



ATIVIDADE PARA ESTUDO DOMICILIAR
4º SEMANA: 13/04/2020 a 16/04/2020

Professor: Pablo Dutra de Castro	Componente curricular: Ed. Física
Nível de ensino: 6º ano	

HABILIDADES:

- Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços tecnológicos e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos;
- Promover a saúde voltada para qualidade de vida.

ROTINA DE ESTUDOS:

1ª Aula

- **O aluno deverá assistir ao vídeo:** Jogos Eletrônicos.

Site: <https://www.youtube.com/watch?v=D0vyLfpXFDM> - 30 minutos

2ª Aula

- **O aluno deverá copiar e responder as perguntas no caderno sobre o vídeo que assistiu:** Jogos Eletrônicos

- O que é um jogo eletrônico?
- O que é um console?
- Quais são os dispositivos que podemos utilizar para jogar os jogos eletrônicos?
- Cite 3 jogos do **vídeo que você assistiu** que fez história:
- Cite 4 **benefícios** que os jogos eletrônicos trás para as pessoas:
- Cite 4 **malefícios** que os jogos eletrônicos trás para as pessoas:

**“Saber dosar, saber dividir o tempo;
Não ficar muito tempo sozinho;
Exercícios Físicos!!”**

AVALIAÇÃO:

- Os alunos terão suas devolutivas avaliativas das tarefas domiciliares, no retorno das aulas presenciais;
- A presença será contabilizada com a entrega das tarefas domiciliares.