



ATIVIDADE 02



PONTE DO SABER

Disciplina: Educação Física

3º ano Ensino Médio - EJA

Jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos começaram a surgir no século XX e, desde então, jogos e consoles aperfeiçoam-se cada vez mais; por isso, as indústrias de games são as que mais crescem todos os anos. Tais jogos avançam de acordo com a evolução de aparelhos eletrônicos, como o computador (PC), televisão e smartphones. Atualmente, os consoles não são apenas para jogar, mas servem para ver filmes, acessar a internet, entre outros recursos.



Os jogos eletrônicos, se praticados com moderação, exigem dos jogadores concentração, trabalho em equipe e resolução de problemas, também auxiliam na alfabetização, na elaboração de estratégias, desenvolvem o raciocínio, ajudam na ampliação cultural, na memorização e no autocontrole. Sua utilização pode acarretar maior capacidade de retenção da informação e resolução de problemas, criatividade, coordenação viso-motora, organização espacial e lateralidade.

Os efeitos físicos benéficos podem ser somados aos sociais quando há troca de experiências nas relações interpessoais. Muitas pessoas nascidas no século XX podem ter dificuldades com ferramentas tecnológicas, o que difere de quem nasceu a partir de 2010, imersos na tecnologia. Cada geração tem suas experiências históricas, sociais, ambientais, econômicas... E essa relação se torna importante, pois uma geração pode aprender com a outra. Assim como os mais novos recebem conselhos e valores dos mais velhos, estes podem aprender assuntos atuais com a geração mais nova, como a tecnologia.

Em acordo com o texto, assinale as alternativas corretas:

- a. Os jogos eletrônicos começaram a surgir no século XXI;
- b. As indústrias de games são as que mais crescem todos os anos;
- c. Os jogos avançam de acordo com a evolução do computador (PC), televisão e smartphones; d. Atualmente, os consoles são apenas para jogar, não servem para outros recursos; e. Os jogos eletrônicos contribuem na elaboração de estratégias e desenvolvem o raciocínio; f. A utilização dos jogos eletrônicos sempre acarreta na incapacidade de retenção da informação e resolução de problemas;
- g. Os efeitos físicos benéficos podem ser somados aos sociais quando há troca de experiências nas relações interpessoais;
- h. Pessoas nascidas no século XX nunca apresentam dificuldades com ferramentas tecnológicas; i. A geração mais velha pode aprender com a geração mais nova sobre questões ligadas à tecnologia; j. Segundo a ilustração da linha do tempo dos videogames, não houve evolução dos equipamentos.