

ADRIANA DA SILVA COSTA
ORIENTAÇÃO: Prof.^a Dr.^a ANA PAULA SALLES DA SILVA



Jogos Eletrônicos



UM GUIA PARA PROFESSORES DE
EDUCAÇÃO FÍSICA



FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Costa, Adriana da Silva

Jogos Eletrônicos: Um guia para professores de Educação Física
[manuscrito] / Adriana da Silva Costa. - 2024.

24 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Ana Paula Salles da Silva.

Produto Educacional (Stricto Sensu) - Universidade Federal de
Goiás, Faculdade de Educação Física e Dança (FEFD), Programa de Pós
Graduação em Educação Física em rede, Goiânia, 2024.

Bibliografia.

Inclui siglas, fotografias, abreviaturas, tabelas.

1. Educação Física escolar. 2. Ensino. 3. Jogos Eletrônicos. 4.
Tecnologias Digitais. 5. Produto Educacional. I. Silva, Ana Paula
Salles da, orient. II. Título.

CDU 796

[Play: um convite para jogar](#)



Explore o mapa...
Clique para acessar o conteúdo.



[Ensinar com os Jogos Eletrônicos: aprendendo sobre os conteúdos da Educação Física](#)



[Ensinar sobre os Jogos Eletrônicos: possibilidades de análise crítica dos jogos](#)



[Sugestão de Sequência didática](#)

[Classificação dos Jogos Eletrônicos](#)



[Jogos Eletrônicos: onde jogar](#)



[Jogos Eletrônicos e saúde](#)



[Ensinar através dos Jogos Eletrônicos: possibilidades de criação e expressão](#)



Para retornar, clique no mapa ao final de cada tópico.



Play: *um convite para jogar*



Este guia aborda o trabalho com Jogos Eletrônicos na Educação Física escolar, atendendo aos requisitos da estrutura curricular apresentada pela nova BNCC (BRASIL, 2018), que contempla os Jogos Eletrônicos como objeto de conhecimento do componente curricular Educação Física na Educação básica;

O trabalho com Jogos Eletrônicos e as Tecnologias de Informação e Comunicação na escola, se faz importante uma vez que muitos estudantes “têm a escola como um dos únicos espaços possíveis de acesso às novas mídias” (AZEVEDO, 2012, p.108). A escola nesse caso, contribuiria para a democratização do acesso as tecnologias.

Neste sentido, este é um convite para você professor/a conhecer um pouco mais sobre as possibilidades de inserção desses artefatos culturais em suas aulas, pois quanto melhor o repertório cultural do professor, melhor será sua prática pedagógica. Assim, o professor irá ampliar sua leitura de mundo, conseguirá lidar melhor com a pluralidade presente na escola e terá condições de explorar novas abordagens pedagógicas em suas aulas. Pois, para ensinar é preciso conhecer.





Jogos Eletrônicos: onde jogar



O Jogo Eletrônico é um software que usa a tecnologia de uma plataforma (hardware) para que possa ser jogado, exemplos de plataformas na atualidade: computadores pessoais, tablets, smartphones, máquinas de fliperama e consoles. Console é um computador pequeno que serve basicamente para usufruir dos Jogos Eletrônicos. Playstation, Xbox e Wii são exemplos de consoles famosos que dependem de estarem conectados a controles manuais e um aparelho de televisão.

Fonte: <https://www.santos.sp.gov.br/?q=atividade/3107-a-1308-5>. Acesso em 02/03/2021



[História e Evolução dos Jogos Eletrônicos](#) (vídeo):



[História e Evolução dos Jogos Eletrônicos](#): (Artigo)




Ensinar com os Jogos Eletrônicos: aprendendo sobre os conteúdos da Educação Física



Consiste em utilizar os Jogos Eletrônicos como ferramenta pedagógica ou recurso didático, para ensinar outros conteúdos, o que tornaria a aula mais interessante, atrativa. Existem diversas possibilidades pedagógicas para utilizar os Jogos Eletrônicos como ferramenta/recurso pedagógico.

Por exemplo: Caso a escola possua os aparatos tecnológicos necessários, pode-se trabalhar técnicas de movimento, utilizando os Jogos Eletrônicos de simulação ou exergames, como jogo de [tênis da Nintendo wii](#).

Clique nos binóculos  abaixo para ter acesso a diversos exemplos de Jogos Eletrônicos relacionados aos conteúdos da Educação Física. No entanto, sugerimos incluir em suas atividades pedagógicas os Jogos Eletrônicos que fazem parte da cultura digital dos seus estudantes.



Esportes



Alimentação
saudável



Jogos e
Brincadeiras



Danças



Lutas



Jogos
Eletrônicos



Ginástica



Práticas Corporais
de aventura.





Classificação dos Jogos Eletrônicos



Os Jogos Eletrônicos podem ser organizados em categorias ou gêneros, mas estas não são estáveis, "já que existem muitas variações e intersecções possíveis entre eles" (AZEVEDO, 2012, p.44). De modo geral, os Jogos Eletrônicos, podem ser classificados em jogos online, quando os jogadores precisam estar conectados à internet para jogar. E jogos offline, quando não é necessário haver uma conexão de internet para a execução do jogo.

Segundo Oliveira (2012), os Jogos Eletrônicos ainda podem ser classificados de acordo com o número de jogadores: **Single player** - único jogador, ou quando o Jogo Eletrônico permita dois jogadores, mas eles precisam se revezar; **Multiplayer** - quando vários jogadores participam simultaneamente; e **Massively Multiplayer Online (MMO)** - onde muitos jogadores podem interagir online entre si.

Segundo Sato e Cardoso (2008), não existe uma classificação definitiva para os Jogos Eletrônicos, podendo ocorrer a partir de diferentes critérios como o gênero temático, o público-alvo, a mecânica do jogo e outros tantos aspectos. Porém, estes pesquisadores propõem uma classificação para os jogos a partir da mecânica do jogo, ou gameplay. Essa proposta de classificação dos jogos de acordo com a sua mecânica considera as seguintes variáveis: "características dos desafios (para o jogador realizar a ação), liberdade /variedade de escolhas ao longo do jogo para se realizar os objetivos, jogabilidade, e a relação ação-reação entre jogo e jogador". (SATO E CARDOSO, 2008, p.59). Vejamos a seguir, uma sugestão de Jogos Eletrônicos, conforme a classificação proposta por Sato e Cardoso (2008):





Classificação dos Jogos Eletrônicos



Jogos de RPG:

O foco desses jogos é a evolução do personagem adotado ou construído pelo jogador. O jogo de RPG combina vários aspectos dos jogos como ação, aventura. Ex: World of Warcraft, Final fantasy

Clique para jogar

Jogos educativos:

São desenvolvidos para ensinar o jogador, tendo como objetivo principal o aprendizado de um determinado conteúdo.

Clique para jogar

Jogos de jogos de ação:

Nesse tipo de jogo é enfatizado as habilidades e destrezas do jogador, o objetivo principal é vencer, derrotar os adversários, ou realizar tarefas. Aqui entram os jogos de lutas, tiro, etc. Ex. Counter Strike, Super Mario Bros, Fortnite, Mortal Kombat, Just Dance.

Clique para jogar

Jogos de aventura:

Esses jogos têm como desafio principal a exploração do universo do jogo, como a coleta de itens, a solução de enigmas, entre outros. Sonic Forces: Speed Battle, Jungle Adventures 2

Clique para jogar

Jogos de esportes:

Jogos cujas narrativas estão referenciadas em modalidades esportivas. Ex.: os jogos da franquia FIFA.

Clique para jogar

Jogo de quebra-cabeça ou puzzles

Esses jogos envolvem bastante a utilização do raciocínio lógico para a solução de problemas ou enigmas.

Clique para jogar

Jogos de estratégia:

Nesse tipo de jogo, o jogador precisa analisar a situação e criar uma tática, precisa saber quais são as melhores ações que vão ajudar a chegar mais rápido ao objetivo final. Ex: Age of Empire, League of Legends, Minecraft.

Clique para jogar

Jogos de simulação:

Nesse tipo de jogo há uma reprodução bem semelhante às características, reações e situações encontradas na realidade; o jogo vai oferecer ao jogador uma experiência muito próxima da situação real, geralmente voltada para o aprendizado e o treinamento. Aqui entram os exergames, jogos voltados para promover o movimento corporal. Flight Simulator, Euro Truck Simulator.

Clique para jogar





Ensinar sobre os Jogos Eletrônicos: possibilidades de análise crítica dos jogos

ROTEIRO PARA ANÁLISE PEDAGÓGICA DOS Jogos Eletrônicos

Este roteiro pode ser utilizado pelo professor para verificar as possibilidades pedagógicas de aplicação de um determinado Jogo Eletrônico nas aulas.



[Análise Pedagógica Jogos Eletrônicos](#)

ROTEIRO PARA A ANÁLISE DOS Jogos Eletrônicos - ESTUDANTE

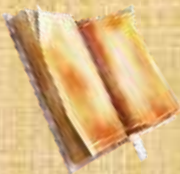
Para utilização deste roteiro, pode-se organizar a turma em grupos conforme os Jogos Eletrônicos vivenciados, e solicitar ao grupo que utilize o roteiro para analisar o Jogos Eletrônicos.



[Roteiro Estudante](#)

ROTEIRO PARA A ANÁLISE DOS Jogos Eletrônicos - PROFESSOR

Com a mediação do professor, algumas questões podem ser problematizadas a partir do roteiro de análise dos estudantes.



[Orientações para professor.](#)





Jogos Eletrônicos e Saúde



Trabalhar a questão da saúde relacionada aos Jogos Eletrônicos envolve uma abordagem multidimensional, considerando tanto os aspectos físicos quanto os emocionais e sociais.

ASPECTOS FÍSICOS

O jogador deve aprender sobre ergonomia ao jogar. Manter uma postura correta ajuda a prevenir dores nas costas, pescoço e problemas de visão.

ASPECTOS EMOCIONAIS

Estresse e Ansiedade: O jogador pode experimentar estresse ao enfrentar desafios difíceis em um jogo ou sentir ansiedade competitiva durante partidas online.

Dependência Emocional: O jogador pode se sentir emocionalmente dependente do jogo para lidar com emoções negativas ou buscar constantemente a gratificação proporcionada pelo jogo. É importante incentivar a prática de atividades alternativas que proporcionem prazer e satisfação emocional além dos jogos, como hobbies, esportes ou artes.

ASPECTOS SOCIAIS

Isolamento Social: O jogador pode se isolar socialmente, preferindo passar a maior parte do tempo jogando em detrimento de interações face a face. - Abordagem: Incentivar a participação em grupos de jogos locais, eventos ou atividades que permitam interações sociais.

Bullying e violência no ambiente online: O jogador pode sofrer bullying ou algum tipo de violência ao jogar, bem como também poder manter comportamentos tóxicos em relação aos colegas, online e offline.



→ [Segurança online](#)



→ [Classificação indicativa](#)





Ensinar através dos Jogos Eletrônicos: possibilidades de criação e expressão



O princípio aqui é potencializar a capacidade de produção, criação e (re)criação expressiva a partir das experiências com os Jogos Eletrônicos.

Utilizar as diferentes linguagens digitais e não digitais para expressão e criação de saberes relacionados aos Jogos Eletrônicos. Em relação a linguagem digital, os estudantes podem ser desafiados a desenvolver jogos em ambientes digitais, caso a escola possua recursos tecnológicos. Outras formas de produção mais acessíveis e que já vem sendo utilizadas, em especial fora da escola, e que poderiam ser apropriadas de modo a fomentar a aprendizagem e a autonomia, são:

- ❖ Produção de vídeos tutoriais ou podcast ensinando a jogar ou com dicas sobre o Jogos Eletrônicos;
- ❖ Criação de desenhos ilustrativos com dicas valiosas para se alcançar determinados objetivos dentro do jogo.

Em relação a outras linguagens, uma boa alternativa é desafiar os estudantes a utilizar os elementos dos jogos virtuais para elaborar jogos que possam ser vivenciados nas aulas de Educação Física. No links abaixo apresentamos algumas possibilidade de experimentação não digital de Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física.

[ANGRY BIRDS](#)



[FORTNITE](#)



[PAC-MAN](#)



[CAMPO MINADO](#)





Sugestão de experimentação não-digital de Jogo Eletrônico na aula de Educação Física



"ANGRY BIRDS"

Inspirado em: Taubaté, SP. Escola sem muros em casa também se aprende-Esporte-etapa2-Angry-Birds, 2020. Página inicial. Disponível em: <https://taubate.sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/04/Etapa2-ESPORTE-ativ13-ANGRY-BIRDS.pdf>. Acesso em 05 mar. 2024.

Materiais Necessários: Bolas de borracha ou similares (para representar os pássaros) ; Alvos (podem ser cones, aros, caixas vazias, etc.) ; Fita adesiva para marcar áreas de lançamento; 2 metros de elástico de 10 cm de largura (Caso não possua a fita elástica, pode-se realizar o lançamento somente com as mãos).

Descrição da Atividade:

- ✓ Organize a turma em grupos.
- ✓ Marque a área de lançamento dos "pássaros" (bolas).
- ✓ Coloque os alvos (cones, aros, caixas) em diferentes distâncias e alturas, representando os "porcos" e suas estruturas.



Acervo da autora

✓ O objetivo é derrubar os (alvos) 'porcos' utilizando o elástico para lançar as bolas de borracha. Os estudantes deverão formar uma espécie de "estilingue" com o elástico. Dois estudantes seguram as pontas do elástico, e outro vai realizar o lançamento.

✓ Cada integrante do grupo deverá realizar um lançamento. Os "porcos" que forem derrubados contam pontos para o grupo lançador.

Encerramento: Ao final da atividade, promova uma discussão sobre as estratégias utilizadas, os desafios enfrentados e as habilidades desenvolvidas durante o jogo. Oportunize aos estudantes que conhecem o Jogo Eletrônico "Angry Birds", que mencionem as semelhanças e diferenças entre o jogo virtual e o jogo vivenciado na aula.





Sugestão de experimentação não-digital de Jogo Eletrônico na aula de Educação Física



"FORTNITE "

Inspirado em: IMPULSIONA. Conquiste seus alunos com uma brincadeira inspirada no jogo fortnite, 2019. Página inicial. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/conquiste-seus-alunos-com-uma-brincadeira-inspirada-no-jogo-fortnite/>. Acesso em 05 mar. 2024.

Materiais Necessários: Cones ou marcadores para delimitar áreas de jogo; Bolas pequenas (solicite aos estudantes com antecedência para levar folhas de jornal usadas ou revistas, para fazer bolinhas de papel); Pedacos de tecido coloridos ou bandeiras para representar "itens" no mapa; Papelão grande ou colchonetes para serem utilizados como escudos.

Descrição da Atividade:

- ✓ Organize a turma em equipes, e defina a área do jogo.
- ✓ Distribua os "itens" (pedaços de tecido coloridos ou bandeiras) aleatoriamente pelo campo.
- ✓ Cada equipe deve trabalhar em conjunto para coletar "itens" (bandeiras) e eliminar os oponentes ao longo da partida.
- ✓ Os jogadores devem se mover pela área de jogo, evitando serem atingidos pelas bolas lançadas pelos oponentes.
- ✓ Quando atingidos o jogador deve ficar "congelado", até ser "descongelado" por alguém da sua equipe, antes de retornar ao jogo.
- ✓ Os jogadores podem coletar "itens" (bandeiras) ao longo do campo e levá-los de volta à sua base para marcar pontos para sua equipe.
- ✓ O jogo pode ter um limite de tempo ou terminar quando todas as bandeiras forem coletadas.

Encerramento:

Ao final da atividade, promova uma discussão sobre as estratégias utilizadas, os desafios enfrentados e as habilidades desenvolvidas durante o jogo.

Oportunize aos estudantes que conhecem o Jogo Eletrônico "Campo Minado", que mencionem as semelhanças e diferenças entre o jogo virtual e o jogo vivenciado na aula.





Sugestão de experimentação não-digital de Jogo Eletrônico na aula de Educação Física



"PAC-MAN"

Baseado em: IMPULSIONA. Pac-man: leve um dos jogos mais famosos do mundo para a sua aula!, 2019. Página inicial. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/pac-man-leve-um-dos-jogos-mais-famosos-do-mundo-para-a-sua-aula/>. Acesso em 05 mar. 2024.

Materiais Necessários: Cones ou marcadores para delimitar áreas de jogo; Bolas ou objetos representando as "bolinhas" do jogo; Bandanas ou distintivos para identificar os jogadores.

Descrição da Atividade:

- ✓ Organize a turma em dois grupos: um grupo será o "PAC-MAN" e o outro grupo serão os "Fantasmas".
- ✓ Ambos os grupos devem andar somente nas linhas da quadra.
- ✓ Posicione as "bolinhas" (bolas ou objetos) em locais estratégicos dentro do labirinto.
- ✓ Semelhante ao pique-pega, os "PAC-MAN" devem coletar todas as "bolinhas" sem serem capturados pelos "Fantasmas". Os "Fantasmas" devem capturar os "PAC-MAN" antes que eles consigam coletar todas as "bolinhas".
- ✓ Aqueles que forem capturados passarão a fazer parte da equipe adversária.
- ✓ O jogo pode ter um limite de tempo ou terminar quando todas as "bolinhas" forem coletadas ou todos os "PAC-MAN" forem capturados.
- ✓ Organize itens que dão poderes, como ficar ileso (não pode ser capturado).

Encerramento:

Ao final da atividade, promova uma discussão sobre as estratégias utilizadas, os desafios enfrentados e as habilidades desenvolvidas durante o jogo.

Destaque a importância da cooperação, comunicação e pensamento estratégico para o sucesso da equipe.



[Pac-Man na Educação Física \(vídeo\)](#)





Sugestão de experimentação não-digital de Jogo Eletrônico na aula de Educação Física



"CAMPO MINADO "

Baseado em: IMPULSIONA. Explosão de likes: professora viraliza no tiktok com campo minado na educação física, 2023. Página inicial. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/campo-minado-educacao-fisica/>. Acesso em 05 mar. 2024.

Materiais Necessários: Desenho da estrutura para que o professor possa identificar as minas; Fita ou giz para desenhar a estrutura do campo minado, que será utilizada pelos estudantes.

Descrição da Atividade:

- ✓ Divida a turma em duas ou mais equipes.
- ✓ Utilize fita adesiva, bambolês ou giz para desenhar o campo minado no chão, de acordo com a estrutura base do professor, mas sem identificar onde estão as minas.
- ✓ Cada equipe deve atravessar o campo de jogo de um lado para o outro, evitando pisar nas "minas" e chegando à área segura do outro lado.
- ✓ Os jogadores devem se mover pelo campo um de cada vez.
- ✓ Se um jogador pisar em uma "mina", ele é considerado "explodido" e deve retornar ao início do campo.
- ✓ O jogo continua até que todas as equipes tenham atravessado com sucesso ou até que todas as "minas" tenham sido identificadas.
- ✓ Incentivar as equipes a prestarem atenção e tentar memorizar onde estão as minas afim de evitá-las.
- ✓ Cada equipe ganha pontos com base no número de jogadores que conseguiram atravessar com sucesso para a área segura.

Encerramento: Ao final da atividade, promova uma discussão sobre as estratégias utilizadas, os desafios enfrentados e as habilidades desenvolvidas durante o jogo. Oportunize aos estudantes que conhecem o Jogo Eletrônico "Campo Minado", que mencionem as semelhanças e diferenças entre o jogo virtual e o jogo vivenciado.



[Brincadeira Campo Minado \(vídeo-acervo da autora\)](#)



Sugestão de Sequência Didática

Nas próximas páginas apresentamos uma sugestão de sequência didática com oito aulas, elaborada a partir dos conhecimentos apresentados neste guia. Ressaltando que cabe ao professor/a analisar e adaptar este material, considerando a realidade e o contexto de cada escola.



Sequência Didática

Aula	Objetivo	Desenvolvimento	Avaliação
01	Identificar as transformações nas características dos Jogos Eletrônicos em função dos avanços das tecnologias.	<p>Atividade 1: 10'</p> <p>Diálogo inicial com os estudantes: Quais Jogos Eletrônicos mais gostam? Conhecem a definição de “Jogos Eletrônicos”?</p> <p>Que plataforma utilizam para jogar (celular, tablet, computador, videogames, etc.)?</p> <p>Atividade 2: 30'</p> <p>Apresentar para os estudantes a definição de Jogos Eletrônicos, a história e a evolução dos jogos. (Ver : Jogos Eletrônicos)</p> <p>Atividade 3: 10'</p> <p>Roda de conversa: momento para reflexões sobre o que foi apresentado na aula.</p>	Envolvimento ativo nas atividades propostas para a aula. Assimilação do conhecimento, capacidade de argumentação e exposição das ideias.
02	Experimentar e fruir Jogos Eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.	<p>Atividade 1: 35'</p> <p>Vivência/experimentação de Jogos Eletrônicos por meio de plataformas digitais (Chromebook, internet, computador, lousa digital, smartphone). (Ver: classificação dos Jogos Eletrônicos)</p> <p>Atividade 2: 15'</p> <p>Roda de conversa: incentive os estudantes a expressarem suas preferências e a refletir sobre os motivos que influenciam suas opiniões sobre os jogos. Incentive-os a respeitar e valorizar as diferentes opiniões. Promova a empatia ao discutir como diferentes experiências de vida podem influenciar a forma como as pessoas percebem e apreciam os jogos.</p>	Observe o envolvimento dos estudantes durante as atividades práticas com os Jogos Eletrônicos. Preste atenção à sua participação, habilidades de jogo, cooperação e atitudes em relação aos colegas.



Sequência Didática

	Objetivo	Desenvolvimento	Avaliação
03	Desenvolver a capacidade de analisar criticamente os Jogos Eletrônicos.	<p>Atividade 1: 5' Solicitar aos estudantes que se agrupem conforme os jogos que mais gostam. Caso haja a necessidade, o professor pode estipular um quantitativo mínimo e máximo de estudantes por grupo.</p> <p>Atividade 2: 15' O grupo irá utilizar o roteiro de análise dos jogos do estudante ,para analisar o Jogo Eletrônico escolhido.</p> <p>Atividade 3: 15' Roda de conversa: (Ver roteiro de análise-professor) Explore com os estudantes como os Jogos Eletrônicos refletem e influenciam aspectos culturais e sociais, valores, estereótipos, representações de gênero e diversidade.</p>	Observar desenvolvimento dos estudantes com relação aos níveis de autonomia da realização das atividades, bem como o envolvimento ativo. Observar a capacidade de reflexão e argumentação.
04	Compreender como os Jogos Eletrônicos podem ser utilizados para promover hábitos saudáveis.	<p>Atividade 1: 35' Vivência de jogos físicos adaptados de Jogos Eletrônicos. O professor pode utilizar dois ou mais jogos apresentados neste material. (ver Jogos Eletrônicos adaptados)</p> <p>Atividade 2: 15' Após experimentar os jogos, promova discussões em grupo para que os estudantes compartilhem suas experiências, impressões e emoções.</p>	Observe o envolvimento nas atividades práticas com os Jogos Eletrônicos, as habilidades de jogo, cooperação e atitudes em relação aos colegas.



Sequência Didática

	Objetivo	Desenvolvimento	Avaliação
05	Estimular a criatividade dos estudantes e sua compreensão sobre a criação de Jogos Eletrônicos.	<p>Atividade 1: 8' Organize a turma no mesmo grupo da aula 02.</p> <p>Atividade 2: 30' Desafiá-los a elaborar um jogo físico, utilizando elementos dos jogos digitais analisados. Os estudantes podem utilizar as respostas do roteiro de análise para pensar o jogo físico, observando as regras, os objetivos, os desafios.</p> <p>Atividade 3: 12' Apresentação oral para a turma das propostas de jogos físicos elaboradas.</p>	Observe o envolvimento dos estudantes durante as atividades, sua capacidade de trabalho em grupo, empatia, organização das ideias e criatividade
06	Oportunizar a vivência/ experimentação dos jogos desenvolvidos pelos estudantes na aula 05.	<p>Atividade 1: 35' Vivência prática dos jogos elaborados pelos estudantes.</p> <p>Atividade 2: 12' Roda de conversa: Feedback construtivo dos colegas e do professor sobre os jogos vivenciados.</p> <p>Atividade 3: 12' Votação para escolha de um dos jogos vivenciados. Este jogo será reelaborado conforme o feedback da turma. Será experimentado novamente na aula 08.</p>	Observe o envolvimento dos estudantes nas atividades, empatia, organização das ideias, criatividade e o trabalho em grupo.



Sequência Didática

	Objetivo	Desenvolvimento	Avaliação
07	Desenvolver a capacidade de expressão de opiniões, de argumentar de forma convincente e respeitar as diferentes perspectivas dos colegas.	<p>Atividade 1: 15' Diálogo com os estudantes sobre questões relacionadas à saúde. Quando o Jogo Eletrônico pode ser prejudicial? (Ver Jogos Eletrônicos e saúde)</p> <p>Atividade 2: 15' Reflexão sobre o equilíbrio entre o tempo de tela e atividades físicas tradicionais. Identificação dos elementos positivos e negativos do jogo, como representação de gênero, violência, publicidade, vícios, questões relacionadas à saúde.</p> <p>Atividade 3: 20' Os estudantes criarão uma lista de estratégias para superar os desafios identificados e maximizar os benefícios dos Jogos Eletrônicos na Educação Física.</p>	Observe-se a capacidade de expressão de opiniões, de argumentar de forma convincente e respeitar as diferentes perspectivas dos colegas.
08	Refletir sobre a experiência com os Jogos Eletrônicos e planejar seu uso futuro de forma consciente e saudável.	<p>Atividade 1: 20' Vivência/experimentação do jogo escolhido na aula 06.</p> <p>Atividade 2: 15' Discussão sobre os desafios e limitações associados ao uso de Jogos Eletrônicos na Educação Física, tudo a ver ou nada a ver? Discussão em grupo sobre as aprendizagens adquiridas ao longo da sequência didática.</p> <p>Atividade 3: 15' Elaboração de um plano pessoal para o uso consciente e saudável de Jogos Eletrônicos.</p>	Avalie os planos pessoais que os estudantes desenvolveram para o uso consciente e saudável de Jogos Eletrônicos.



*Agora é com você!!!!
Utilize os conhecimentos aprendidos
e elabore o seu jogo.*



REFERÊNCIAS E LEITURAS RECOMENDADAS.

AZEVEDO, V. de A. Jogos Eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica. Santa Catarina: Florianópolis: PPGE/UFSC, 2012, 228p, **Dissertação de mestrado**. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/96260/300915.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 08 jun. 2023

BATISTA et all. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery - <http://re.granbery.edu.br> - ISSN 1981 0377 .Faculdade de Sistemas de Informação - N. 3, JUL/DEZ 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 02 abr. 2022.

BELLONI, M. L. **O que é mídia educação**.3ª ed. Revisada. Campinas: autores associados, 2009.

BUCKINGHAM, D. **Chapter Three of Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture**. (2003) Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/242298855_Chapter_Three_of_Media_Education_Literacy_Learning_and_Contemporary_Culture. Acesso em 05/07/2023

BUCKINGHAM, D. **Manifesto pela educação midiática**. Prefácio: Januária Cristina Alves: Tradução: José Ignácio Mendes. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022.- 136p.

CEORC. #TBT de retorno da pandemia.Jogo PAC-MAN para Educação Física. Abadiânia, 14 fev.2024. **Instagram**: @ceorc_oficial. Disponível em: [COLÉGIO OSÓRIO RODRIGUES CAMARGO | #TBT de retorno da pandemia. Jogo PAC-MAN para Educação Física. Mais um show de aula da nossa Professora Adriana Silva](#) | [Instagram](#). Acesso em 14 fev.2024

CRUZ JUNIOR, G. Entre os filhos e órfãos da cibercultura: Revisitando a noção de nativos digitais. **Revista Observatório**, v. 4, p. 837, 2018. <https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n1p837>. Acesso em 15 ago.2023.

CRUZ JUNIOR, G. Videogames como conteúdo? Contribuições para uma proposta de ensino baseada na pedagogia dos multiletramentos. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 22, n. 50, p. 320 - 350, 2021. <https://doi.org/10.5965/1984723822502021320>. Acesso em: 3 set. 2023.

REFERÊNCIAS E LEITURAS RECOMENDADAS.

FANTIN, M. Dos consumos culturais aos usos das mídias e tecnologias na prática docente. **Motrivivência**, [S.L.], p. 12-24, 2010. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2010n34p12> . Acesso em 19 jun.2023

FANTIN, M. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de Professor**, Ponta Grossa, v. 14, n. 1, p.27-40, jul., 2011. DOI: <https://doi.org/10.5212/OlharProfr.v.14i1.0002>. Acesso em 23 mai.2023.

GEMENTE, F. R. F. Atletismo na educação física escolar: a elaboração PEREIRA, R. S. **Multiletramentos, tecnologias digitais e os lugares do corpo na educação**. 2014. Tese de doutorado. (PPGE) Universidade Federal de Santa Catarina, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/123332>. Acesso em 13 abr. 2023.

IMPULSIONA. Conquiste seus alunos com uma brincadeira inspirada no jogo fortnite,2019. Página inicial. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/conquiste-seus-alunos-com-uma-brincadeira-inspirada-no-jogo-fortnite/> . Acesso em 05 mar. 2024.

IMPULSIONA. Pac-man: leve um dos jogos mais famosos do mundo para a sua aula!, 2019. Página inicial. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/pac-man-leve-um-dos-jogos-mais-famosos-do-mundo-para-a-sua-aula/>. Acesso em 05 mar. 2024.

IMPULSIONA. Explosão de likes: professora viraliza no tiktok com campo minado na educação física, 2023. Página inicial. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/campo-minado-educacao-fisica/>. Acesso em 05 mar. 2024.

KASPERSKY (site). Os sete maiores perigos e riscos que crianças e adolescentes correm com os jogos on-line. Kaspersky. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/threats/top-7-online-gaming-dangers-facing-kids> . Acesso em: 20 nov. 2023.

OLIVEIRA, R. R. de. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos online em tempo real, para múltiplos jogadores e multiplataformas. 2012. 80 f. Monografia (Especialização) - Curso de Tecnologia em Sistemas Para Internet, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Riograndense - Ifsul, Passo Fundo-Rs, 2012. Disponível em: <https://painel.passofundo.ifsul.edu.br/uploads/arq/201603302105381161386820.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2023



REFERÊNCIAS E LEITURAS RECOMENDADAS.

RIVOLTELLA, P. C. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In [FANTIN, M; RIVOLTELLA, P.C \(orgs.\). Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papirus, 2012. p.17-27.](#)

SATO, A. K. O; CARDOSO M. V. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. In: **SBC – Proceedings of SBGames'08: Art & Design Track.** Belo Horizonte – MG, p. 54-63, 10-12 de novembro de 2008. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames08/ad/papers/p08.pdf>. Acesso em 31 ago. 2023.

SPIERR, T. Jogos de tiro para crianças? Entenda classificação indicativa. 2023. Reportagem GE/GLOBO. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/reportagem/2023/04/19/c-jogos-de-tiro-para-criancas-entenda-classificacao-indicativa.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2023

TAUBATE, SP. escola sem muros em casa também se aprende-Esporte-etapa2-Angry-Birds, ,2020. Página inicial. Disponível em: <https://taubate.sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/04/Etapa2-ESPORTE-ativ13-ANGRY-BIRDS.pdf> . Acesso em 05 mar. 2024.

VOCÊ SABIA?. Veja a evolução dos jogos eletrônicos (1958 - 2020). **Youtube**, 02 fev. 2020. 1 vídeo (17 min 20 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oSalCF9CaDU>. Acesso em: 14 dez. 2023.

Créditos: Este material foi elaborado no programa Powerpoint da Microsoft office 365. Utilizado através da licença fornecida pela Secretária de Educação do Estado de Goiás aos professores da rede, juntamente com um notebook positivo. Administração 2022-2024