

# **JOGOS ANTIGOS X JOGOS ELETRONICOS: CONCEPÇÃO, CARACTERÍSTICAS E INTERVENÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

## **Docentes:**

**MARCIO HENRIQUE LAPERUTA**

Secretaria de Educação do Estado do Paraná

**ÉRIKA NISHIYE**

Secretaria Municipal de Educação de Londrina

## **Ementa**

Relação entre jogos antigos e dos jogos eletrônicos. Possibilidades de inserção dos jogos eletrônicos no currículo escolar. Construção e planejamento de planos de aula com a utilização de jogos eletrônicos.

## **Programa**

- 1- Documentos oficiais da Educação Física e os jogos: conceitos e apontamentos.
- 2- Jogos Populares: História e origem, conceitos, características básicas e evolução dos jogos no desenvolvimento da sociedade.
- 3- Jogos Eletrônicos: História e origem, evolução dos games e possibilidades de intervenção.
- 4- Jogos (Populares e Jogos Eletrônicos) e a Inserção curricular: Discussão sobre currículo e os jogos, estratégias de ensino, planejamentos e planos de aulas.
- 5- Avaliação: Compreendida como meio importante para a o aprendizado dos estudantes e de atuação do professor.