



**6º  
ano**

# ENSINO FUNDAMENTAL



PROFESSOR (A):

**GEÓRGIA  
SOARES**



DISCIPLINA:

**EDUCAÇÃO  
FÍSICA**



CONTEÚDO:

**JOGO  
ELETRÔNICO**

# Roteiro da aula

- Explanação da aula
- Interação com os alunos

Canal  
Educação  
PROGRAMA DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

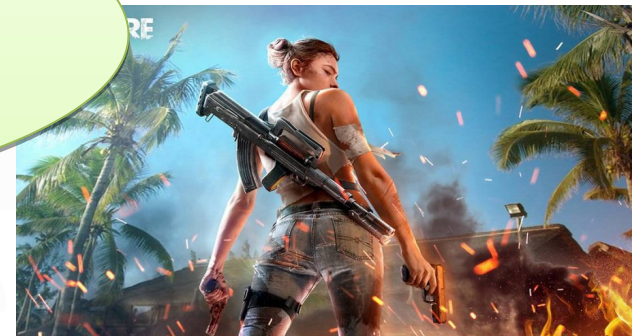
# Aula anterior

## JOGOS - DEFINIÇÃO

Canal  
Educação  
PROGRAMA DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

# Jogos eletrônicos

O que são os jogos eletrônicos?



são ambientes virtuais com suas próprias regras e cultura, assim despertando o fascínio das pessoas.

# Características

Os jogos digitais fornecem uma experiência ainda mais realçada devido aos recursos visuais e sonoros que a tecnologia, principalmente a atual, proporciona. O caráter “não-sério”, o prazer, a espontaneidade, a separação do cotidiano, as regras, a representação e limitação no tempo e espaço





# Características

O caráter “não-sério”, o prazer, a espontaneidade, a separação do cotidiano, as regras, a representação e limitação no tempo e espaço



**1. Representação:** O jogo é representa uma realidade subjetiva, possuindo um conjunto de regras baseadas na realidade e com valor real para os jogadores.

**2. Interação:** Os jogadores interagem e alteram o mundo a sua volta.



**3. Conflito:** Para alcançar o seu objetivo o jogador precisa ultrapassar os obstáculos, sejam eles ativos, como outros jogadores ou subjetivos, como o tempo.

**4. Segurança:** A situação de conflito não apresenta um risco real para a sua própria segurança, o que permite novas tentativas.





# Atividade

**Descreva como são esses jogos eletrônicos.**