



MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo
SEDUC - Secretaria de Educação

ATIVIDADE 02 - Segundo semestre

PONTE DO SABER



Disciplina: Educação Física

1º a 3º série do Ensino Médio (EJA)

Jogos eletrônicos



O jogo eletrônico, videogame ou videogame é aquele que utiliza a tecnologia de computador. Ele pode ser jogado em computadores pessoais (dentre eles *tablets* e telefones celulares) ou em consoles, que são conectados a controles manuais e a um aparelho de televisão. As pessoas podem jogar tanto sozinhas quanto acompanhadas. Há jogos que proporcionam a presença de um vencedor e um perdedor, no entanto, há os que o próprio jogador define o que quer fazer, sem ter um fim pré-determinado a alcançar (quem está jogando define suas metas), como os *jogos de simulação* de construção de cidades.

Nem todos os jogos são indicados para a prática (especialmente no ambiente escolar), como os que incitam a violência e qualquer tipo de discriminação, os que apresentam temática sexual e afins.

A internet eliminou a necessidade de os jogadores estarem no mesmo espaço físico. Hoje é possível jogar com pessoas localizadas em qualquer parte do mundo, como os jogos de *realidade virtual*. Neles, óculos especiais criam simulações em 3D, dando ao jogador a sensação de estar em uma situação real.

Como **aspectos positivos** dos jogos eletrônicos, podem-se destacar: a existência de uma nova geração de jogos que estimula os jogadores a praticarem atividade física constante. O jogador, de posse de um controle sem fio e em frente a uma tela, vivencia situações simuladas de esportes, danças e movimentos em contextos variados - nesse caso, pode despertar o interesse e o envolvimento daqueles menos adeptos aos esportes e à prática de atividade física. Nos jogos on-line também é possível conhecer pessoas, portanto, pode funcionar como um elemento de integração social.

Alguns **aspectos negativos** relacionados à prática dos jogos eletrônicos: em excesso, podem prejudicar a saúde (lesões visuais, auditivas e musculoesqueléticas por esforço repetitivo), estimular ao sedentarismo (falta, ausência ou diminuição de atividades físicas e/ou esportivas) e acentuar alterações comportamentais como o estímulo à violência e à introspecção excessiva.

(Fonte: adaptado de: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/120212>)

Em acordo com o texto, responda:

1. Pode ser considerado um jogo eletrônico:

- a. Aquele que necessita de papel e caneta para sua execução;
- b. Aquele que utiliza a tecnologia de computador;
- c. O que precisa somente de conhecimento de tecnologia para ser jogado;
- d. Nenhuma das alternativas acima.

2. São jogos eletrônicos virtuais:

- a. Os que permitem ao jogador a sensação de estar em uma situação real;
- b. São os que simulam somente situações urbanas;
- c. São os que necessariamente possuem um vencedor;
- d. Todas as alternativas acima estão corretas.

3. Podem ser considerados aspectos negativos dos jogos eletrônicos:

- a. O sedentarismo;
- b. Um possível estímulo à violência e à introspecção excessiva;
- c. As afirmativas **a** e **b** estão corretas;
- d. Nenhuma das alternativas acima.

4. Em relação aos jogos eletrônicos, são aspectos positivos:

- a. Vivência de situações simuladas de esportes;
- b. Mesmo on-line, pode funcionar como um elemento de integração social;
- c. As afirmativas **a** e **b** estão corretas;
- d. Nenhuma das alternativas acima.