



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



ROTEIRO DE ESTUDO / ATIVIDADE

UME AYRTON SENNA DA SILVA

ANO: 6ºano COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física

PROFESSOR: Maria Augusta

PERÍODO DE 09/04/2021 a 22/04/2021

ALUNO: _____

Atividades	Orientação
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.	1- Realizar a leitura do texto sobre o tema proposto. 2. Assistir ao vídeo explicativo sobre: Jogos eletrônicos https://youtu.be/p2JG9rDULtE 3. Após a leitura e assistir ao vídeo, responder questões sobre o tema e enviar o registro através da foto pelo Google sala de aula.

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.

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.

Fonte adaptada: <https://escola.britannica.com.br/artigo>

ATIVIDADE:

Etapa 1. Assistir o vídeo sobre: JOGOS ELETRÔNICOS
<https://youtu.be/p2JG9rDULtE>

Vídeo explicativo realizado pela professora Letícia Barcellos.

Etapa 2. Responder as Questões sobre o Tema:

- 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.

Etapa 3: Após responder questões sobre o tema , enviar o registro através da foto pelo Google sala de aula.