



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
UNIDADE ESCOLAR PREFEITO CÉZAR AUGUSTO  
LEAL PINHEIRO  
ENSINO FUNDAMENTAL - 2022



Disciplina: EDUCAÇÃO  
FÍSICA

Série/ano: 6º ano

Turma: ( ) C ( ) D

Turno: MANHÃ

Professor (a): MARIA DO LIVRAMENTO MARTINS VELOSO (LILLY)

Data:

Aluno (a):

Conceito/Nota:

### Atividade/Avaliação

#### “Os jogos eletrônicos”

O jogo eletrônico, videogame ou videogame é aquele que usa a tecnologia de computador. Ele pode ser jogado em computadores pessoais (dentre eles tablets e telefones celulares), em máquinas de fliperama ou em consoles. Um console é um computador pequeno que serve basicamente para jogar videogame — PlayStation, Xbox e Wii são exemplos. Os consoles são conectados a controles manuais e a um aparelho de televisão. As pessoas podem jogar tanto sozinhas quanto acompanhadas.



ATARI 2600. FONTE: WIKIPEDIA, 2022.

#### História



COMPUTER SPACE. FONTE: TECHTUDO, 2021.

No início, os jogos eletrônicos eram bastante simples, com gráficos básicos e sem som. William A. Higinbotham criou um dos primeiros videogames, Tennis for Two (“tênis para dois”), em 1958. O primeiro jogo de fliperama chamou-se Computer Space e foi lançado em 1971. Logo outros jogos de sucesso surgiram, como Pong, Invasores do espaço e Pac-Man.

O primeiro console caseiro também surgiu nessa época. Em 1977, a empresa Atari lançou um console com cartuchos removíveis. Cada cartucho fazia rodar um jogo diferente. Com esse sistema, os jogos eletrônicos ganharam popularidade, mas as pessoas ainda queriam imagens e sons melhores.

Em 1981, Shigeru Miyamoto – Nintendo – lançou o Donkey Kong. Em seu enredo, o herói, com o apelido de Jumpman, um carpinteiro baixinho, deveria salvar sua namorada Pauline das garras de um gorila raivoso. Para isso era preciso que o carpinteiro vencesse obstáculos, saltasse por cipós, atravessasse rios até encontrá-la e resgatá-la.



DONKEY KONG. FONTE: NINTENDO PT, 2022.



CARTUCHO SUPER MÁRIO ALL STARS, FONTE: NEO ELETRONICS.

Percebendo o grande interesse do público, muitas outras empresas começaram a desenvolver jogos eletrônicos. Elas melhoraram não só a qualidade do som e das imagens, mas também a tecnologia usada para rodar os games.

A internet eliminou a necessidade de os jogadores estarem no mesmo espaço físico. Hoje em dia, é possível jogar com pessoas localizadas em qualquer parte do mundo. Uma modalidade de videogame que vem se popularizando no início do século XXI são os jogos de realidade virtual. Neles, óculos especiais criam simulações em 3D, dando ao jogador a sensação de estar em uma situação real.

VANTAGENS 	DESvantagens 
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ensinam os jogadores a tomar decisões e a agir e, com isso, o mais importante: eles veem seus esforços recompensados;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Podem fazer com que os jogadores lhes dediquem tempo excessivo, abandonando outras tarefas;</li></ul>

- Ajudam a adquirir conhecimentos (linguagens específicas, símbolos, técnicas etc.);
- Proporcionam a sensação de destreza e plenitude, que conduz ao aumento da autoestima e ao reconhecimento social perante os amigos;
- Permitem exercitar a imaginação, sem limites espaciais ou temporais;
- Desenvolvem a coordenação viso motora, ensinam habilidades psicomotoras e ajudam a “aprender a aprender”.

- Algumas pessoas com sintomas de fobia social utilizam esse tipo de entretenimento como refúgio;
- Dependência aos jogos eletrônicos;
- Isolamento.

### **EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO**

01. De acordo com a leitura do texto e análise de toda a história dos jogos eletrônicos, como você pode conceituar os jogos eletrônicos, ou seja, o que são os jogos eletrônicos?

---

---

---

02. Certamente em seus dias você deve fazer o uso de jogos eletrônicos no seu celular ou no celular de seus pais. Dessa forma, esse jogo que você joga pode ser considerado um console?

---

---

03. Ainda sobre o que foi perguntado na questão 02, o que é um console?

---

---

---

04. Cite os benefícios (vantagens) dos jogos eletrônicos.

---

---

---

---

---

---