

EMEB AMÉLIO DE PAULA COELHO

PERÍODO DE DISTANCIAMENTO SOCIAL- ENSINO EAD

7º ANO

Professores: Luciano Ap. Ferreira de Castro / Adriana Helena Pelizaro

UNIDADE TEMÁTICA: JOGOS E BRINCADEIRAS

- CONTEÚDO: JOGOS TRADICIONAIS, JOGOS DE TABULEIRO E JOGOS ELETRÔNICOS
- HABILIDADES PRESENTE NESTA UNIDADE TEMÁTICA
 - (EF67EF01) *Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.*
 - (EF67EF02) *Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços tecnológicos e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.*

- ORIENTAÇÃO: Caro aluno(a), nessa primeira parte pedimos que vocês façam uma leitura muito bem feita dos conceitos abaixo, para que reforcem as informações que o conteúdo apresenta. Façam a leitura quantas vezes puderem, pois ela os auxiliarão na continuidade desse conteúdo na próxima aula. Até breve, boa leitura e bons ventos!!!

DOS JOGOS TRADICIONAIS AOS JOGOS ELETRÔNICOS

- **INTRODUÇÃO**

Vivemos em uma época onde a tecnologia avança aceleradamente inclusive na educação, e proporcionar às crianças Jogos Tradicionais tem sido uma tarefa cada vez mais difícil. Além de promover o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio afetivo, essas atividades são prazerosas, e possibilitam que as crianças conheçam diferentes culturas. Essa vivência nas aulas de Educação Física também traz grande importância no resgate do patrimônio cultural.

As aulas de Educação Física devem despertar a curiosidade dos alunos ao aprendizado e a todas as manifestações culturais possíveis, a partir do oferecimento de inúmeras práticas corporais, e nada mais justo e simples que desenvolver os Jogos Tradicionais no âmbito escolar. Para as crianças, as aulas de Educação Física representam lazer, e estes jogos podem ser uma ferramenta poderosa para o ensino.

- **JOGOS TRADICIONAIS**

Os Jogos Tradicionais podem ser adaptados conforme o número de jogadores, espaço e recursos materiais, logo, é facilmente desenvolvido. **Eles podem ser: de rua, de salão, de mesa, de roda, utilizados de forma competitiva ou não, podendo se adaptar ao cotidiano e realidade dos alunos, sem perder sua essência.**

A valorização da história e da cultura das brincadeiras de antigas gerações, proporciona às crianças um desenvolvimento integral, fazendo com que haja uma reflexão sobre o papel dos pais e de todos que possam contribuir com o crescimento cultural, social e físico das crianças de hoje.

O jogo, conforme Lima (2008) é um recurso muito importante que desenvolve a criança em todos os seus aspectos, inserindo-a na sua cultura, no seu meio social e no seu desenvolvimento como pessoa.

De acordo com Palma et al (2015), a relação entre os termos “jogo” e “educação” tem sido alvo de inúmeras reflexões no âmbito escolar, essa relação vem se modificando ao longo do tempo influenciada principalmente pelo modo como as pessoas têm sido concebidas em diferentes épocas pela sociedade.

Observa-se que os Jogos Tradicionais contribuem no desenvolvimento dos alunos em diversos aspectos, atendendo-os de forma integral, possibilitando um universo de possibilidades de movimentos e vivências, auxiliando-os também no desenvolvimento da consciência corporal, aprimoramento de suas habilidades motoras, no desenvolvimento cognitivo e sócio afetivo.

Pode-se dizer que os Jogos Tradicionais vão além dessas contribuições, uma vez que fazem parte da cultura lúdica infantil, que supera a visão do senso comum presente no cotidiano dos alunos, trazendo a cultura de nosso povo, de nossas ruas e quintais para dentro da escola, para assim serem utilizados no processo de formação.



Ricardo Ferrari – Série 'Lembranças da minha infância' (2012)

- **JOGOS DE TABULEIRO**

Os jogos de tabuleiro oportunizam aos estudantes situações desafiadoras facilitando o desenvolvimento das habilidades de raciocínio, estratégias, comunicação, liderança e concentração. Podem apresentar superfícies planas e/ou pré-marcadas, podem ser confeccionadas de madeira, papelão, cartolina ou até mesmo no chão. Possui desenhos de acordo com as regras envolvidas em cada jogo específico. Existem muitas variações, alguns utilizam pedras, percursos a percorrer, peões, miniaturas, cartas, dados, entre outros elementos.



Imagem 1 – Jogos de tabuleiro

- **JOGOS ELETRÔNICOS**

Eles não devem ser encarados como vilões. Estudos recentes já comprovaram que os jogos eletrônicos trazem uma série de benefícios ao desenvolvimento da criança, do adolescente até mesmo do adulto. “Facilitam o aprendizado de várias competências cognitivas, como habilidades de leitura, escrita, cálculo e até mesmo motoras”, afirma a psicopedagoga Rebeca Lescher, diretora da Associação Brasileira de Psicopedagogia/Seção São Paulo.

O risco aparece quando a diversão na telinha passa a monopolizar a rotina da criança, em detrimento das brincadeiras tradicionais – algo cada vez mais comum, conforme ressalta a especialista. Em seu consultório, onde atende alunos de escolas particulares, e na ONG Colmeia, onde recebe crianças de escolas públicas, Rebeca tem encontrado muitas situações do

gênero. “Quando não se oferecem outras opções às crianças, os jogos eletrônicos, com todo seu encanto e fascinação, acabam se tornando a única distração. E isso é um grande problema.”

Embora o mundo virtual seja desafiador, somente brincando no mundo real, explica Rebeca, a criança amplia a visão de mundo e de si mesma e tem a chance de desenvolver competências como a consciência corporal, temporal, espacial e de lateralidade, fundamentais no processo de aprendizagem. Jogos com regras preestabelecidas, por exemplo, são importantíssimos para o desenvolvimento das noções de justiça e ética. “Os participantes podem experimentar diversas emoções e exercitar o controle de sentimentos contraditórios e satisfatórios”, explica.

Brincadeiras tradicionais, tais como jogos simbólicos, jogos cantados, jogos de percurso e a confecção de brinquedos, também constituem uma poderosa ferramenta para o aumento do vocabulário e ajudam a criança a compreender o pensamento do outro. “Além disso, estimulam a capacidade de recordar, percorrer o passado e antever o futuro, o que torna possível a capacidade de antecipação, planejamento e tomada de decisões, tornando o raciocínio mais rápido e flexível.”

A grande questão, é conseguir encontrar o ponto de equilíbrio. E a concorrência parece mesmo desleal: como fazer uma criança do século 21 se interessar por cordas e bolinhas de gude se os jogos eletrônicos estão cada vez mais complexos atraentes e, ainda, fáceis de carregar para todo canto? Trazer o mundo dos games para o universo das brincadeiras tradicionais é uma solução criativa. Por exemplo, seu filho pode gostar de construir com sucata o personagem preferido do mundo online.

De acordo com a psicopedagoga, porém, não dá para escapar do controle do tempo dedicado aos jogos virtuais. “Os pais devem estar conscientes de que é necessário impor limites para que os filhos exercitem outras habilidades e descubram novas formas de se divertir”, afirma. Com os pequenos, costuma ser mais fácil. Com eles, o ideal, sugere Rebeca, é negociar períodos de 15 minutos, intercalados com outras atividades. “Mas tudo depende do bom senso. É bom lembrar que crianças pequenas têm muita energia e precisam gastá-la.”

JOGOS ELETRÔNICOS- APARELHOS

Um **jogo eletrônico**, também denominado **videojogo**, é um jogo no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles (*joysticks*) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor, ou seja, aquele que usa tecnologia de computador. O termo inglês **video game**, ganhou a forma aglutinada no Brasil (como **videogame**), tanto para se referir a videojogos, como para se referir aos consoles onde os jogos se processam.

Os sistemas eletrônicos usados para jogar videojogos são conhecidos como plataformas, como, por exemplo, computadores, arcades, celulares e consoles.

O dispositivo de entrada usado para manipular videojogos é chamado controle e varia de acordo com a plataforma. Por exemplo, um controle pode ser constituído por um direcional e um único botão. Outros podem ter dezenas de botões e mais de um direcional. Muitos jogos de computador podem também ser jogados com teclado ou uma combinação do teclado com o rato/mouse simultaneamente ou até mesmo controles específicos.

Os videogames também podem usar outras maneiras de interagir e prover informação ao jogador. O uso de sons é usado em larga escala desde os primórdios. Outros tipos de resposta, como dispositivos de vibração e sensores de movimento também são bastante utilizados nos videojogos. O avanço tecnológico tem trazido formas cada vez mais intensas de imersão nos jogos através destes periféricos, como o reconhecimento de movimentos e de voz, surgindo assim os jogos em realidade virtual, fruto do desenvolvimento da tecnologia moderna.



Máquina de arcade do jogo Pong de 1972, o primeiro grande sucesso dos jogos eletrônicos.



O Magnavox Odyssey de 1972, o primeiro console doméstico.



O [Nintendo Entertainment System](#), lançado em 1983.



[PlayStation 2](#), lançado em 2000, o console mais vendido da história.



[Nintendo DS](#), lançado em 2004, o console portátil mais vendido da história.



Play 5 o mais moderno

• CONCLUSÃO

É possível concluir que conforme as crianças crescem e ganha mais autonomia, o controle se torna um desafio ainda maior para os pais. A partir da pré-adolescência, jogar online com vários amigos, cada um em sua casa, torna-se um hábito tão corriqueiro que pode consumir horas seguidas. Aí o mais saudável, é limitar os jogos virtuais a duas horas diárias, de preferência à tarde – à noite, é preciso desacelerar em prol de uma boa noite de sono.

E sempre que possível resgatar os jogos tradicionais, para que o enraizamento cultural não perca sua história e permita que outras gerações conheçam e possam experimentar tantas riquezas encontradas nos jogos e brincadeiras tradicionais.

• SISTEMATIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Caro aluno (a), agora que vocês já mergulharam nos conceitos e nas imagens dos jogos de tabuleiro, nas imagens da evolução dos games e já são capazes de identificá-los, é hora de sistematizarmos nossa aprendizagem.

Por isso façam a leitura algumas vezes, compreenda o que o texto está dizendo, façam uma análise mental e busquem na memória todos os jogos tradicionais que vocês já brincaram e jogaram desde sua infância, quer seja na escola, quer seja na sua casa ou em seu bairro.

Esse resgate servirá como pré-requisito para nossa próxima aula...

Boa leitura, até breve! Bons Ventos!

Referencias Bibliográficas

SANTOS, Luciana da Cruz. LIMA, Davi. **Jogos tradicionais na educação física escolar: percepção dos professores sobre sua utilização nas aulas.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 05, Vol. 06, pp. 202-217 Maio de 2019. ISSN: 2448-0959. Acesso em 29/04/2020.

<https://mdemulher.abril.com.br/familia/jogos-eletronicos-ou-brincadeiras-tradicionais/>. Acesso em 29/04/2020.