



# MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo  
SEDUC - Secretaria de Educação

## ATIVIDADE 15



# PONTE DO SABER

Disciplina: Educação Física

6º e 7º anos do Ensino Fundamental

### Jogos eletrônicos



Desde a década de 1980, os jogos eletrônicos se tornaram uma realidade da população brasileira. Além dos consoles de videogame, a população tem acesso a essa forma de entretenimento por outros equipamentos,

como smartphones, tablets e notebooks. Conforme dados da pesquisa Games Brasil (2020), cerca de 73,4% da população brasileira joga algum jogo

eletrônico, ao menos uma vez por semana. Jogos eletrônicos poderiam ser entendidos como ambientes em que se exercita a associação de meios e fins em determinados contextos que podem envolver ações individuais ou em grupo. Essas ações simulam situações em tempo real, que envolvem organização sensório-motora e se relaciona com vários elementos das dimensões afetivas, sociais, morais e éticas. O contexto se dá por meio do *layout* do jogo que varia em riqueza das dimensões (2D e 3D) e traços que vão de algo caricatural (como um desenho animado) a algo realístico (com figuras digitais simulando pessoas reais). Contudo, é pertinente observar que alguns jogos eletrônicos sugerem em seu enredo uma narrativa que se distancia significativamente das virtudes e dos valores universais, como, por exemplo, a tolerância, o respeito, a generosidade, dentre outras.

daptado de: <https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/6ano/educacao-fisica/jogos-eletronicos-origens-e-evolucao/6611>

### Em acordo com o texto, assinale as alternativas corretas:

- a. Os jogos eletrônicos são uma realidade no Brasil a partir da década de 1980;
- b. Só podemos jogar por meio de consoles de videogames;
- c. Os jogos eletrônicos envolvem ações individuais ou em grupos;
- d. A maior parte da população brasileira joga algum jogo eletrônico ;

- e. As ações simulam atuações situações em tempo real e que envolvem situações sensório-motora e se relaciona com elementos das dimensões afetivas, sociais, morais e éticas;
- f. Alguns jogos eletrônicos sugerem em seu enredo uma narrativa que se distancia significativamente das virtudes e dos valores universais, como, por exemplo, a tolerância, o respeito, a generosidade, dentre outras;
- g. O layout dos jogos não sofreram alterações ao longo dos anos e continua rudimentar;