ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: _____ Data: ___/___/_____

Professor (a): _____ Turma: _____

Escola: _____ Tudo Sala de Aula

JOGOS ELETRÔNICOS

Os videogames passaram por muitas transformações tecnológicas ao longo do tempo. Desde os primeiros consoles comercializados na década de 1970, o avanço foi contínuo, principalmente nos anos 1980 com o Atari 2600, que alcançou cerca de 40 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. Atualmente, sistemas modernos como o PlayStation 5 apresentam gráficos mais realistas, inteligência artificial mais avançada e experiências cada vez mais imersivas, aproximando os jogos da realidade.

Dessa maneira, os videogames deixaram de ser apenas uma forma de entretenimento passivo. Com o avanço da tecnologia, surgiram recursos como sensores de movimento, realidade virtual e os chamados exergames, que incentivam a prática de atividades físicas. Nesses jogos, os usuários podem pular, dançar e até simular esportes, desenvolvendo habilidades como coordenação motora, equilíbrio e resistência física.

Jogos Digitais na Sala de Aula

Os jogos digitais podem contribuir cada vez mais para as aulas de Educação Física, pois incentivam o uso de novas tecnologias, promovem a inclusão e favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras. Além disso, abordam aspectos como estratégia, colaboração, tomada de decisões e até regras esportivas.

Para além dos benefícios físicos, esses jogos também estimulam competências importantes, como raciocínio lógico, resolução de problemas, trabalho em equipe, planejamento e perseverança diante de desafios. No entanto, é essencial manter o equilíbrio, evitando o uso excessivo.

Refletindo

É importante destacar que os jogos eletrônicos representam uma expressão cultural moderna, que, quando utilizados de forma adequada e moderada, pode favorecer a aprendizagem dos estudantes.

Fonte: https://www.tudosaladeaula.com/

Atividades

1. A principal evolução dos jogos eletrônicos está ligada
a) à diminuição de jogadores.
b) à exclusão de narrativas.
c) à redução de jogos online.
d) às melhorias gráficas e técnicas.

Leia o texto para responder as questões 2 e 3.

Na sua opinião, videogame conta como treino? Justifique sua resposta.

_____
_____
_____
_____
_____
_____

https://www.instagram.com/reel/DO38_nbkRSZ/

3. O que são os chamados “exergames”?

_____
_____
_____
_____

Leia a tirinha abaixo e responda.

https://militares.estrategia.com/public/questoes/PROPOSTA-REDACA-2a2223b57470e/

4. Qual a reflexão da tirinha sobre o uso de jogos eletrônicos?
a) Os jogos substituem a escola.
b) Os jogos são sempre prejudiciais.
c) O uso excessivo pode prejudicar a saúde.
d) Os jogos sempre garantem saúde às crianças.

Observe a imagem.

https://www.facebook.com/clinica4life/photos/

5. A imagem relaciona o videogame ao sedentarismo e à obesidade infantil. Contudo, considerando a evolução dos videogames, qual mudança pode ser observada nessa relação?
a) Os videogames deixarão de existir por causa de problemas de saúde.
b) Surgiram jogos que incentivam o movimento, diminuindo o sedentarismo.
c) Todos os jogos passaram a exigir esforço físico.
d) Os videogames continuam apenas sedentários.

Leia o texto e responda às questões 6 e 7.

A grande maioria dos jogos virtuais ativos disponíveis no mercado promove a prática de atividade física com gasto calórico, mas não permite estabelecer um plano de treinamento, que seria a base do exercício físico. "Tenho conhecimento de dois jogos que buscam se aproximar do exercício físico, o Nike Running e o Active 2. Contudo, esses jogos não desenvolvem todas as capacidades físicas, como, por exemplo, flexibilidade, agilidade e velocidade. De forma majoritária, eles têm a potencialidade de promover atividades de baixa e média intensidade, especificamente no desenvolvimento da resistência cardiorrespiratória", afirma o coordenador.

A atividade física alia-se à tecnologia e pode ser praticada em casa por toda a família. "Os jogos virtuais sozinhos não fazem milagres. A função dos games é tirar as pessoas da inércia, como um complemento de outras atividades físicas, de uma maneira mais dinâmica e divertida", explica Paulo Cezar. Ou seja, o equipamento deixa de ser apenas diversão e passa a ser um aliado para a saúde do usuário.

https://g1.globo.com/

6. De acordo com o texto, os chamados exergames podem contribuir para a saúde por quê?

_____
_____
_____
_____

7. Depois da leitura do trecho da reportagem, podemos afirmar que uma das vantagens dos jogos eletrônicos para crianças e jovens é
a) tornar a atividade física mais atrativa e divertida.
b) reduzir completamente o uso de tecnologias.
c) substituir brincadeiras tradicionais.
d) incentivar o isolamento social.

Leia o texto abaixo e responda.

"Há pesquisas que apontam o retardamento de sintomas de Alzheimer em idosos que participam de jogos digitais, como o World of Warcraft", afirma o pesquisador. De ação e aventura, esse jogo permite que os jogadores assumam o papel de um personagem, controlando as ações e interagindo com outras pessoas on-line. Já jogos gestuais, por exemplo, os disponíveis em plataformas como Nintendo Wii ou o Xbox Kinect, ou de realidade virtual são usados para pacientes em reabilitação, inclusive amputados.

https://www.saude.df.gov.br

8. De acordo com o trecho, os jogos eletrônicos podem trazer benefícios para diferentes pessoas. Uma dessas contribuições é
a) aumentar o isolamento social.
b) auxiliar na reabilitação física.
c) prejudicar as interações sociais.
d) substituir os tratamentos médicos.

Leia o texto para responder à questão.

O que são videogames ativos?

Os videogames ativos são aqueles que precisam do movimento corporal para serem jogados. É possível usar consoles como o Xbox 360, Xbox One com Kinect e o Nintendo Wii, no qual é possível dançar, lutar, jogar boliche e tênis, fazer zumba e até esquiar sem sair de casa, apenas com movimentos em frente à telinha. Os jogos mais indicados e populares são o Just in Dance para dança e o Wii Fit Plus para atividades esportivas diversas.

https://maristalab.com.br/

9. De acordo com o texto, por que os videogames ativos se diferenciam dos tradicionais?

_____
_____
_____

Leia o texto abaixo.

Jogos eletrônicos podem ajudar a controlar obesidade infantil

Além do combate ao sedentarismo, "exergames" também colaboram em autoaceitação e socialização das crianças

Para os que acreditam que videogame é apenas brincadeira de criança, educadores físicos da USP mostram uso terapêutico do entretenimento eletrônico. Estudo realizado na Escola de Educação Física e Esporte de Ribeirão Preto (EEFERP) da USP confirma o poder da tecnologia como aliada no combate à obesidade e, ainda, no desenvolvimento de sentimentos positivos quanto à autoestima e imagem corporal.

https://jornal.usp.br/

10. Cite dois problemas que são evitados quando unimos a atividade física e os jogos eletrônicos.

_____
_____

11. Na sua opinião, o que dificulta o uso de jogos eletrônicos nas aulas de educação física?

_____
_____
_____

Apoio pedagógico para este material

Tudo Sala de Aula

Para acessar o **gabarito**, o **planejamento** e as **demais orientações,** escaneie o QR Code **ou** clique no botão ao lado. Ao abrir, role a página para baixo.

CLIQUE AQUI

Mais opções de materiais e suportes gratuitos para professores:

Acesse nosso **site** e encontre milhares de atividades gratuitas para enriquecer suas aulas.	Entre em grupos de **WhatsApp** e fique por dentro das novidades e lançamentos.	Acesse o nosso **Instagram** e acompanhe conteúdos, dicas e novidades para professores.
ACESSE	ENTRE	SIGA

© Tudo Sala de Aula – Todos os direitos reservados

Este material é protegido pela legislação de direitos autorais e destina-se exclusivamente ao uso pedagógico em sala de aula ou em casa. É permitida a utilização e impressão para fins educacionais, sendo proibida a reprodução, comercialização, distribuição, publicação em livros ou disponibilização deste material, integral ou parcialmente, em sites, redes sociais, plataformas ou outros meios, sem autorização prévia do Tudo Sala de Aula.