



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
UNIDADE ESCOLAR PREFEITO CÉZAR AUGUSTO  
LEAL PINHEIRO  
ENSINO FUNDAMENTAL - 2022



Disciplina: EDUCAÇÃO  
FÍSICA

Série/ano: 6º ano

Turma: ( ) C ( ) D

Turno: MANHÃ

Professor (a): MARIA DO LIVRAMENTO MARTINS VELOSO (LILLY)

Data:

Aluno (a):

Conceito/Nota:

**Atividade/Avaliação**

**“O uso dos jogos eletrônicos”**

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.

Diversos estudos apontam que o ato de jogar, em si, é benefício para a função cognitiva, games tende a gerar atividade cerebral e podem aprimorar determinadas capacidades.

A situação muda quando o exagero entra em cena, neste caso, os jogadores podem gerar um desgaste excessivo para o corpo, e isso, somando aos hábitos e estilo de vida da pessoa, pode ser a receita para que problemas mais sérios surjam.

Uma pessoa passar diversas horas na frente da tv, celular ou computador jogando, é algo que faz mal. A prática excessiva pode causar problemas ortopédicos, como lesões por esforço repetitivos, tendinites, acentuar quadros de sedentarismo e longas sessões de jogatina acabam causando efeitos prejudiciais ao organismo.

**EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO**

01. Além da diversão o que os jogadores buscam nos jogos eletrônicos?

---

---

---

02. Complete os espaços abaixo:

“Diversos estudos apontam que o ato de \_\_\_\_\_, em si, é benefício para a função \_\_\_\_\_, games tende a gerar atividade cerebral e podem aprimorar determinadas \_\_\_\_\_”.

03. É correto uma pessoa passar várias horas na frente da TV, no celular ou no computador?

---

04. A prática excessiva de aparelhos eletrônicos pode causar vários problemas ortopédicos, cite 02 desses problemas.

---

---