:

- Apenas I e II
- II e III
- III e IV
- Apenas IV
- Todas as afirmações

3 – Você costuma jogar? Quais jogos? Com qual frequência? O que lhe proporciona? Há exagero? Resuma em até 10 linhas sua relação com os diversos tipos de jogos:



Atividade Remota Nº 5

Tipos de Esportes

O esporte é um fenômeno social que está extremamente difundido nas mídias e assim, mobiliza um grande número de pessoas, movimentando economias nacionais e internacionais, envolvendo instituições públicas e privadas. Agrega ao consumidor e à sociedade diversos valores, como o cuidado consigo mesmo.

O esporte é uma prática corporal integrante da cultura corporal de movimento, suas modalidades são caracterizadas por competição, regras universais e federações e confederações que organizam a prática esportiva nos níveis regional, estadual, federal e mundial. Existem inúmeras modalidades esportivas que podem ser classificadas de maneiras diferentes, dependendo da sua finalidade e intenção.

A divisão entre **esportes coletivos e individuais** consideram as relações de colaboração. Nos **esportes coletivos** é necessária a colaboração de todos os companheiros de equipe para que seja possível certo nível de desempenho dentro da competição, como, por exemplo, o futsal, o vôlei, o beisebol, entre outros. Já nos **esportes individuais**, o atleta compete sozinho e seu desempenho só depende de si. No esporte sempre haverá disputas entre adversários, as relações de oposição configuram a maneira como será essa disputa, divididas em duas categorias: a primeira é a relação **com interação entre adversários**, essa relação é definida dessa maneira porque as ações de um adversário interferem diretamente nas ações do outro, havendo ou não contato físico; a segunda categoria é a de relação **sem interação entre adversários**, nessa relação não há interferência da ação de um adversário sobre a ação de outro.

- Esportes SEM interação entre adversários

Esportes de marca: são os esportes que consideram a comparação entre o alcance de índices, que podem ser mensurados com metros, segundos, quilos, etc. Uma característica marcante desses esportes é a quebra de recordes. Exemplos: todas as provas do atletismo, patinação de velocidade, remo, ciclismo, levantamento de peso, natação, 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 (acrobática, aeróbica esportiva, artística, rítmica, de trampolim), patinação artística, nado sincronizado, saltos ornamentais, skate, slackline, surf, 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, croquet, curling, golfe, sinuca, tiro com arco, tiro esportivo, etc.

- Esportes COM interação entre adversários

Esportes de combate: esses esportes são sempre individuais e têm como objetivo central vencer o oponente através de toques, desequilíbrios, imobilizações, exclusão de determinado espaço, contusões, combinando ações de ataque e defesa. Exemplo: boxe, esgrima, jiu-jítsu, judô, karatê, sumô, taekwondo, etc.

Esportes de campo e taco: são os esportes nos quais a estratégia de jogo para pontuar requer o ato de rebater a bola o mais longe possível e tentar percorrer no campo a maior quantidade de bases. Nessas modalidades, os times alternam entre ataque e defesa e, no início do jogo, o time que está defendendo sempre começa com a posse da bola para que a dinâmica do jogo seja possível. Exemplo: beisebol, brännboll, críquete, lapa, pesapallo, rounders, softball.

Esportes com rede divisória ou parede de rebote: são as modalidades nas quais o objetivo principal é lançar, bater ou arremessar a bola ou objeto de mesma função para a quadra adversária, sobre uma rede ou rebatendo contra uma parede, dificultando interceptação da defesa do adversário para que a bola ou o objeto toque o chão e o ponto seja computado. Podemos citar como exemplos de esportes com rede divisória o voleibol, vôlei de praia, tênis, badminton, pádel. E como exemplos de esportes com parede de rebote, a pelota basca, raquetebol, squash, etc.

Esportes de invasão: para a disputa desses esportes existem duas equipes que possuem uma meta a ser defendida e a meta do adversário para ser invadida e atacada, a fim de computar pontos. A transição de ataque para defesa acontece a todo o momento. 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. As metas a serem defendidas e/ou atacadas estão sempre posicionadas nas linhas de fundo dos campos ou quadras retangulares, características desses esportes. Exemplo: basquetebol, corfebol, floorball, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, lacrosse, polo aquático, rúgbi, etc.



Atividades:

1. Dê 3 exemplos de esportes, segundo a tabela a seguir:

Tipo	Coletivo	Individual
Com a interação com adversários	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.
Sem interação com adversário	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.

2. Agora dê dois exemplos para cada tipo de esporte:

Tipo	Esporte	
De invasão	1.	2.
Com divisória ou parede	1.	2.
De marca	1.	2.
De precisão	1.	2.
Técnico-combinatório	1.	2.
Combate	1.	2.
Campo e taco	1.	2.