

História dos jogos eletrônicos

6º ANO

Aula 2 – 4º Bimestre





Conteúdo

- Brincadeiras e jogos;
- Jogos eletrônicos;
- História dos jogos eletrônicos.



Objetivos

- Apropriar-se de alguns elementos históricos dos jogos eletrônicos;
- Refletir acerca das transformações pelas quais os jogos eletrônicos passaram ao longo do tempo;
- Identificar os sentidos e os significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários (jogos eletrônicos).



Para começar

Jogar um *videogame* é divertido...

... mas será que você sabe qual é a história por trás disso? Quais foram as razões que fizeram os primeiros jogos surgirem e como isso aconteceu? Você sabe a resposta?

Levante a mão e responda quem quiser!





Foco no conteúdo

Vamos dar uma olhada na história dos jogos eletrônicos na perspectiva do canal Nerdologia.



<https://youtu.be/oNEvbxIJ3LY>

00:00 – 08:27



Na prática

Mostre-me! Em sua opinião, existe alguma semelhança entre os primeiros jogos e os jogos que você joga atualmente? Quais?



Na prática *Correção*

Mostre-me! Em sua opinião, existe alguma semelhança entre os primeiros jogos e os jogos que você joga atualmente? Quais?

Quanto às semelhanças, esses jogos são desenvolvidos para o lazer e a diversão, tornando-se dinâmicos, desafiadores, promovendo o interesse e a curiosidade como um entretenimento. Já o que caracteriza as diferenças é que os jogos atuais evoluíram na forma de jogar, em seus gráficos, acompanhando os avanços tecnológicos. Atualmente, temos jogos, como o JUST DANCE ou o Wii FIT (e outros), que propõem a prática de atividades físicas por meio de videogames, em que o dispositivo reconhece a movimentação do jogador.



Na prática

Mostre-me! Quais os personagens dos *games* que fizeram mais sucesso e que vocês conhecem?



Na prática *Correção*

Mostre-me! Quais os personagens dos *games* que fizeram mais sucesso e que vocês conhecem?

Mario (Donkey Kong), Link (The Legend of Zelda), Master Chief (Halo: Combat Evolved), Solid Snake (Metal Gear Solid), Cloud Strife (Final Fantasy VII), PAC-Man (PAC-Man), Lara Croft (Tomb Raider), Kratos (God of War), Sonic (Sonic the Hedgehog).



Na prática

Mostre-me! Quais as diferenças entre os jogos eletrônicos do passado e os do presente? Vamos colocar isso em uma tabela e tentar relacionar as respostas!

Jogos do passado	Jogos contemporâneos



Na prática *Correção*

Mostre-me! Quais as diferenças entre os jogos eletrônicos do passado e os do presente? Vamos colocar isso em uma tabela e tentar relacionar as respostas!

Jogos do passado	Jogos contemporâneos
<i>Jogabilidade simples</i>	<i>Jogabilidade mais complexa</i>
<i>Menos imersivos</i>	<i>Mais imersivos</i>
<i>Gráficos simples</i>	<i>Gráficos detalhados</i>
<i>Ações limitadas pela jogabilidade e pelo limite do hardware</i>	<i>Ações mais diversas dentro do jogo</i>
<i>Limitado à tecnologia da época, fliperamas, arcade, consoles</i>	<i>Possibilidades de jogo mobile e de captação de movimento</i>



Na prática

Claro, essas não são as únicas características, e as relações entre os jogos não se encerram por aí. Agora, virem e conversem com os seus colegas e discutam essas características. Acrescentem outras discussões, como o fato de os jogos poderem, hoje, ser jogados de forma *online*.



Aplicando

Buscando mais informações...

Os jogos eletrônicos marcam épocas também. Seus pais podem ter tido um Atari ou, talvez, um Mega Drive. Se eles forem ainda mais jovens, provavelmente tenham tido um Playstation ou um X-Box. Ou, quem sabe, sejam *gamers* de PC. Você também pode investigar com outras pessoas, como seus professores e alguns colegas. A missão agora é:

- ★ descobrir quais jogos eles jogaram e de quais eles se recordam;
- ★ descobrir se ainda jogam e quais as suas idades;
- ★ descobrir se os jogos eletrônicos foram pontuais em suas vidas, ou seja, se foram jogados apenas por um tempo como um brinquedo ou se ainda fazem parte da vida deles como um lazer.



O que aprendemos hoje?

- Conhecemos um pouco da história dos jogos eletrônicos;
- Discutimos a evolução dos jogos e as suas transformações;
- **Iniciamos uma busca para compreender se há ou não relações etárias, assim como a representatividade dos jogos na vida das pessoas que consomem essa forma de entretenimento.**



Tarefa SP

Localizador: 99372

1. Professor, para visualizar a tarefa da aula, acesse com seu login: tarefas.cmsp.educacao.sp.gov.br
2. Clique em "Atividades" e, em seguida, em "Modelos".
3. Em "Buscar por", selecione a opção "Localizador".
4. Copie o localizador acima e cole no campo de busca.
5. Clique em "Procurar".

Videotutorial: <http://tarefasp.educacao.sp.gov.br/>



Referências

SÃO PAULO (Estado). **Currículo em Ação** – Caderno do Professor. Educação Física, – 2º Semestre. Vol. 2. Disponível em: [EF EDF CP 6A09 Completo 9P.pdf \(educacao.sp.gov.br\)](#). Acesso em: 17 maio 2023.

LEMOV, Doug. **Aula Nota 10**: 49 técnicas para ser um professor campeão de audiência; tradução de Leda Beck; Consultoria e revisão técnica de Guiomar Lamo de Mello e Paula Louzano. Editora: Da Boa Prosa. Fundação Lemann. São Paulo, 2011.

SÃO PAULO (Estado). **Currículo Paulista – Etapa Ensino Fundamental**. Secretaria da Educação. São Paulo: SEDUC, 2019. Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/07/curriculo_paulista_26_07_2019.pdf. Acesso em: 3 fev. 2023.

Nerdologia. A história dos videogames | Nerdologia. Disponível em: <https://youtu.be/oNEvbxIJ3LY>. Acesso em: 11 jul. 2023.



Referências

Lista de imagens e vídeos

Slide 3 -

<https://cdn.images.express.co.uk/img/dynamic/143/590x/Iconic-video-game-characters-1550554.webp?r=1648860168107>

Slide 4 - <https://youtu.be/oNEvbxIJ3LY>

Material Digital

