

ROTEIRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

7º ANO • ENSINO FUNDAMENTAL • 4º PERÍODO

JOGOS ELETRÔNICOS

1. Esportes Eletrônicos ou eSports (o termo mais usado atualmente no mundo). É uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo.
2. Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV.
3. Podemos competir em games contra amigos ou desconhecidos, online ou presencialmente. Mas mesmo quando estamos sozinhos estamos competindo contra a máquina, contra o tempo, contra nós mesmos e nosso recorde anterior...
4. A primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia data de 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, cujo nome oficial foi “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar”, o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone.
5. Mais tarde, em 1980, a Atari organizaria o Space Invaders Championship. Essa é considerada a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala, com aproximadamente 10 mil participantes de várias partes dos Estados Unidos.
6. Em 1990 foi criado o Nintendo World Championships com etapas em várias cidades dos Estados Unidos sendo a final disputada na Califórnia. Em 1994 foi criada a segunda edição, a Nintendo PowerFest '94.
7. A partir da década de 2000 o esporte eletrônico passou por um grande crescimento, de 10 torneios no ano 2000 para 160 no ano 2010. Algo mudava no cenário competitivo dos jogos eletrônicos: A Internet permitia que não houvesse mais limitação física ou geográfica para a realização de eventos,
8. A partir da década de 2010 a popularização do streaming fez o esporte eletrônico crescer rapidamente, sendo a principal fonte o Twitch lançado em 2011, um site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, sendo League of Legends e DOTA as competições mais assistidas. Em 2013 o site registrou 4,5 milhões de visualizações durante a competição de DOTA 2 The International.
9. Pode ser considerado E-sportes quando as competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência
10. Com isso há games que são jogados por turnos (um jogador tem sua vez de fazer a jogada enquanto outro espera, assim como no Xadrez), as disputas diretas (chamadas de RT ou Real Time, em que não há turnos e enquanto um competidor está agindo o adversário também está) e há os jogos assíncronos, em que um competidor faz seu jogo completo e o adversário só poderá jogar quando o primeiro tiver terminado.
11. Existem jogos e competições em que as disputas acontecem por tempo (um competidor ou equipe faz todo o jogo no menor tempo possível e depois o adversário tenta bater esse tempo.
12. Existem também jogos em que um competidor luta contra a equipe adversária mas em uma versão com os mesmos recursos que o adversário teria, mas controlada pelo computador.
13. Historicamente não existia uma definição de quais tipos de games se encaixavam na definição de Esportes Eletrônicos. Mas três categorias principais de games potencializaram o mercado de eSports: jogos de luta, jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e jogos de estratégia em tempo real (RTS).
14. Os brasileiros já somam mais de 75 milhões de jogadores eletrônicos, os chamados *gamers*, responsáveis por colocar o país na 13ª posição entre os principais mercados de jogos no mundo todo e movimentar cerca de U\$ 1.4 bilhão ao ano, de acordo com a consultoria Newzoo.

15. Responsáveis devem evitar que crianças de até cinco anos de idade tenham contato prolongado com dispositivos eletrônicos
16. Segundo recomendação divulgada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), crianças com menos de cinco anos de idade não devem passar tempo superior a uma hora diária envolvidas com atividades passivas em dispositivos eletrônicos, como smartphones, computadores e televisões.
17. Além disso, a OMS recomenda que devem ser feitas pausas a cada 20 minutos de contato. A instituição pontua ainda que bebês com menos de dois anos de idade não devem ser expostos às telas.
18. Pontos positivos dos games; desenvolvimento cognitivo, Habilidades motoras, Concentração, Pertencimento
19. Pontos negativos; afeta a massa cinzenta do cérebro, pode desencadear o vício
20. Como transformar os games em um hábito saudável, atenção à faixa etária, traga o videogame para o ambiente familiar, estabeleça horários, incentive a atividade física
21. Os games nem sempre foram interativos e realistas como são agora. Para saber disso, basta conhecer os primeiros jogos que se popularizaram nas décadas de 70 e 80. O Pong, considerado o primeiro jogo eletrônico da história, é um bom exemplo de como eram os jogos da época.
22. A Atari, responsável pela criação desse jogo, é considerada a empresa pioneira no desenvolvimento de jogos eletrônicos no mundo (ao mesmo foi ela quem popularizou os videogames domésticos). A partir daí a tecnologia foi evoluindo cada vez mais rápido e o aprimoramento gráfico (*design*) dos jogos também.
23. Entre as décadas de 70 e 80 a Nintendo - empresa japonesa fabricante de jogos - marcaria história com a criação do jogo Super Mario Bros. que, mais tarde, se tornaria um dos jogos mais populares do mundo.
24. Outro fato importante para a evolução dos videogames foi a utilização de componentes de computador (processador, memória RAM, placa de vídeo...) nas produções dos consoles. Foi isso que a Sony fez com o Playstation. O Playstation também trouxe outros avanços tecnológicos, como o cartão de memória, por exemplo, que possibilitava ao jogador salvar dados de um jogo e continuar do ponto em que parou.
25. O personagem Pac-Man, do jogo criado em 1980 por Tohru Iwatani, foi idealizado durante um jantar entre amigos, inspirado em uma pizza com uma fatia faltando.
26. Com níveis de interação ainda mais elevados, a Microsoft lança seu primeiro videogame, o Xbox. Além de surpreender com o desempenho gráfico dos jogos, o Xbox conta ainda com o acessório Kinect, que possibilita ao jogador controlar o jogo sem utilizar nenhum tipo de controle. Com o Kinect a pessoa é o próprio controle!
27. O Super Mario Bros. lançado em 1985, é um dos jogos mais vendidos de toda a história dos videogames, com mais de 40 milhões de cópias em todo o mundo na época.
28. O Comitê Olímpico Internacional já demonstrou interesse em incluir os e-sports em Paris 2024.
29. O League of Legends, mundialmente conhecido por LoL, é um dos pilares dos esportes eletrônicos.
30. Minecraft jogo mais vendido da história.
31. Shadow of the colossos jogo onde o protagonista tenta matar feras gigantes, que não incomodava ninguém
32. Mario kart wii, jogo de corrida mais vendido de todos os tempos.
33. League of Legends é o jogo de e-sports mais assistido atualmente.
34. Playstation 2 foi o console mais vendido de todos os tempos.
35. O jogo do pac-man que o objetivo é comer bolinhas e fugir de fantasmas num labirinto.
36. Os campeonatos de e-Sports guardam algumas semelhanças com os campeonatos de esportes: Os participantes passam por treinos intensos diários, para desenvolver as habilidades mentais, os treinos envolvem condicionamento físico, alongamento e exercícios, existem casas que funcionam como centros de treinamento, de força, para evitar lesões e dores posturais, além disso ajudam a regular a ansiedade nas competições
37. Nos últimos anos cresceu consideravelmente o número de plataformas que possibilitam o acesso aos jogos eletrônicos: Computadores, smartphones, tablets, x-box, Playstations e nitendo.
38. Ninguém questiona que os esportes tradicionais podem ensinar habilidades fundamentais para seus praticantes. O que poucas pessoas sabem é que os e-Sports também conseguem ensinar; Trabalho em equipe, socialização, compartilhamento de ideias, pensamento estratégico, tomada de decisão
39. O tema de jogos eletrônicos faz parte de objeto de conhecimento da BNCC.