

**ROTEIRO DE ESTUDO/ATIVIDADES**

**UMA CIDADE DE SANTOS.**

**8º ANO – COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA.**

**PROFESSORA: PAOLA AMORIM.**

**PERÍODO: 03/08/2020 A 14/08/2020**

**AULA 09– JOGOS ELETRÔNICOS**

**Ei você!**



**VAMOS CONHECER UM POUCO MAIS SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.**



**DICA: ACESSE O LINK COM A EXPLICAÇÃO DA AULA:**

**<https://youtu.be/p2JG9rDULtE>**



**ASSUNTO A SER ESTUDADO: Jogos Eletrônicos: A Evolução dos Jogos Eletrônicos, transformações nas características dos jogos em função dos avanços das tecnologias e suas contribuições para o desenvolvimento corporal.**

### **Jogos eletrônicos**

O jogo eletrônico ou videogame é aquele que usa a tecnologia de computador, ele pode ser jogado em computadores pessoais como tablets, telefones celulares, em máquinas de fliperama ou em consoles. Um console é um computador pequeno que serve

basicamente para jogar vídeo game, Playstation, Xbox e Wii são exemplos, os consoles são conectados a controles manuais e um aparelho de televisão as pessoas podem jogar tanto sozinhas quanto acompanhadas.

No ano de 1958 foi desenvolvido o tennis for two tênis para 2, considerado um dos jogos eletrônicos pioneiros no mundo dos games, o jogo mostrava o caminho de uma bola simulada em uma quadra de tênis vista de lado.

A evolução dos jogos:

Os games nem sempre foram interativos e realistas como são agora, a Atari foi empresa pioneira no desenvolvimento de jogos eletrônicos no mundo, em 77, lançando um console com cartuchos removíveis. A partir daí a tecnologia foi evoluindo cada vez mais rápido e o aprimoramento gráfico o design dos jogos também, um fator importante para a evolução dos videogames foi a utilização de componentes de computadores nas produções de consoles.

A Sony fez isso com Playstation com cartão de memória que possibilitava o jogador salvar dados de um jogo e continuar do ponto em que parou e em 2006 a Nintendo lançou o Nintendo Wii, que possibilitou a maior interação do usuário com o jogo.

A Microsoft lançou seu primeiro videogame, o Xbox que conta com acessório Kinect que possibilita o jogador controlar o jogo sem utilizar nenhum tipo de controle.

A internet eliminou a necessidade dos jogadores estarem no mesmo espaço físico e hoje em dia é possível jogar com pessoas localizadas em qualquer parte do mundo. Mas não é porque é divertido que os jogos eletrônicos não apresentam também desvantagens, mas vamos primeiro falar sobre os seus benefícios.

Você sabia os jogos melhora o raciocínio lógico, aumenta a tolerância a frustrações, melhorar a atenção e agilidade. Mas não podemos deixar de falar que, uso excessivo de jogos eletrônicos podem desencadear uma série de problemas como o descontrole emocional e cognitivo, obesidade e sedentarismo, problemas de visão entre outros.

**RESUMO:** Os jogos nem sempre foram interativos e realistas como são agora. A tecnologia foi evoluindo cada vez mais rápido. Os jogos, além de promover momentos de alegria e descontração, trazem contribuições significativas: auxilia o raciocínio lógico, atenção e concentração, diminui o estresse, desenvolve a capacidade de tolerância a frustrações. O uso excessivo pode causar alguns danos à saúde: promover o sedentarismo e como consequência, a obesidade, agravar problemas de postura, problemas de visão entre outros.

**Roteiro de perguntas:**

- 1) Em que ano foi criado o 1º jogo de Videogame? Explique sobre o jogo.
- 2) O que são Jogos eletrônicos?
- 3) Cite o nome de videogames que contribuíram para a evolução dos Jogos Eletrônicos.
- 4) Cite alguns benefícios dos jogos eletrônicos.
- 5) Na sua opinião, o uso excessivo de jogos eletrônicos pode causar problemas à saúde? Se a resposta for afirmativa, cite exemplos.
- 6) Pesquisa: converse com seus pais sobre os jogos eletrônicos que brincavam em sua infância e/ou adolescência e escreva o nome dos jogos.
- 7) Quais são seus jogos eletrônicos preferidos?

**Após responder ao roteiro de perguntas, os alunos irão enviar o vídeo e as respostas pelo classroom ou WhatsApp, por foto (resposta no caderno).**

**ROTEIRO DE ESTUDO/ATIVIDADES.**

**UMA CIDADE DE SANTOS.**

**8º ANO – COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA.**

**PROFESSORA: PAOLA AMORIM.**

**PERÍODO: 03/08/2020 A 14/08/2020**

**AULA 10- ATIVIDADE DE REVISÃO DE CONTEÚDO.**

**Ei você!**



**DICA: ACESSE O LINK COM O FORMULÁRIO ON LINE:**

**[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeiSzjdWVSxp17F8kQk5-jg7BgIS0FH5twLmZ7LdfnjAFIxUw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeiSzjdWVSxp17F8kQk5-jg7BgIS0FH5twLmZ7LdfnjAFIxUw/viewform?usp=sf_link)**

1- Observe a imagem a seguir.



Qual capacidade física está sendo trabalhada?

- a) Flexibilidade
- b) Velocidade
- c) Ritmo
- d) Coordenação motora fina

2- O Brasil é um país rico em acervo cultural e são através das manifestações culturais é que mantemos viva as tradições e costumes de um povo, preservando desse modo, sua identidade para as gerações que virão. São consideradas Brincadeiras juninas:



- a) Pega-pega, queimada e boca do palhaço
- b) Pescaria, futebol e rouba bandeira
- c) Futebol americano, frango na panela e pescaria
- d) Pescaria, boca do palhaço e frango na panela

3- Observe as imagens a seguir.



São fundamentos do Voleibol:

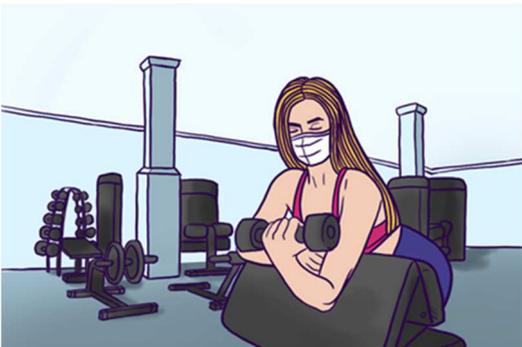
- a) chute, drible, cortada.
- b) toque, manchete, cortada.
- c) arremesso, passe, toque.
- d) chute, passe e cortada.

4- O que são jogos eletrônicos?



- a) São jogos que não envolvem tecnologia.
- b) São jogos alternativos para jogar na quadra.
- c) São jogos da infância.
- d) São jogos que usa a tecnologia de computador, tablets, telefones celulares, máquinas de fliperama ou em consoles.

5- Quais são as recomendações da OMS sobre o tempo de duração das atividades físicas para indivíduos saudáveis e assintomáticos?



- a) Não é recomendado atividade física na quarentena
- b) De 15 em 15 dias
- c) 150 minutos para adultos e 300 minutos para crianças e adolescentes.
- d) 500 minutos para crianças e 600 minutos para idosos.