

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 segunda 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 realização da atividade proposta.

Bons ventos!!!

2ª PARTE

 DOS JOGOS TRADICIONAIS AOS ELETRÔNICOS

Na 1ª aula percorremos um pouco pela evolução dos jogos, partimos dos jogos tradicionais, passamos pelos jogos de tabuleiro até chegarmos aos jogos eletrônicos.

Esse processo não foi tão simples assim, essa transição demorou muitas décadas, não significa que os jogos tradicionais e de tabuleiros não são mais praticados, mas perderam muito espaço com a chegada dos jogos eletrônicos, aplicativos, smartphones, vídeo games, etc

Podemos chamar esse processo tecnológico e a forte influência dos jogos eletrônicos de GAMEFICAÇÃO.

 O QUE SIGNIFICA ESSA GAMEFICAÇÃO

Foi possível perceber que as transformações tecnológicas alteram o modo com que as pessoas jogam e interagem. Durante muito tempo isso era algo impensável. Contudo, esses avanços estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano.

Um exemplo desta ascensão tecnológica são os jogos que utilizam movimentos do corpo aliados à realidade virtual, contemplando a vontade de jogar e de se mexer, tornando os jogos de game mais dinâmicos. Ou seja, o equipamento deixa ser apenas objeto de diversão, passando a ser um aliado na busca pela qualidade de vida.

(Fonte: CÁCERES: CASTRO,2019)

Texto: Revolução da Informação tecnológica

A revolução tecnológica da qual participamos modificou a vida em sociedade e a interação entre as pessoas. Levando em consideração essas transformações, o desafio é conviver com gerações nascidas em diferentes décadas em um mesmo ambiente, uma vez que os interesses muitas vezes se diferem.

- **IMIGRANTES DIGITAIS.**

Pessoas que nasceram antes de 1980, em sua maioria, preferem as atividades físicas do que as digitais (uma grande parte, não todos) pois cresceram em meios analógicos (sem a forte presença da tecnologia), onde a velocidade de informação não era instantânea como atualmente.

- **NATIVOS DIGITAIS.**

Temos um outro grupo que nasceram pós 1980, e que já nasceram em meio ao crescimento progressivo da tecnologia, possuem facilidade no manuseio desses itens e facilidade de compreensão de sistemas, conseguem se conectar com as pessoas e com as informações mundiais por meio do uso do computador, tablete, telefones celulares, vivem conectados, na linguagem mais moderna, “vivem online” Essa geração se caracteriza, principalmente, por não necessitar tanto do uso do papel e caneta nas tarefas, mas do computador e dispositivos móveis.

(Fonte: CÁCERES: CASTRO,2019)



A



B



C



D

(As imagens retratam com clareza esses dois universos: imigrantes digitais e nativos digitais).

Mas precisam atentar que no caso da terceira idade, há uma inclusão digital, quando se trata de tecnologia, pois a tecnologia chegou quando eles já estavam adultos, e milhares deles nunca tiveram acesso a nenhum tipo de ferramenta tecnológica.

Já em relação aos jogos tradicionais, todos brincaram em sua infância, todos conhecem os jogos e as regras, hoje não praticam mais por limitações físicas, mais em algum momento de suas vidas já vivenciaram essas atividades com muito gosto.

O mesmo se aplica aos jogos de tabuleiro, a diferença é que os jogos de tabuleiro são jogados até hoje por muitos idosos, que passam horas do dia jogando, e é comum vê-los também jogando em praças públicas, principalmente jogos com cartas.

SISTEMATIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Recapitulando...

Iniciamos essa Situação de Aprendizagem uma breve introdução sobre a evolução dos jogos, depois conceituamos jogos tradicionais, na sequência vimos brevemente sobre jogos de tabuleiro, depois vimos o conceito dos jogos eletrônicos e algumas imagens da evolução dos aparelhos de jogos eletrônicos.

Nessa segunda parte, vimos o conceito da palavra Gameficação, e o significado de Imigrantes Digitais e Nativos Digitais.

Agora chegou a hora de colocarem a mão na massa!!!

❖ PROPOSTA DE ATIVIDADE

- 1- Escreva o nome de 10 jogos ou brincadeiras tradicionais da cultura popular.
- 2- Escreva o nome de 5 jogos de tabuleiro.
- 3- Escreva o nome de 5 jogos eletrônicos.
- 4- Você joga ou brinca com algum jogo tradicional? Se a resposta for sim, escreva qual, onde você joga ou brinca, e como se brinca (com ou sem material e qual material precisa para jogar, quantas pessoas precisa para jogar, principal característica do jogo).
- 5- Você joga algum jogo de tabuleiro? Se a resposta for sim, escreva qual, com quem você joga, e descreva como se joga.
- 6- Você joga algum jogo eletrônico? Se a resposta for sim, escreva a principal característica do jogo, e em qual recurso você o joga (celular, tablete, videogame, xbox, playstation etc).
- 7- Você é um nativo digital, pois seu nascimento foi posterior aos anos 80, em sua casa, com certeza existe alguém que é imigrante digital, pois nasceu antes dos anos 80. Comente se essa (as) pessoa (as),tem alguma dificuldade com o uso da tecnologia, caso tenha, descreva quais são as maiores dificuldades.
- 8- Faça uma análise cuidadosa das imagens acima, identifique quais delas representam:
Nativos Digitais; Imigrantes Digitais; Brincadeiras ou Jogos Tradicionais.
 - A. _____
 - B. _____
 - C. _____
 - D. _____

- **ATENÇÃO! COPIAR APENAS AS PERGUNTAS DA ATIVIDADE PROPOSTA E DAR AS RESPOSTAS.**
- **NÃO PRECISAM ME ENVIAR, GARDEM COM VOCÊS TODAS AS ATIVIDADES, NO RETORNO VOCÊS ME APRESENTAM.**
- **QUALQUER DÚVIDA ESTAMOS À DISPOSIÇÃO.**

BONS ESTUDOS! SE CUIDEM... DEUS VOS ABENÇOE!

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.