

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: (EF67EF02) Identificar as transformações das características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e das respectivas exigências corporais apresentadas por esses diferentes tipos de jogos. (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; vocês sabiam que existem jogos em que podemos usar nosso próprio corpo para controlar os personagens ou as situações de jogo? Pois é, eles existem, vamos falar sobre eles?



Fonte da imagem: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/11/top-10-jogos-para-se-entrar-em-forma.html>, acesso em:

05/03/2020.

ATIVIDADE 1 - Os jogos eletrônicos deixaram de ser exclusivamente uma brincadeira infantil, passando a divertir jovens e adultos. Mas ficar sentado em frente à televisão durante horas leva muita gente ao sedentarismo. Com a evolução da tecnologia de entretenimento, alguns videogames simulam a prática de esportes como tênis, futebol, boxe e outros jogos, ensinam até a dançar e dão aulas de ginástica localizada. A partir dessas informações, faça uma pesquisa sobre esses jogos interativos, e destaque qual jogo que mais te despertou a curiosidade e atenção, e nos diga se você já vivenciou algum desses jogos.

ATIVIDADE 2 - Gameterapia de forma simples e direta é um tipo de terapia lúdica, em que se faz uso de jogos eletrônicos como ferramenta facilitadora. Sua aplicação pode variar consideravelmente, já que cada tipo de jogo interage com o paciente de forma diversa. O trabalho do terapeuta é garantir que a aplicação da ferramenta esteja correta, sempre de acordo com o objetivo terapêutico original. Os problemas que podem ser corrigidos com a gameterapia são bem amplos. Ela tem aplicações para melhoria de postura, reabilitação física, estímulo neurológico, entre muitas outras.

trecho de texto retirado de:
<https://dhojeinterior.com.br/saude-fisio-gameterapia-os-jogos-virtuais-sendo-usados-como-recursos-terapeuticos-na-fisioterapia/>,
Acesso em: 06/03/2021.

- a) Com base nas informações acima, faça uma pesquisa sobre a modalidade Gameterapia e cite alguns exemplos de reabilitações físicas que são realizadas através desse recurso.

SUGESTÃO REFLEXIVA: Jogos Eletrônicos simulam atividades físicas, mas não devem substituir a prática real.

Até a próxima atividade!!