

Questão 12

Atualmente os jovens estão imersos numa sociedade permeada pela tecnologia. Nesse contexto, os jogos digitais são artefatos muito empregados. Videogames ativos ou exergames foram introduzidos como forma de permitir que o corpo controlasse tais jogos. Como resultado, passaram a ser vistos como uma ferramenta auxiliar na adoção de um estilo de vida menos sedentário, com efeitos positivos sobre a saúde. Tem-se defendido que os exergames podem contribuir para a prática regular de atividade física moderada, bem como promover a interação entre jogadores, reduzindo o sentimento de isolamento social. Por outro lado, argumenta-se que os exergames não podem substituir a experiência real das práticas corporais, pois não motivam a longo prazo a prática permanente de atividades físicas.

FINCO, M. D.; REATEGUI, E. B.; ZARO, M. A. Laboratório de exergames: um espaço complementar para as aulas de educação física. *Movimento*, n. 3, 2015 (adaptado).

Pela sua interatividade, os exergames apresentam-se como possibilidade para estimular o(a)

- Ⓐ **exercitação física, promovendo a saúde.**
- Ⓑ vivência de exercícios físicos sistemáticos.
- Ⓒ envolvimento com atividades físicas ao longo da vida.
- Ⓓ jogo por meio de comandos fornecidos pelo videogame.
- Ⓔ disputa entre jogadores, contribuindo para o individualismo.

ALTERNATIVA A

O texto afirma, explicitamente, que os exergames “passaram a ser vistos como uma ferramenta auxiliar na adoção de um estilo de vida menos sedentário, com efeitos positivos sobre a saúde”, justificando a escolha da alternativa A.