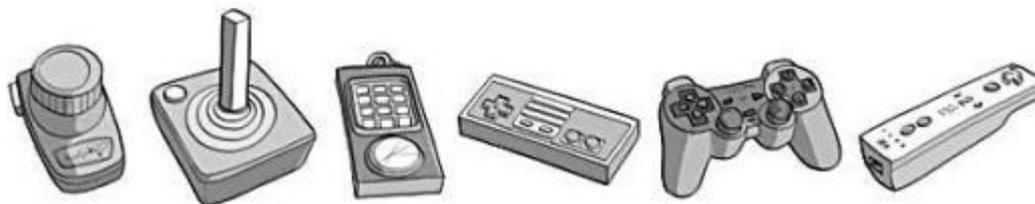


ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Nome:		Data: ___/___/2021
Unidade Escolar:		Ano: 7º ano
Componente Curricular: Educação Física.		
Tema/Objeto do Conhecimento: Brincadeiras e Jogos/Jogos eletrônicos: Conceito, História, Valores, Regras.		
<p>Habilidades:</p> <p>(EF67EF02) Identificar as transformações das características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e das respectivas exigências corporais apresentadas por esses diferentes tipos de jogos.</p> <p>(GO-EF07EF22) Vivenciar diversos jogos eletrônicos, compreendendo as transformações socioculturais presentes nessas práticas, identificando as influências, impactos e possibilidades no lazer, alto rendimento e saúde.</p>		

Olá, pessoal, tudo bem com vocês? Espero que estejam bem e animados/as para aprenderem um pouco mais.

Nesta aula continuaremos a falar sobre os Jogos eletrônicos; existem muitos, e eles também se modificam bastante com os avanços da tecnologia, vamos ver um pouco sobre essa evolução?



Fonte da imagem: <https://gamehall.com.br/a-evolucao-dos-jogos/>, acesso em: 05/03/2020.

ATIVIDADE 1 - Leia o texto abaixo.

O mundo dos jogos eletrônicos é um dos que mais sofreu mudanças devido aos avanços tecnológicos. Hoje esta é uma indústria bilionária que traz diversas oportunidades para diversos mercados. Isso se deu também graças a internet, que revolucionou não só a forma como se joga, mas também como se vive.

Desde as grandes máquinas de videogames para espaços públicos, os consoles caseiros, até os móveis, foram muitas mudanças e esse é um dos negócios mais rentáveis da atualidade. Grande parte da indústria de entretenimento está envolvida também com as dos jogos eletrônicos; por exemplo, quando filmes viram jogos ou vice-versa. Abaixo veja algumas dessas mudanças:

Durantes os anos 40: o primeiro jogo eletrônico como conhecemos hoje

Um dos primeiros games eletrônicos foi criado em 1940 na New York World Fair, sendo que mais de 50 mil pessoas jogaram um jogo de matemática contra o computador que ganhou quase 90% das vezes. Esse jogo foi exposto em um evento por alguns meses. Somente em 1967 foi criado um jogo eletrônico para ser utilizado em casa, ou seja, quase 30 anos depois. Este jogo é o primeiro que se parece com o videogame que conhecemos hoje. Ele foi chamado de Brown Box e dava para jogar seis jogos diferentes. Entre os anos de 1972 e 1975, quando foi lançado, 300 mil aparelhos foram vendidos. Durante a mesma época, a empresa Sega também estava investindo em jogos de arcade, sendo que também em 1972 ela lançou a Atari, a primeira empresa de jogos eletrônicos do mundo. Primeiramente, as máquinas de jogos eram para espaços comerciais.

Durantes os anos 70: os jogos de arcade se espalham pelos Estados Unidos

Foi durante os anos 70 que os jogos de arcade se espalharam por todos os Estados Unidos, tornando-se extremamente populares entre os mais jovens que queriam alcançar o máximo de pontuação entre as principais máquinas, como Space Invaders, Pong, Donkey Kong e Pac-Man. Nessa época também foram criados os computadores pessoais, com a Intel produzindo o primeiro microprocessador, chamado de 4004. O Atari 2600 é lançado em 1977, chegando a vender de 250 a 550 mil unidades por ano, um extremo sucesso nunca visto antes.

Durantes os anos 80: nasce a comunidade de gamers

A primeira comunidade de gamers como vemos nos dias de hoje se deu durante os anos 80, quando algumas revistas foram lançadas entre elas: Computer and Video Games (1981) e Computer Gaming World (1981). Graças a essas revistas, os jogadores tinham uma comunidade e podiam trocar informações sobre o mundo dos gamers. Em 1983 a Nintendo lança no Japão o Family Computer, abreviado para FAMILCOM e que mais tarde seria conhecido como Nintendo Entertainment System, o famoso NES no resto do mundo.

No final dos anos 80 e começo dos anos 90, temos consoles como o Super Nintendo, o Sega Mega Drive. Também tem o lançamento do Gameboy que se tornaria um dos consoles mais populares dos anos 90.

Durantes os anos 90: nasce a internet e tudo muda

Chega a grande quinta geração de consoles. Nessa década temos o Nintendo 64 (1996), Sony Playstation (1994) e o Sega Saturn (1994). É o começo dos jogos em 3D e os Compact Discs, os CDs, começam a ser utilizados em maior escala.

Nesse período, a internet se tornou mais popular e foi a grande responsável pela mudança de comportamento e de estilo de vida das pessoas em todo o mundo. Ela também teve o mesmo efeito nos jogos eletrônicos que saíram dos consoles para irem para as telas dos computadores. Temos o surgimento do Avalon MUD, um RPG on-line e o primeiro jogo com mensalidade on-line.

A grande mudança chega com o Windows '95 que permitia o acesso à internet de uma forma mais barata, pois já vinha com uma placa de Ethernet necessária para se conectar. Quake é o primeiro jogo multiplayer FPS e grandes lançamentos de RPGs chegam ao mercado como Warcraft, Starcraft, Ultima Online e Lineage.

Os consoles tentam se conectar à internet e em 1999 a Nintendo lança uma tentativa de conectar o Nintendo 64 à internet, porém não teve o sucesso esperado.

Dos anos 2000 até a atualidade

Durante esses últimos 20 anos muitas outras mudanças aconteceram e os jogos eletrônicos para mobile se estabeleceram como grande parte do mercado. No futuro, as principais empresas desse segmento estão buscando investir em realidade virtual, como foi o caso do sucesso de Pokémon Go, mas há ainda alguns desafios e algumas dificuldades a serem enfrentados para fazer dessa tecnologia uma realidade para todos em escala global. Ambos Facebook e Google estão trabalhando para conseguir trazer a realidade virtual para a vida das pessoas.

A evolução dos jogos eletrônicos também deu chance para que o poker on-line crescesse, criando até mesmo um novo esporte que é reconhecido mundialmente e poderá até mesmo se tornar esporte olímpico. Ou seja, foram muitas conquistas ao longo dos últimos 80 anos. Atualmente, os e-sports se tornaram um mercado profissional que emprega jogadores que passavam horas jogando para se divertirem, e hoje passam horas jogando/treinando para ganharem prêmios milionários como no Texas Hold 'em Brasil.

E a indústria de poker on-line é uma das que mais tem investido nessa tecnologia, para trazer uma experiência mais realista aos seus adeptos que jogam on-line mas gostariam de se sentirem jogando em uma mesa física.

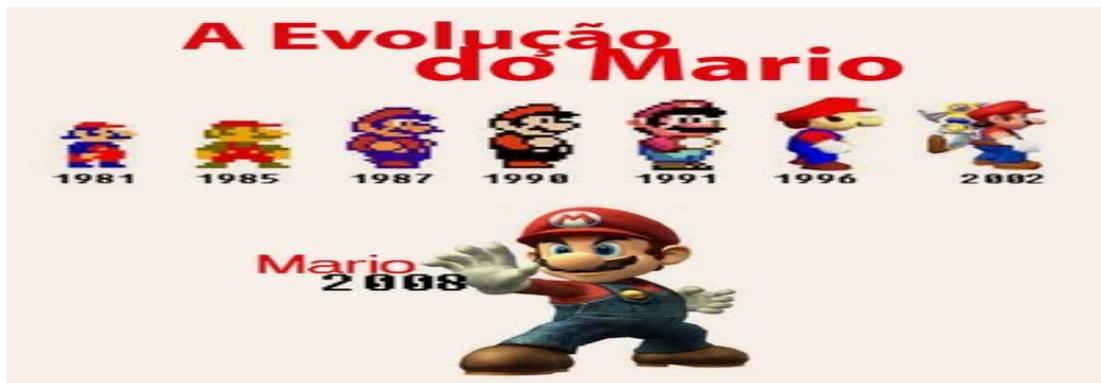
Muitos especialistas e estudiosos do segmento acreditam que até 2025, ou seja, nos próximos 4 anos, os jogos eletrônicos vão mudar tanto que vai ser difícil de reconhecer. A grande verdade é que o futuro desse segmento ainda não é certo, mas com certeza vai ser divertido e promete muito entretenimento.

(Texto retirado do site: <https://gamehall.com.br/a-evolucao-dos-jogos/>, com adaptações em: 05/03/2020).

ATIVIDADE 2 - Baseado na leitura do texto, responda as questões.

- a) Tem algum jogo eletrônico ou console que você já jogou que houve alguma evolução? Se sim, quais foram?
- b) Converse com pessoas mais velhas, da sua família ou colegas, e pergunte a elas sobre esses jogos e aparelhos antigos que elas conheceram e cite aqui os exemplos.
- c) Qual jogo eletrônico você joga atualmente? Existe uma versão anterior?

SUGESTÃO REFLEXIVA:



Fonte da imagem: <https://mundobignada.com/2009/08/12/a-evolucao-dos-games/>, acesso em: 05/03/2021

Até a próxima atividade!!