

## UME PEDRO II

### ATIVIDADE 11 - 28/09 a 09/10.

Educação Física / Anos Finais 6º 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:

[flavioatividadederemota@gmail.com](mailto:flavioatividadederemota@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