linha horizontal

**COLÉGIO EDNA RORIZ**

Jogos Eletrônicos

**Período: 4ª Etapa**

**Disciplinas Envolvidas: Educação Física, Português, Geografia, inglês.**

**Série: 6º Ano Ensino Fundamental 2**

**Data de Entrega: 10 de Dezembro\2020**

**Valor: 5,0 pontos**

# **VISÃO GERAL**

# A influência das tecnologias no meio escolar, e entre os jovens de forma geral, têm sido muito grande, a ponto de fazer com que seus interesses sejam outros. Essa geração nasceu na velocidade do conhecimento: internet, TV digital, jogos eletrônicos, celulares, redes sociais, jogos online, entre outros aparatos tecnológicos. O indivíduo dessa geração pode adquirir consciência da importância da prática de atividade física, sendo na escola ou fora dela. A influência das novas tecnologias, no comportamento humano se faz presente interferindo no processo de formação e exercendo pressão no desenvolvimento das relações humanas desse indivíduo. O comportamento do Homem vem sendo alterado principalmente nos seus hábitos e consumo, modificando seu estilo de vida. “O mundo mudou, os alunos também. Teremos de alterar nossas representações do mundo e do aluno” (SACRISTÃN, 2005,p.79). Podemos mencionar em construção de hábitos saudáveis.

Estabelecer uma conexão entre passado e presente, nos leva a algumas reflexões de que o mundo acelerou mudanças significativas na atualidade. Novas perspectivas ocorreram, as transformações tecnológicas em especial nas comunicações e informações provocaram revolução sobre o planeta, inovações pela indústria e pela era das grandes inovações.

Tecnologia é utilizada para definir os conhecimentos que permitem fabricar objetos e modificar o meio ambiente, com vista a satisfazer as necessidades humanas. De acordo com o Dicionário da Língua Portuguesa (BUENO,2000) a tecnologia é o conjunto dos instrumentos, métodos e técnicas que permitem o aproveitamento prático do conhecimento científico.

O progresso e as inovações tecnológicas provocam mudanças aceleradas no modo de vida da sociedade, nas formas de educar e aprender nas concepções de ensino (BIANCHI,2008, p.03). “Seus impactos vêm alterando significativamente a produção do conhecimento e dos saberes. O debate acerca das tecnologias deve ser pautado por um processo de reflexão sobre o contexto da sociedade contemporânea”.

Acessórios para a prática de atividade física também inovou com o avanço tecnológico. Antigamente para se correr precisava de um tênis qualquer, calção curto, camiseta regata de algodão e relógio com cronômetro. Hoje a coisa é completamente diferente. O calçado possui todo tipo de tecnologia (de amortecimento, de estabilidade, de absorção de suor); as roupas são feitas com tecidos "inteligentes"; e para controlar o tempo há relógio com GPS no pulso --que fornecem várias informações.

Para que possamos compreender as crianças e os jovens presentes na sociedade contemporânea, talvez seja necessário a nossa entrada no universo chamado Jogos Eletrônicos e Vídeo Games. Segundo Leão Junior (apud Reis 2013, p.43), esse universo “[...] já é considerado como a maior indústria de entretenimento no mundo”. A história deixa certa dificuldade em estabelecer o surgimento dos jogos eletrônicos na sociedade moderna. Acredita-se no aparecimento dos Jogos após IIª Guerra Mundial pela necessidade de desenvolvimento tecnológico da sociedade.

# **OBJETIVOS**

Verificar a possibilidade de inserção dos recursos tecnológicos no processo ensino-aprendizagem como uma ferramenta pedagógica no desenvolvimento dos conteúdos escolares. Compreender os benefícios e os malefícios da inserção de novos recursos através dos jogos eletrônicos, proporcionando aos indivíduos um meio efetivo de seguir um estilo de vida ativo.

# **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

# Compreender o conceito de tecnologias e suas linguagens

* Ampliar o conceito de Tecnologia e suas linguagens.
* Confeccionar um jornal mural com dados sobre o tema: Mídias do passado e da atualidade e Inovações tecnológicas.
* Identificar brinquedos populares, e ou, antigos.
* Refletir sobre os jogos e brincadeiras do passado fazendo um paralelo com os jogos e brincadeiras contemporânea.
* Propiciar aos alunos a contextualização do jogo eletrônico
* Conhecer histórias e situações em que o excesso de tempo jogando tornaram prejudiciais à saúde das pessoas.

# **BIBLIOGRAFIA SUGERIDA**

# Os Jogos Eletrônicos e seus Impactos na Sociedade. Disponivel em: <https://www.selectgame.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>

# OMS CLASSIFICA VÍCIO EM JOGOS ELETRÔNICOS COMO DOENÇA. CONFIRA SOBRE O ASSUNTO NA REPORTAGEM DA REVISTA LEVE. Disponível em:[https://www.hospitaloswaldocruz.org.br/imprensa/noticias/oms- classifica-vicio-em-jogos-eletronicos-como-doenca-confira-sobre-o-assunto-na-reportagem-da-revista-leve](https://www.hospitaloswaldocruz.org.br/imprensa/noticias/oms-classifica-vicio-em-jogos-eletronicos-como-doenca-confira-sobre-o-assunto-na-reportagem-da-revista-leve)

# SEDENTARISMO. [Juliana Melatti](https://www.infoescola.com/autor/juliana-melatti/3291/) .Graduação em Fisioterapia (Faculdade da Serra Gaúcha, FSG, 2014. Disponível em:http://www.infoescola.com /saude/sedentarismo/. Acesso em 29 Out.2020.

* SEDENTARISMO. [Dr. Turíbio Leite Barros Neto](http://www.emedix.com.br/col/tbarros.php). Disponível em:[http://www. emedix.com.br/doe/mes001\_1f\_sedentarismo.php](http://www.emedix.com.br/doe/mes001_1f_sedentarismo.php)
* Os benefícios da caminhada para a sua saúde. Disponível em: http://vidasaudavel.powerminas.com/os-beneficios-das-caminhadas/. Acesso em: 04Set.2014.

Vídeos para análise e estudo:

# Vídeo 1: Novas tecnologias deixam o mundo mais conectado. https://www.youtube.com/watch?v=2PgxZxPieHU

* Vídeo 2: A origem dos jogos e brincadeiras. Duração do vídeo:4 min. e 42 seg. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=lXBsntzZAnY. Acesso em: 26 out. 2020.
* Vídeo 3: A História dos jogos eletrônicos. <https://www.youtube.com/watch?v=otzKbS7a428>
* Vídeo 4: "Viciados em Vídeo Game” - Reportagem Jornal Nacional no mês de junho de 2010.). Duração:3’ e 05’’.
* Vídeo 5: Vício em videogame é considerado um distúrbio pela OMS. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2GS9dK5kLFM&t=511s

## **CRONOGRAMA**

## **Etapa 1 -** ( **Semana 03 a 06 de Novembro)** Tecnologia e suas linguagens;

Compreender o conceito de tecnologias e suas linguagens.

Vídeo 1. Novas tecnologias deixam o mundo mais conectado.

Curiosidades...

As inovações tecnológicas têm contribuído para a difusão do esporte no mundo. A tecnologia também está sendo cada vez mais utilizada para mostrar imprecisões nas decisões do árbitro. A televisão, e os recursos de alta resolução de vídeo demonstra para o telespectador todas as nuances de uma partida em tempo real. Assim é possível visualizar diversos ângulos de uma jogada, que muitas vezes a equipe de arbitragem, os jogadores e os torcedores em campo não poderiam ver.

1. O que você entende por tecnologia?
2. Quais os benefícios trazidos pela tecnologia?
3. Será que essa tecnologia pode trazer malefícios para nossa

sociedade?

1. Quais recursos tecnológicos que você tem acesso?
2. Produção de texto baseado no tema: Mídias do passado, da atualidade e Inovações tecnológicas.

## **Etapa 2 -** ( **Semana 09 a 13 de Novembro)** Jogos e Brincadeiras do Passado;

Assistir o vídeo 2. A origem dos jogos e brincadeiras..

1. Identificar brinquedos populares, e ou, antigos. .
2. Os brinquedos de antigamente eram feitos a mão, com materiais reciclados. Antigamente as crianças não tinham tantos brinquedos como as de hoje e, por isso, tinham que usar mais a criatividade para criá-los. Faça um brinquedo reciclável do seu gosto e apresente para a toda a turma .
3. Pesquise as mudanças provocadas pelas inovações tecnológicas em relação aos jogos e brincadeiras.

## **Etapa 3 -** ( **Semana 16 a 20 de Novembro)** Jogos Eletrônicos;

Vídeo 3: contextualiza a história dos jogos eletrônicos (games).

1. Fazer uma pesquisa informal, uma sondagem para verificar o conhecimento

da turma sobre o tema a ser apresentado.

1. Atualmente, você tem computador?
2. Para quais fins você o utiliza?
3. Você pratica algum jogo eletrônico? Qual
4. Quanto tempo você fica diariamente em games?
5. Você considera os jogos eletrônicos benéficos? porque?
6. Você considera os jogos eletrônicos maléficos? porque?

10. Pesquise como surgiram os jogos eletrônicos

11. Realizar uma entrevista com os alunos. Cada aluno terá acesso somente a sua. Objetivo dessa atividade será obter um levantamento sobre a situação em que o aluno se encontra hoje em relação aos jogos eletrônicos (games). Folha dá entrevista em anexo.

## **Etapa 4 -** ( **Semana 23 a 27 de Novembro)** Vantagens e malefícios dos jogos eletrônicos.

Vídeo 4: "Viciados em Vídeo Game” - Reportagem Jornal Nacional no mês de junho de 2010.). Duração:3’ e 05’’.

Vídeo 5: Vício em videogame é considerado um distúrbio pela OMS

Disponibilize o seguinte texto para que os/as alunos/as leiam em duplas: "Cuidados para os aficionados em games.

<https://girlsofwar.com.br/cuidados-para-os-aficionados-em-games/>

12. Em relação aos ao texto e ao vídeo, escreva sua conclusão sobre o assunto.

13. Pesquise, benefícios de praticar jogos eletrônicos .

## **Etapa 5 -** ( **Semana 02 a 06 de Dezembro)** O sedentarismo no mundo tecnológico.

Você sabia que?

Desde a década de 1970, os jogos eletrônicos atraem adeptos de todas as idades. Mas fique de olho, porque jogos eletrônicos em excesso podem levar ao sedentarismo!

14. Qual a relação do sedentarismo com uso excessivo da tecnologia e dos jogos eletrônicos .

15. Pesquisa Investigativa (voltado para os Pais ou responsáveis)

Você se considera sedentário?

Você realiza alguma atividade física?

Sua família tem hábito de comer verduras e frutas?

Sua família tem o hábito de fazer atividade física?

Pratica algum esporte?

Qual a sua rotina em relação ao computador e televisão, em casa?

Você acha que jogos eletrônicos leva ao sedentarismo?

16. O aluno deverá fazer junto com os pais ou responsável uma síntese sobre:

Os jogos eletrônicos atrapalha a vida de seu filho.?

17. Escreva o que você mudaria sua rotina em relação às pesquisas realizadas nas etapas 4 e 5.

18. Confeccionar um jornal mural (instrumento de comunicação rápida e imediata) com dados sobre o tema: Jogos eletrônicos, vantagens e desvantagens. O jornal será criado dentro de uma das ferramentas do google (sites). Deverá conter as informações mais importantes pesquisadas no trabalho, assim como, notícias de ocorridos relacionado a jogos de sua escolha.

## **Etapa 6 -** ( **Semana 07 a 10 de Dezembro)** **-**

## Formatação da parte escrita do trabalho. Para cada etapa deverá ser feito um resumo do que foi pesquisado, trazendo as informações, relatando passo a passo.

## Revisão final para a entrega dos trabalhos.

# **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

A avaliação dos alunos será diagnóstica, contínua e processual, por meio de observações do envolvimento e comprometimento dos mesmos nas atividades teóricas, práticas e de pesquisa de acordo com os objetivos propostos.

**REFERÊNCIAS**

MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins. A interferência dos jogos eletrônicos na prática da Educação Física. Goiânia/GO. Agosto/2010. Disponível em: <http://tede.biblioteca.ucg.br/tde\_busca/arquivo.php?codArquivo=829>

LEÃO JUNIOR, Cleber Mena. Manual de Jogos e Brincadeiras: atividades recreativas para dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Wak,2013. BEETI, Mauro. Mídia e Educação: análise da relação dos meios de comunicação de massa com a educação e os esportes. In: Seminário Brasileiro em Pedagogia do Esporte.1998.

PORTAL, do professor http://www.portaldoprofessor.mec.gov.br

SACRISTÁN, José Gimeno. O aluno como invenção. Porto Alegre: Artmed, 2005. Disponível em: https://pt.scribd.com/doc/138593089/RESENHA-CRITICA-DE-SACRISTAN-O-alunocomo-invencao. Acesso em: 30 Ago.2014.

**Anexo 1**

Entrevista

Idade:\_\_\_\_\_ Série\_\_\_\_\_ Sexo: Masc.\_\_\_\_ Fem.\_\_\_\_\_

1-Você joga videogame?

Sim ( ) ( ) Não

Em caso da resposta ser sim onde?

Em casa ( ) Na locadora ( ) Na casa de colega

2- Você gosta de jogar videogame?

Sim ( ) Não( )

Em caso da resposta ser sim onde?

Todo dia ( ) Só final de semana e feriado ( ) Quatro vezes por semana( ) Três

vezes por semana ( ) Duas vezes por semana ( ) Uma vez por semana( )

3- Qual o estilo de jogo que você mais gosta de jogar? Por favor, responda apenas

uma alternativa.

Aventura ( ) Violência ( ) Esporte ( ) Terror ( ) Suspense ( )

Por que? Resposta:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4- Na sua opinião o jogo de videogame traz algum benefício para as crianças e

adolescentes? Sim ( ) Não( )

Se a resposta for sim, citar qual o benefício.

Resposta:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5- Na sua opinião o jogo de videogame traz algum malefício para crianças e

adolescentes? Sim ( ) Não ( )

Se a resposta for sim, citar qual (ais) malefício(s)

Resposta:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6- Na sua opinião quem se beneficia com o jogo do videogame?

Quem joga? Quem fabrica? Quem vende? Quem compra? Todos? Ninguém?

Resposta:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Por quê?

Resposta:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_