



# MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo  
SEDUC - Secretaria de Educação

## ATIVIDADE 11

### PONTE DO SABER



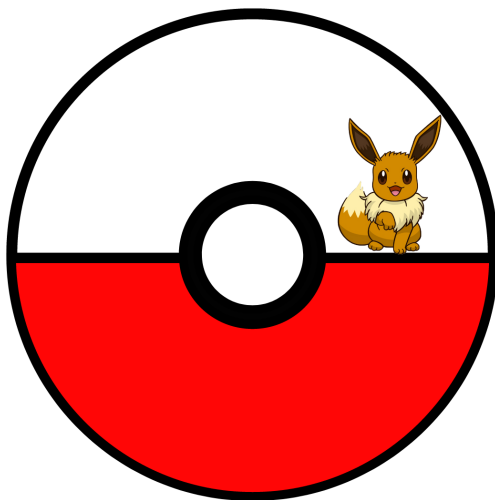
Disciplina: Educação Física

6º e 7º anos do Ensino Fundamental

## BRINCADEIRAS E JOGOS



### Jogos Eletrônicos: A Nova Cultura Lúdica?



Com a evolução da sociedade, as brincadeiras e os brinquedos estão sofrendo mudanças que interferem na cultura lúdica das crianças e nas tradições disseminadas pelos pais e avós. É importante entender que a atividade lúdica contribui no desenvolvimento de habilidades e atitudes que acompanharão a criança e adolescente na vida adulta. Se por um lado diversos aspectos dos meios eletrônicos podem ser favoráveis, como o desenvolvimento da leitura e da coordenação motora fina, já que é necessário interagir com a máquina para que brincadeira aconteça, por outro lado, outros aspectos precisam ser ponderados: as crianças e jovens acabam brincando em casa, cada vez mais isolados, além de pouco se movimentarem.

### Transformando os Jogos Eletrônicos na Educação Física

Transformar o jogo eletrônico para ser vivenciado de forma prática na Educ. Física, é uma forma de se trabalhar elementos do jogo originário por meio do movimento corporal, o que é extremamente importante para a saúde e o desenvolvimento.

No link a seguir, você confere algumas ideias de jogos eletrônicos trabalhados de maneira adaptada nas aulas de Educ. Física:

<https://www.youtube.com/watch?v=F0k63pJE4FA>

**DE ACORDO COM O TEXTO, RESPONDA:**

1. Pensando na saúde e desenvolvimento, é recomendável:

- A. ( ) Somente praticar jogos eletrônicos com controles.
- B. ( ) Sempre praticar jogos eletrônicos utilizando óculos.
- C. ( ) Transformá-lo numa atividade prática, que envolva o movimento corporal.
- D. ( ) Jogar diariamente jogos eletrônicos.

2. Sobre a cultura lúdica, é correto dizer:

- A. ( ) Sempre foi da mesma forma. Os avós já jogavam jogos eletrônicos como os de hoje.
- B. ( ) Sempre foi da mesma forma. Os pais já jogavam jogos eletrônicos como os de hoje.
- C. ( ) Contribui no desenvolvimento de habilidades e atitudes que acompanharão a criança e adolescente na vida adulta.
- D. ( ) Não interfere no desenvolvimento de habilidades e atitudes que acompanharão a criança e adolescente na vida adulta.