



**PREFEITURA MUNICIPAL DE ARARAQUARA
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO**

ATIVIDADES

ENSINO FUNDAMENTAL

6º ANO

ABRIL/2020


COMPONENTE CURRICULAR:

EDUCAÇÃO FÍSICA

Leia o texto abaixo:

O **jogo** é definido como uma atividade de caráter lúdico com normas livremente estabelecidas pelos participantes. O **esporte**, por sua vez, tem regras preestabelecidas pelas diferentes instituições que regem cada modalidade esportiva, sejam ligas, federações, confederações ou comitês olímpicos. A busca pela vitória e competitividade também está presente. Na maior parte das vezes, o esporte requer esforço físico dos participantes, mas isso não é regra. Um exemplo é o xadrez, jogo que também é reconhecido como esporte.

(Fonte: Site: <https://novaescola.org.br/conteudo/152/qual-a-diferenca-entre-jogo-e-esporte>, acesso em 27 de março de 2020)

 Agora copie a questão abaixo em seu caderno e responda:

1) Explique a principal diferença entre JOGO e ESPORTE.

Leia o texto abaixo:


Os usos dos jogos eletrônicos

As vendas de jogos eletrônicos crescem exponencialmente a cada ano, constituindo-se no 4º maior mercado no âmbito mundial. Os brasileiros têm uma significativa participação no desenvolvimento de games e em campeonatos, como League of Legends (LoL), DotA 2, Counter-Strike (CS), PES, entre outros.

O entusiasmo pelos jogos eletrônicos vai da infância até a vida adulta. Segundo a 5ª edição da Pesquisa Game Brasil, de 2018, a principal faixa etária de jogadores está entre 25 e 34 anos, desfazendo a visão de que os videogames são apenas para crianças e adolescentes. Segundo essa pesquisa, 75,5% dos entrevistados de diferentes classes sociais brincam com os jogos eletrônicos, e a plataforma preferida é o smartphone (84%), seguido dos consoles (46%) e dos computadores (45%). As mulheres representam a maioria dos jogadores (58,9%).

Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para diferentes finalidades. Além da diversão, há jogadores que buscam condicionamento físico, coordenação motora, socialização, passatempo, uma atividade para aliviar o estresse e até mesmo uma oportunidade de estudar e aprender mais sobre eles.

O tempo empregado nessa prática deve ser controlado, pois os exageros podem provocar malefícios, como o sedentarismo e o isolamento, bem como outras consequências para a saúde.

 Agora copie as questões abaixo em seu caderno e responda:

- 1- De acordo com o texto, qual é a plataforma preferida para que os entrevistados joguem os jogos eletrônicos?
- 2- Com quais finalidades os jogos eletrônicos podem ser utilizados?
- 3- Por que o tempo de prática dos jogos eletrônicos deve ser controlado?
- 4- Você joga algum jogo eletrônico? Qual? Por que? Por quanto tempo por dia?