

**Questão 40**

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)

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

Assunto: Interpretação Textual

O fragmento textual “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.” evidencia que os exergames se apresentam como possibilidade para estimular a exercitação física, promovendo a saúde.

Item: A