

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Nome:		Data: ___/___/2021
Unidade Escolar:		Ano: 7º ano
Componente Curricular: Educação Física.		
Tema/Objeto do Conhecimento: Brincadeiras e Jogos/Jogos eletrônicos: Conceito, História, Valores, Regras.		
Habilidades: (GO-EF07EF22) Vivenciar diversos jogos eletrônicos, compreendendo as transformações socioculturais presentes nessas práticas, identificando as influências, impactos e possibilidades no lazer, alto rendimento e saúde.		

Olá, pessoal, tudo bem com vocês? Espero que estejam bem e animados/as para aprenderem um pouco mais.

Nesta aula continuaremos a falar sobre os Jogos eletrônicos, sobre suas influências e impactos causados no lazer e na nossa saúde. Vamos conferir?



Fonte da imagem: <https://www.oficinadanet.com.br/games/21486-oms-passa-a-considerar-vicio-em-games-como-disturbio-mental->, acesso em: 07/04/2021.

ATIVIDADE 1 - Leia o texto.

Os jogos eletrônicos possuem grande influência em meio à sociedade atual, já que são considerados uma forma de “fuga social”; dessa forma, possuem uma influência enorme para com as pessoas, sendo essas influências tanto positivas, tais como função de aprendizado e desenvolvimento de estímulos cognitivos, quanto negativas, como vícios e problemas de saúde.

Com a imersão da tecnologia na vida social da população, a busca por jogos eletrônicos como forma de distração é cada vez maior, sejam eles jogados em celulares, computadores ou consoles. Dessa forma, uma pessoa que chega cansada após um longo dia de trabalho tende a procurar por jogos que acalmem e relaxem a sua mente.

Os jogos eletrônicos, em sua maioria, exigem concentração, trabalho em equipe, observação, pensamento lógico e rápido, resolução de problemas, proporcionando a melhoria da coordenação motora e desenvolvendo a capacidade de tolerância a frustrações. E após o jogador desenvolver essas habilidades, pode aplicá-las no universo on-line e também em seu cotidiano.

Em contrapartida, se os jogos não forem utilizados de forma moderada e/ou corretamente, podem se tornar fonte inicial para a manifestação de mudança de comportamento ou do aparecimento de problemas de saúde. Ao serem usados com frequência excessiva, os jogos eletrônicos podem se caracterizar como um vício igual a qualquer outro.

Entre os principais indícios do vício em games se pode citar: baixo rendimento escolar, não ter o controle sobre a quantidade de tempo de jogo, exclusão social, priorizar o jogo a outras atividades sociais. Além do surgimento de problemas físicos: postura inadequada, problemas de audição (já que muitos jogam com fones de ouvido no volume muito alto), irritação dos olhos (por conta da luminosidade), distúrbios do sono, sedentarismo e cansaço físico e mental.

Os jogos eletrônicos podem oferecer muitos benefícios aos seus usuários desde que saibam usar o jogo de forma moderada e com influências positivas. Portanto, vamos saber utilizar esses recursos com sabedoria.

Trecho de texto retirado de:
<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm>, com adaptações em 07/04/2021.

a) Com base na leitura do texto, e buscando outros meios de informações sobre a temática sugerida nele, destaque os pontos positivos e os pontos negativos da influência dos jogos eletrônicos em nosso cotidiano.

ATIVIDADE 2 - Observe as figuras abaixo e reflita:



Fonte da imagens: <https://ndmais.com.br/opiniao/charges/charge-noticias-do-dia-17-09-2020/>, acesso em 07/04/2021; <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-e-m-meio-a-sociedade.htm>, acesso em: 06/04/2021; <https://brainly.com.br/tarefa/24836746>, acesso em 07/04/2021; <https://www.pngwing.com/pt/free-png-vtedb>, acesso em 07/04/2021.

