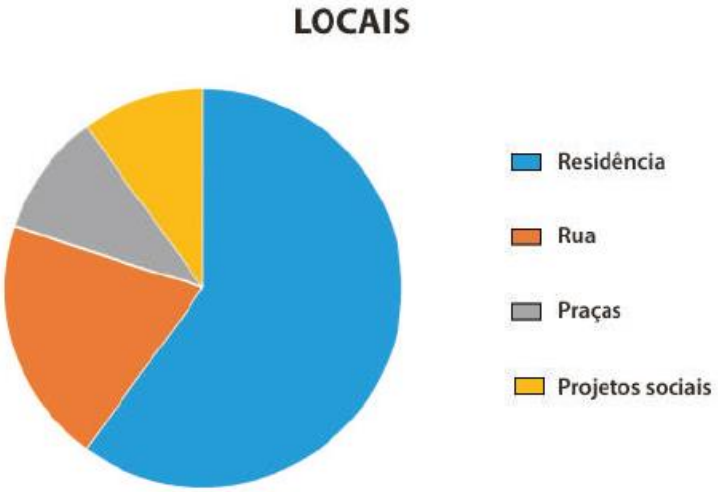
Roteiro de Estudos - Mário de Almeida Alcântara

Nome do professor: Igor Cunha
Disciplina: Educação física
Ano: 7°
Objetivos:
Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

7° anos – Semana 01/05 a 07/05
JOGOS: DO TRADICIONAL AO ELETRÔNICO.
Nesta semana utilizaremos as páginas 97 e 98 da apostila
O que você já sabe sobre os jogos? Respondam as questões abaixo.
1. Quais jogos você já vivenciou? De que forma aprendeu a jogá-los?
2. Em que locais eles podem ser desenvolvidos?
3. É necessário algum recurso material (como tabuleiro, dado, videogame) para praticá-lo?

Com as contribuições dos demais estudantes, elabore um gráfico no seu caderno com o auxílio de seu professor sobre os diferentes locais utilizados para a vivência dos jogos.

Exemplo de gráfico:



Isabela Muniz e Ligia Castro

Após essa construção (gráfico), reflitam sobre as questões a seguir.

1) O que faz com que determinados locais sejam mais citados do que outros?

2) Nesta investigação, surgiram jogos de tabuleiro e/ou jogos eletrônicos nos depoimentos de seus colegas? Se sim, quais foram citados?

3) Dos jogos citados, quais vocês tiveram vontade de experimentar?

Jogo da Velha –

O jogo da velha é um jogo tão tradicional quanto o jogo da forca. Nele o objetivo é colocar 3 símbolos

iguais numa mesma linha, coluna ou diagonal.

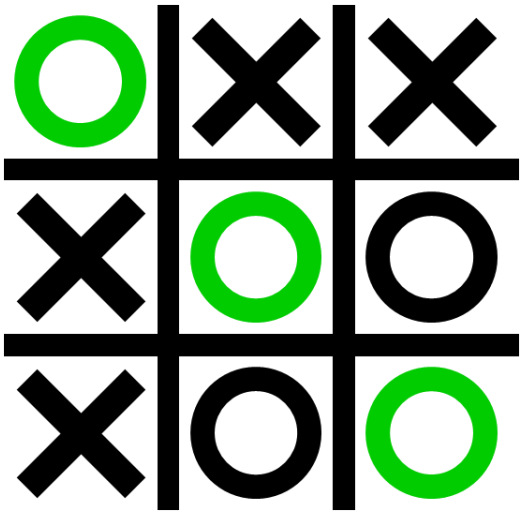
Você pode usar papel, caneta, rabiscar na areia ou qualquer outra forma que sua imaginação permitir.

Em duplas, os jogadores serão representados pelo “O” ou pelo “X”. Cada jogador só pode colocar seu símbolo uma vez no seu turno, se alternando.

Jogue o jogo da velha e envie o relato da atividade para o professor.

Dicas de como jogar :

https://www.youtube.com/watch?v=pdM5y5KJQCE



7° anos – Semana 08/05 a 15/05
Detetive dos jogos.

Nesta semana utilizaremos a página 99 da apostila.

Em grupos, vocês irão pesquisar a respeito dos jogos de tabuleiro e dos jogos eletrônicos, de modo que os dois assuntos sejam contemplados. É importante que cada grupo traga para o debate os aspectos que estruturam tais jogos, no intuito de apresentar à classe diferentes possibilidades de vivência dessas práticas e sua viabilidade.
Para tornar esse momento mais dinâmico, elabore com seu grupo bons argumentos para a explanação em

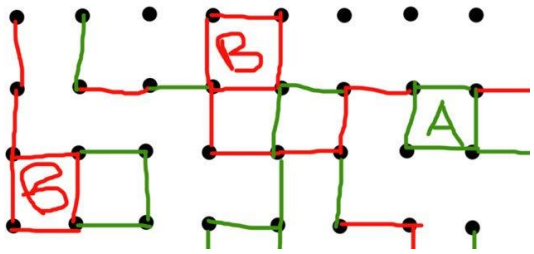
Roteiro para Pesquisa	
Jogos de Tabuleiro	**Jogos Eletrônicos**
Tipos; principais características; regras; estratégias de jogo.	Atual e antigo, diferenças, semelhanças, aparelhos, dificuldade.

aula. Após este exercício, por meio de uma roda de conversa, apresente aos demais estudantes os argumentos que foram elaborados. Para auxiliar nesta missão, utilize o seguinte roteiro para a pesquisa.
Registre em seu caderno, como no exemplo abaixo, as estratégias dos diferentes jogos de tabuleiro e as

Registros da pesquisa	
Jogos de Tabuleiro – Estratégias	**Jogos Eletrônicos – Evolução**

principais mudanças que ocorreram nos jogos eletrônicos desde sua criação.
Jogo Ligue os pontos

Como se joga: Sobre uma folha de papel desenham-se sete filas de pontos verticais e tantas outras horizontais. Os jogadores, cada um na sua vez, irão desenhando riscos verticais ou horizontais para unir dois pontos adjacentes que ainda não tenham sido unidos. Quando um dos jogadores faz um traço que fecha um grupo de quatro pontos (formando um quadrado ou ‘caixa’) coloca sua inicial no seu interior.



Quando todos os pontos estão unidos e todos os quadrados fechados, contam-se quantos quadrados cada participante teve, com sua inicial dentro dos quadrados. Ganha quem fizer mais pontos.

Pode-se aumentar a dificuldade do jogo ou adaptá-lo para mais jogadores, ampliando o número de filas de pontos.
Exemplo do jogo:
https://www.youtube.com/watch?v=JM8R8TemBHQ

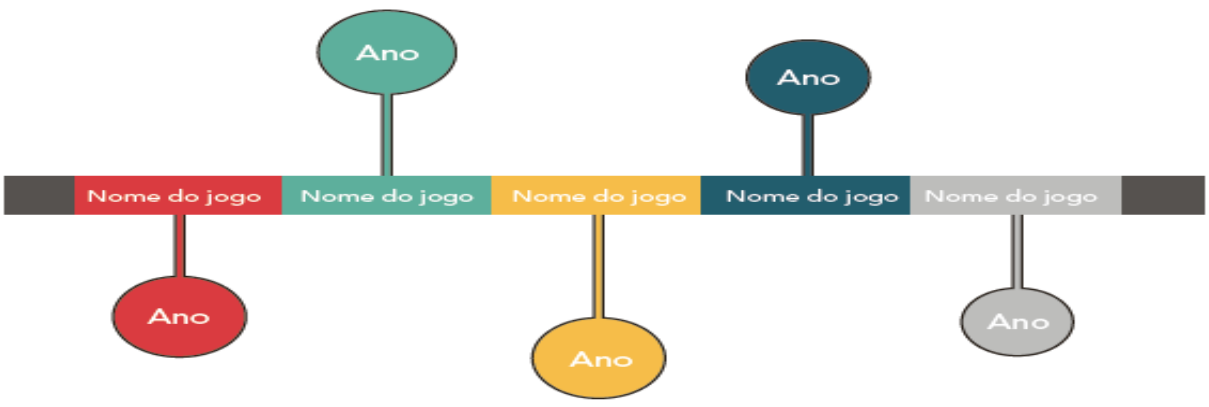
Após a realização da atividade, não se esqueçam de enviar o relato ao professor.

7° anos – Semana 16/05 a 23/05
Túnel do tempo
Nesta semana utilizaremos as páginas 99 e 100 da apostila.

A seguir, é apresentada uma estratégia que, além de organizar o aprendizado, pode contribuir para o

Nome do jogo					
Ano					
Anotações					

entendimento das transformações sofridas pelos jogos de tabuleiro e jogos eletrônicos ao longo da história. Na linha de tempo abaixo, é possível agrupar os jogos de acordo com as décadas em que foram criados ou apresentados. Para que você possa realizá-la, inicie criando e preenchendo o quadro do modelo abaixo, no seu caderno. Ele irá subsidiar essa tarefa.
Agora elabore duas linhas do tempo, uma de jogos eletrônicos e outra de jogos de tabuleiro,conforme modelo abaixo:



Após levantar as características desses jogos, iremos retomar e experimentar alguns jogos de tabuleiro. Lembre-se das estratégias pesquisadas, e utilize-as.

Escolha pelo menos um jogo de tabuleiro, e o reproduza em sua casa.

Não esqueça de enviar o relato da atividade prática ao professor.

7° anos – Semana 24/05 a 30/05

IMIGRANTES DIGITAIS OU NATIVOS DIGITAIS? OS DOIS!

Nesta semana utilizaremos as páginas 99 e 100 da apostila.

Texto: Os jogos e seus avanços

A partir de participações e mergulho no mundo dos jogos, é 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 *games* mais dinâmicos. É a atividade física articulada à tecnologia, complementando outras atividades motoras. Ou seja, o equipamento deixa de ser apenas objeto de diversão, passando a ser um aliado na busca pela qualidade de vida.

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.

Pessoas que nasceram antes de 1980, em sua maioria, preferem o físico ao digital, pois cresceram em meios analógicos, onde a velocidade de informação não era instantânea como atualmente. Indivíduos que se enquadram nessas características são denominados **imigrantes digitais**. Já os identificados como **nativos digitais** nasceram em meio ao crescimento progressivo da tecnologia, possuem facilidade no manuseio desses itens e facilidade de compreensão de sistemas. Essa geração se caracteriza, principalmente, por não necessitar tanto do uso de papel e caneta nas tarefas, mas do computador e dispositivos móveis.

Leia os textos.

Após a leitura dos fragmentos anteriores, registre suas respostas para posterior discussão:

1. Você se considera um imigrante digital ou um nativo digital? Justifique.
2. Na sua escola existem esses dois tipos de gerações? Como é essa convivência?
3. Quais foram os desafios encontrados por essas duas gerações?

4. É possível um indivíduo se divertir e jogar os jogos de uma geração que não é a sua? Justifique.
5. Referente à pergunta 4, você já viu isso acontecer?

Situação 1 – Carla nasceu em uma época em que a tecnologia era restrita, e por não ter condições socioeconômicas favoráveis, apresentava muitas dificuldades em mexer nos aplicativos e plataformas digitais. Seus estudantes, porém, já não apresentam essas limitações, pois desde o início conviveram com esses avanços. De acordo com as atividades anteriores, como poderíamos identificar Carla e seus estudantes (imigrantes ou nativos digitais)?
Situação 2 – Durante muito tempo, não existia a diversidade de jogos eletrônicos que hoje conhecemos. Mesmo assim, isso não impossibilitou a vivência desse elemento "jogo" em outras épocas e diferentes formatos. Quais outros tipos de jogos poderiam ser vivenciados em função dessa restrição (pouca oferta tecnológica)?

Utilize os conhecimentos adquiridos e realize os estudos de caso a seguir:

Agora é com você. Sua atividade prática será fruto da sua criação, influenciada pelos estudos anteriores.
Crie seu jogo de tabuleiro, ou adapte um jogo eletrônico para a vida real. Envie uma explicação do jogo criado, ou um vídeo com a explicação.