

**ATIVIDADE DOMICILIAR REGULAMENTADA
PELA LDB (LEI Nº 9394/96)**

Componente curricular: Educação Física
Série: 6º ano **Período:** 12 a 16/04/2021



**PREFEITURA DO
ARACATI**
ALEGRIA DE SER ARACATIENSE

**APRENDENDO
EM CASA**



Olá pessoal! Tudo bem com vocês?
Hoje nós vamos revisar o conceito de jogos, dos quais são considerados um fenômeno da cultura corporal, suas origens, suas evoluções e os benefícios e malefícios que podem causar pelo excesso. Vamos começar!

Os jogos são considerados um fenômeno da cultura corporal do movimento.



Além disso são vistos como patrimônio da humanidade, são bastante parecidos com as brincadeiras, no entanto, apresentam regras próprias que devem ser respeitadas para que eles possam acontecer. Lembrando que os jogos podem ser comparativos, cooperativos e competitivos.

Entendemos também que o jogo eletrônico, videogame ou videogame é aquele que usa a tecnologia de computador. Ele pode ser jogado em computadores pessoais (dentro deles 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 e a um aparelho de televisão. As pessoas podem jogar tanto sozinhas quanto acompanhada.

Agora revise também, quem criou e qual o primeiro jogo para um computador



Foi em 1958, William Higinbotham criou o primeiro jogo eletrônico para um computador analógico, chamando-o de “Tênis para dois”. Em 1961, já havia jogos eletrônicos disponível no mercado e, em 1972, os consoles passaram a ter versão acessível para as residências.

As versões mais atuais com imagens mais reais em 3D, permitem controle corporal por meio de sensor de movimento e o confronto *on-line* contra um ou mais oponentes.

A experiência desse jogo é possível abordar também as atitudes de respeito dos alunos entre si no momento de pontuação. Além de ressaltar que os jogos eletrônicos auxiliar no ensino da aprendizagem dos conteúdos em todas as disciplinas.





Agora vamos conversar sobre os benefícios e os malefícios desses jogos eletrônicos? Antes dos exercícios. Vamos lá!

Os jogos eletrônicos são capazes de **amplificar** o desenvolvimento do **raciocínio lógico** das pessoas e também **noções de coordenação motora**, senso de espaço e **agilidade** na tomada de decisões. Todavia tudo em **excesso** pode ser **prejudicial**, a **prática excessiva** de jogos eletrônicos pode levar a diversos problemas como **síndromes** causadas por **movimentos repetitivos**, **cansaço ocular**, males consequentes do sedentarismo.



Está com alguma dúvida, escreva-a no final da atividade, para que seu professor responda para você, junto com a correção.

ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Escola: _____
Nome: _____ Série/Turma: _____

1. Quais os malefícios que pode acontecer com a prática exagerada dos jogos eletrônicos?

() Sedentarismo, obesidade () Disposição e energia () Desenvolvimento Lógico

2. Coloque (x) na opção verdadeira:

a) Em 1958, William Higinbotham criou o primeiro jogo eletrônico para um computador analógico chamado de:

() Tênis para um () Tênis para dois () Tênis para três

b) Em que ano os consoles passaram a ter versão acessível para as residências.

() 1970 () 1971 () 1972 () 1973

3. Complete as lacunas de acordo como texto:

a) Os jogos _____ são capazes de _____ o desenvolvimento do raciocínio lógico das pessoas e também **noções de coordenação motora**, senso de espaço e agilidade **na** tomada de decisões.

b) O jogo eletrônico, pode levar a diversos problemas como síndrome causado por movimentos _____, cansaço ocular, males consequentes do _____.

4. O que você entendeu sobre jogos eletrônicos?

Espero que vocês tenham gostado da aula de hoje. Se cuidem! Até o nosso próximo encontro! Fiquem com Deus!

