

NOME:

NÚMERO:

Recuperação de Educação Física - Ensino Fundamental II - 2º período - 2018

Trabalho_EF_2per_2018.docx

A atividade a seguir deverá ser devidamente preenchida e entregue no dia da recuperação de Ed. Física conforme consta no calendário de avaliações.

Leia o texto abaixo e responda às perguntas, relacionando os pontos positivos e negativos de **brincadeiras de rua e jogos eletrônicos** relativos ao desenvolvimento dos aspectos social, cognitivo e motor da criança.

As brincadeiras de rua e os jogos eletrônicos

Em uma época em que os *tablets* e jogos eletrônicos comandam a diversão, tirar as crianças da frente do computador nem sempre é tarefa fácil. Entretê-las sem o uso de brinquedos e máquinas tecnológicas é algo ainda mais difícil, mas algumas atividades simples, que muitas vezes usam só a imaginação, estão ganhando a preferência das crianças.

As brincadeiras se modernizaram, ficaram virtuais, tecnológicas e hoje em dia já não é preciso sair de casa (e não é tão seguro como anos atrás) para conhecer o vizinho ao lado e muito menos um novo amigo virtual que pode estar do outro lado do mundo.

Se falarmos nas brincadeiras de hoje, vamos falar de *videogames* cada vez mais modernos, bonecas virtuais e jogos de futebol de *Wii*, *Play Station* e *Xbox*.

Brincadeiras como amarelinha, queimada, peteca, elástico, pique bandeira, pique pega, pular corda, lobo mau e escravos de Jó fazem parte das brincadeiras consideradas de rua.

Segundo especialistas, brincar é fundamental para o desenvolvimento das crianças. A partir da brincadeira, a criança desenvolve sua identidade, pois passa a ter maior consciência de si. É um momento que naturalmente explora suas potencialidades, conhecendo melhor suas habilidades cognitivas e motoras.

A escola, por meio das aulas de Educação Física, já proporciona a vivência das brincadeiras de rua em suas aulas para que todos os alunos desenvolvam seus potenciais, visando ao aprimoramento do ser humano em todos os aspectos: social, cognitivo, psíquico e outros, trabalhando a criança em sua plena formação perante a sociedade.

1. Você acha que os jogos eletrônicos contribuem para o sedentarismo, já que afastam a criança da prática de exercícios físicos? Justifique.

2. As brincadeiras de rua são importantes para o desenvolvimento da criança? Justifique.

3. Julgue verdadeira ou falsa a seguinte afirmação: A escola tem papel importante no desenvolvimento de atividades físicas, pois não incentiva a prática de brincadeiras e jogos.

() verdadeira

() falsa

Justifique.

