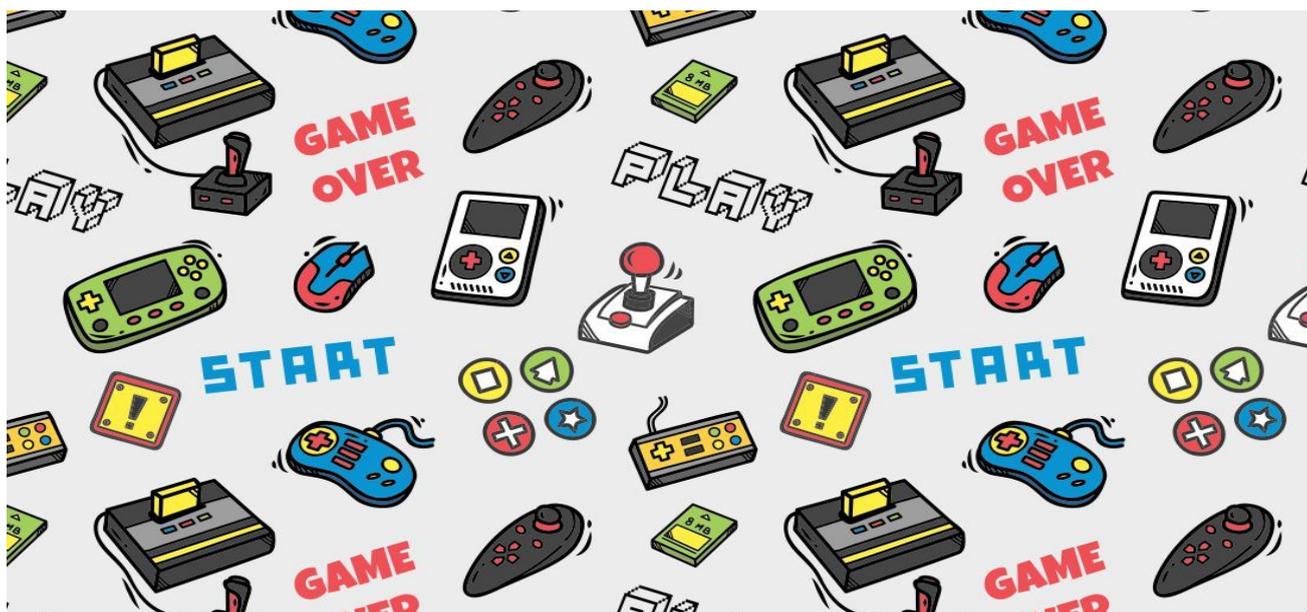


ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Nome:		Data: ___/___/2021
Unidade Escolar:		Ano: 6º ano
Componente Curricular: Educação Física.		
Tema/Objeto do Conhecimento: Brincadeiras e Jogos/Jogos eletrônicos: Conceito, História, Valores, Regras.		
Habilidades: (GO-EF06EF01) Vivenciar e refletir sobre os jogos eletrônicos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.		

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

Nesta aula vamos iniciar um novo tema, que são os Jogos eletrônicos; é um campo bem vasto, não é mesmo? Então, vamos desbravar um pouco esse universo!



Fonte: <https://www.previatti.com/jogos-eletronicos-e-isolamento-social>, acesso em: 03/03/2020.

Quando falamos sobre Jogos Eletrônicos e Educação Física, talvez gere um pouco de dúvidas, não é mesmo?? Mas esses dois campos conversam bem entre si. Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para abordar vários conteúdos da educação física, como, por exemplo, conhecimentos técnico-táticos de determinadas modalidades esportivas, aprimorar noções de cooperação e trabalho em equipe, raciocínio lógico, estratégia e também estimular a coordenação motora fina. Além disso, os Jogos Eletrônicos nos proporcionam situações emocionais semelhantes às que vivenciamos quando estamos em um jogo real. Exemplo: se eu estou vivenciando um jogo de corrida, as emoções serão semelhantes a de estar dirigindo um carro de verdade. Mas, temos que nos atentar para uma questão que é muito importante: se no jogo de corrida eu bato com o carro nada irá acontecer comigo de verdade, não é mesmo?? E é aí que precisamos refletir, o jogo nos permite viver emoções semelhantes, mas é regido pela fantasia.

ATIVIDADE 1 - Agora vamos pensar uma coisa. Você tem o hábito de jogar algum jogo eletrônico, no celular, em consoles ou no computador? Ou pelo menos já viu alguém jogando? É a partir disso que você irá realizar a atividade de hoje. Pense no/a personagem do jogo que você escolheu e imagine que esse/a personagem seja você e responda às seguintes questões.

- a) Existe semelhanças físicas entre você e o/a personagem que escolheu? Se sim, quais?
- b) Quais as principais diferenças?
- c) Se o seu/sua personagem fosse você na vida real, você acredita que conseguiria realizar todas as coisas que você realiza no jogo? Relate as coisas que você acha que conseguiria realizar e as que você não conseguiria realizar.

ATIVIDADE 2 - Espero que tenha conseguido realizar a atividade anterior, ela é importante para refletirmos como lidamos com os jogos eletrônicos. Depois de ter pensado sobre as questões anteriores, jogue por 10 minutos o jogo eletrônico que você tem hábito de jogar e imagine que o personagem é você. Depois dessa vivência, relate quais foram as suas impressões; você mudou a maneira de jogar? Leve em consideração que sentimos dor, fome, cansaço e muitas emoções.

SUGESTÃO REFLEXIVA: Vivencie os jogos eletrônicos, jogue, divirta-se, mas com responsabilidade e sem exageros!!

Até a próxima atividade!!