



MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo
SEDUC - Secretaria de Educação

SEMANAS 35 e 36

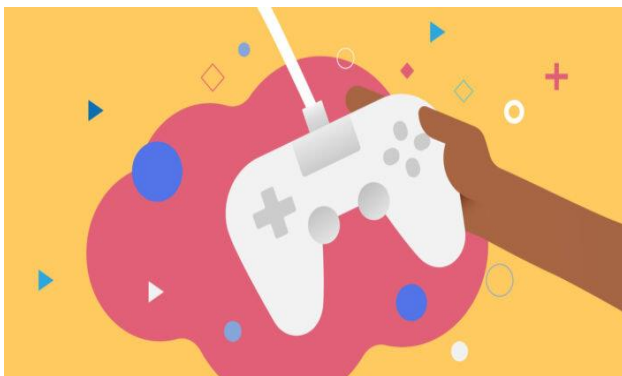


SALA DE AULA

Disciplina: Educação Física

8º e 9º anos do Ensino Fundamental

Jogos eletrônicos



Com a inserção cada vez maior da tecnologia (em especial a Internet) na vida social da população, a busca por jogos eletrônicos como forma de distração é cada vez maior, sejam eles jogados em diversas plataformas, como *celulares*, *computadores* ou *consoles*. São categorizados basicamente como jogos *de ação*, *de aventura* e *de estratégia*. Mas os jogos eletrônicos não são utilizados apenas como forma de distração, alguns games são criados especificamente para a educação, desenvolvidos por programadores em parceria com pedagogos, psicólogos e professores. O uso dos jogos eletrônicos na escola também pode ser voltado à aprendizagem, como um dos recursos utilizados para o desenvolvimento de habilidades como: *concentração*, *memória*, *atenção*, *raciocínio lógico* e *pensamento estratégico*, *coordenação motora*, dentre outras. O jogo simula situações reais ou fictícias, o que permite ao jogador fazer descobertas, desenvolver sua *criatividade*. Ainda, pode desenvolver a capacidade de tolerância a frustrações (em especial, em questões que envolvam o *ganhar* e o *perder*). Cada jogo, de acordo com suas características, trabalha tais habilidades em maior ou menor grau. Assim, após o jogador desenvolver tais habilidades construídas no universo on-line, pode aplica-las no dia a dia.

Aspectos negativos: as críticas mais comuns a respeito da excessiva dos jogos eletrônicos são caracterizadas como um *vício*, cujos indícios se apresentam desde baixo rendimento escolar, perda do controle sobre a quantidade de tempo de jogo até a exclusão social (priorização do jogo individual a outras atividades em grupos) e sedentarismo (ausência da prática

de atividades físicas). Dentre os problemas físicos, citam-se: postura inadequada, problemas de audição (já que muitos jogam com fones de ouvido no volume muito alto), irritação dos olhos (por conta da luminosidade), dentre outros. Ainda, há a ideia de que a violência, com a qual o jogador convive e se sente parte dela, ao jogar videogame, será transferida para o cotidiano, extrapolando a realidade virtual.

Fonte: adaptado de <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm> e https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/1.4._52_.pdf



Prática: *Rock color* – utilize as mãos ou os pés para acompanhar a sequência de cores que aparecem no vídeo com a fixada no chão (que pode ser confeccionada em papel, cartolina ou desenhada). O importante é se mexer e se divertir! Acesse:

<https://www.youtube.com/watch?v=p64moK7uEMU> . Outra maneira, para quem não possui acesso à Internet, é jogar em duplas e utilizar recortes (papel ou cartolina), com as cores correspondentes fixadas no chão. Enquanto um mostra sequência, o outro a executa.

Uma curiosidade: esse jogo foi adaptado de um dos primeiros jogos eletrônicos disponíveis na década de 80, chamado *Genius* (<https://www.youtube.com/watch?v=edhebtMh9E>).

Responda

1. Assinale a alternativa correta:
 - a) os jogos eletrônicos devem ser utilizados apenas como entretenimento;
 - b) os jogos eletrônicos também são utilizados como uma ferramenta educacional, pois podem desenvolver aspectos como raciocínio lógico e coordenação motora;
 - c) são considerados jogos eletrônicos somente os presentes em celulares;
 - d) todas as alternativas estão corretas.
2. Cite pelo menos 02 aspectos positivos relacionados à utilização dos jogos eletrônicos.
3. Cite pelo menos 02 aspectos negativos relacionados à utilização dos jogos eletrônicos.
4. Você concorda que um jogo eletrônico pode incentivar a violência? Explique.
5. Você prefere praticar esportes e/ou atividades físicas do que jogar jogos eletrônicos? Por quê?