



Centro Educacional  
**FUTURO FELIZ**

NOME: \_\_\_\_\_  
SÉRIE: \_\_\_\_\_ TURMA: \_\_\_\_\_  
PROFESSOR(A): \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## JOGOS ELETRÔNICOS

A cultura lúdica, entendida como uma estrutura constituída de costumes lúdicos, de brincadeiras e de jogos conhecidos e disponíveis, individuais, tradicionais ou universais, além de geracionais, vem se constituindo como um dos conteúdos da Educação Física escolar desde o início do século XX. Entretanto, uma das formas atuais de expressão dos jogos e brincadeiras características de nossa sociedade eletrônica e midiática, inseridos de forma significativa na vida de um número cada vez maior de adolescentes e jovens, ainda não se tornou tema habitual das propostas de ensino dessa disciplina: os jogos eletrônicos.

Este conteúdo programático tem objetivo fazer o aluno conhecer diferentes jogos eletrônicos, tendo em vista que atualmente os alunos estão conectados à internet por meio de videogames, computadores, celulares, entre outros aparelhos eletrônicos. Contudo o uso da tecnologia em função da educação pode favorecer a construção de novos elementos sociais (socialização e integração) para os alunos.

Os jogos eletrônicos (tecnologia) podem ser uma excelente ferramenta de aprendizagem, interação social e desenvolvimento do raciocínio lógico e da coordenação motora fina.

Podemos compreender a cultura eletrônica como técnicas imaginadas, fabricadas pelo homem e que participam na constituição da humanidade atual, à qual não se pode atribuir apenas um sentido único, sempre instrumental, uma vez que diferentes ideias, projetos sociais, interesses e estratégias de poder tensionam o seu uso. Vivemos numa sociedade em que o acesso à mídia eletrônica (televisão, celulares, computadores, videogames, internet, etc.) e, em especial, aos jogos eletrônicos, tem crescido vertiginosamente. Estes jogos representam não só o que há de mais moderno e inovador em matéria de diversão eletrônica, mas também aparentam ser uma das expressões culturais do processo de mundialização. Os jogos eletrônicos são um dos objetos mais consumidos no mundo inteiro, ultrapassando 2,8 milhões de produtos comercializados apenas em nosso país.

### ATIVIDADE CONTINUADA

1. Apresente quais recursos tecnológicos você tem acesso:

\_\_\_\_\_

2. Exponha com que idade ocorreu seu primeiro contato com a tecnologia e posteriormente cite por quanto tempo (diariamente) em média você costuma fazer uso da mesma:

\_\_\_\_\_



Rua Miron de Oliveira Ribeiro, 137.  
[cefuturofeliz@bol.com.br](mailto:cefuturofeliz@bol.com.br)  
(79) 3215-2905 / 98119-5875 (whatsapp)  
Instagram: cefuturofeliz

3. Diga se você faz uso de jogos eletrônicos em seguida apresente qual vem a ser o de sua preferência e em que consiste o mesmo:

---

---

---

4. Apresente de forma ilustrativa os benefícios dos jogos eletrônicos em sua concepção: