ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL

MUNICÍPIO DE LADÁRIO

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ESCOLA: Professor João Baptista
PROFESSOR (A): Melissa Villalba Costa **TURMA(S): 9°A** **ENSINO FUNDAMENTAL II** **TURNO: Matutino** **ALUNO(A):**_____
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA **PERÍODO: 08/06/20 à 20/06/20** **QUANTIDADE DE AULAS: 3**
OBJETOS DE CONHECIMENTOS: Jogos Eletrônicos
HABILIDADES: MS.EF67EF02.s.01 Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

TEXTO 1: JOGOS ELETRÔNICOS (Texto adaptado)

"Nos jogos eletrônicos, o console (hardware) e o programa de computador (software) trabalham em conjunto para gerar os sons e as imagens. O console fica conectado a controles e a um aparelho de TV. O jogador comanda as ações por meio desses controles, que vão desde simples joysticks, teclados e manches com botões até peças que simulam objetos reais, como instrumentos musicais ou o volante de um carro. A internet eliminou a necessidade de os jogadores estarem no mesmo espaço físico. Hoje em dia, é possível jogar com pessoas localizadas em qualquer parte do mundo. Uma modalidade de videogame que vem se popularizando no início do século XXI são os jogos de realidade virtual. Neles, óculos especiais criam simulações em 3D, dando ao jogador a sensação de estar em uma situação real. O primeiro jogo de fliperama chamou-se Computer Space e foi lançado em 1971. Logo outros jogos de sucesso surgiram, como 'Pong', 'Invasores do espaço' e 'Pac-Man'. O primeiro console caseiro também surgiu nessa época. Em 1977, a empresa Atari lançou um console com cartuchos removíveis. Cada cartucho fazia rodar um jogo diferente. Com esse sistema, os jogos eletrônicos ganharam popularidade, mas as pessoas ainda queriam imagens e sons melhores. Percebendo o grande interesse do público, muitas outras empresas começaram a desenvolver jogos eletrônicos. Elas melhoraram não só a qualidade do som e das imagens, mas também a tecnologia usada para rodar os games."

(Fonte: Britannica Escola)

De acordo com o texto, responda:

Atividade 1

Qual aparelho costuma utilizar para jogar?

( ) Celular ( ) Computador ( ) Televisão ( ) Mini ou portátil

Atividade 2

Cite o nome dos jogos que costuma jogar:

a) _____ b) _____

Atividade 3

Identifique os esportes que costuma jogar nos jogos eletrônicos.

( ) Lutas ( ) Futebol ( ) Tênis ( ) Basquete ( ) Outro:_____

FONTE: http://www.campogrande.ms.gov.br/