



UME PEDRO II

ATIVIDADE 11 - 28/09 a 09/10.

Educação Física / Anos Finais 7º Ano A, B, C.

Professor: Flavio S. Adegas.

Habilidade: (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

ATENÇÃO: A atividade vale como **avaliação e presença** do aluno.

As atividades poderão ser digitadas (e depois copiadas para o caderno), ou manuscritas no caderno e fotografadas. A devolutiva da atividade deverá ser enviada pelo Google sala de aula ou para o e-mail do professor:

flavioatividaderemota@gmail.com

Na atividade deverá constar o nome completo, classe, e o numero da chamada (se souber).

NOME DO ALUNO:

CLASSE/Nº:

Tema – Jogos Eletrônicos.

Os Jogos eletrônicos e seu impacto na sociedade.

<https://www.selectgame.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>

A origem do VÍDEO GAME

<https://youtu.be/gCu4K39q9qU>

Após a leitura do texto faça uma pesquisa e responda as questões abaixo:

1-Por que os videogames surgiram?

() Atuação política

() Pressão da industria

() Para entretenimento

() Propaganda da mídia

2-Por que os videogames sofreram diversas transformações ao longo do tempo?

() Crescimento tecnológico

() Ação de marketing

() Vender mais videogames

() Disputa industrial

3-Quais os benefícios dos jogos virtuais para os praticantes?

4-Quais os malefícios dos jogos virtuais para os praticantes?

5-O primeiro jogo de videogame simulava qual esporte?

6-Pesquise quais dos jogos pertencem aos grupos dos jogos de movimentos.

() Just Dance () Wii Fit () Pump It Up () Pac-Man