

esportebet brasil 2 com

<p>Conteúdos</p>

<p>Este plano de aula de educação física para os anos finais do ensino fundamental, apresenta os aspectos conceituais sobre a 💷 lógica interna e externa dos esportes de precisão, tendo como base conceitos e procedimentos específicos sobre esse tipo de esporte.</p>

<p>Aspectos 💷 conceituais a respeito da lógica interna e ext

erna dos esportes de precisão.</p>

<p>Objetivos</p>

<p>Espera-se que os e as estudantes sejam capazes de 💷 relacionar conhecimentos acerca dos esportes de precisão, tendo como base conceitos e procedimentos específicos sobre esse tipo de esporte.</p>

<p>Ensine também:</p>

<p>Esportes 💷 técnico-cominatórios: da ginástica ao skate</p>

<p>Esportes coletivos de invasão</p>

<p>Educação física: veja 30 planos de aula para o ensino fu

ndamental e médioPalavras-chave:</p>

<p>Esportes 💷 de precisão.Esporte escolar.</p>

<p>Previsão para aplicação: 2 aulas (30 min./aula)</p>

<p>Proposta de trabalho:</p>

<p>Serão apresentados conceitos básicos dos esportes de precisão, que podem ser 💷 dialogados tanto no formato remoto quanto presen

cial.</p>

<p>Esperamos que este plano seja útil e venha a colaborar com a pr

25;tica docente.</p>

<p>1ª 💷 Etapa: Compreendendo a lógica interna e externa

</p>

<p>A classificação dos esportes, segundo alguns autores (GONZ) Tj T* E

interna e externa das modalidades, a fim de agrupá-las de forma que facilit

e a aprendizagem.</p>

<p>A lógica externa se dá 💷 pelos elementos exteriores

à prática da modalidade em si e que possuem relação direta com a história e os significados 💷 sociais e culturais atribuí

dos a cada uma delas.</p>

<p>Por outro lado, a lógica interna dos esportes "trata dos aspe

ctos peculiares de 💷 uma modalidade que exigem aos jogadores atuarem de um jeito específico (desde o ponto de vista do movimento realizado) durant

e 💷 {k0} prática" (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012, p.18).</p>

</p>

<p>Em outras palavras, a lógica interna de um esporte é a soma d

e todas as 💷 informações que precisamos ter para conseguir pr