

GERALDO MARIM

IAN KELVYN

KAUÃ MENEZES

LETÍCIA SIQUERI

LUCAS ARIEL

NICOLE GOBO

ORIGEM DOS JOGOS

PONTA PORÃ - MS

2023

GERALDO MARIM

IAN KELVYN

KAUÃ MENEZES

LETÍCIA SIQUERI

LUCAS ARIEL

NICOLE GOBO

ORIGEM DOS JOGOS

Pesquisa solicitada para o 3º ano C do ensino médio da Escola Estadual Doutor Miguel Marcondes Armando como requisito parcial de avaliação na disciplina de R.A.

PONTA PORÃ - MS

2023

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, ou videogames, têm uma história rica e interessante que remonta a década de 1940. Os primeiros jogos eletrônicos foram criados por cientistas e engenheiros que estavam trabalhando em computadores. Esses jogos eram muito simples e eram usados principalmente para testar a capacidade dos computadores. Hoje os jogos eletrônicos são uma indústria multibilionária.

ORIGEM

O primeiro jogo eletrônico amplamente conhecido foi "Tennis for Two", criado pelo físico americano William Higinbotham em 1958;

A partir da década de 1970, os jogos eletrônicos começaram a se popularizar e a se tornar mais acessíveis ao público em geral.

EVOLUÇÃO DOS JOGOS

Nos anos 90, os jogos eletrônicos evoluíram para ambientes tridimensionais com surgimento de consoles como o Sony PlayStation e o Nintendo 64.

JOGOS NO BRASIL

O primeiro jogo eletrônico desenvolvido no Brasil foi "Pong" em 1973, pela empresa Sid Micro Sistemas, que criou um clone do jogo original da Atari;

Apesar do crescimento, a indústria brasileira de jogos eletrônicos ainda enfrenta alguns desafios, como a falta de incentivos fiscais e de políticas governamentais específicas para o setor.

JOGOS 2D

Nas décadas de 1970 e 1980, os videogames foram limitados a gráficos 2D devido às limitações tecnológicas da época. Alguns dos primeiros jogos 2D incluíam Pong, Space Invaders e Pac-Man. Esses jogos eram simples, mas lançaram as bases para o desenvolvimento de jogos 2D mais complexos no futuro.

JOGOS 3D

Na década de 1990, o desenvolvimento da tecnologia gráfica 3D revolucionou a indústria de videogames. O primeiro jogo 3D foi um simulador de voo chamado "Elite", lançado em 1984;

O PlayStation foi o primeiro console a usar gráficos 3D, e rapidamente se tornou popular entre os jogadores.

PESQUISA DE CAMPO

Foi realizada uma pesquisa de campo em maio de 2023 com os alunos do 3º ano do ensino médio da escola estadual Dr. Miguel Marcondes Armando no município de Ponta Porã MS.

Na primeira pergunta, 80.6% marcaram que preferem jogos 3D e o restante (19.4%) preferem jogos 2D.

Na segunda pergunta, foi perguntado qual o jogo favorito no momento, houve muitos jogos diferentes, entre eles: Valorant, Minecraft, League of Legends, Free fire, entre vários outros.

A terceira pergunta realizada, diz respeito a qual plataforma você utiliza para jogar. Quase 55% marcou que utilizam o celular, 19,4% utilizam consoles, 16,1% utilizam pc e 9,7% não utilizam nenhuma plataforma.

A última pergunta é sobre opinião, se acreditam que os jogos deixam as pessoas violentas, apenas uma pessoa respondeu que os jogos podem deixar as pessoas mais violentas. O restante respondeu que os jogos não tem influência nenhuma na violência.

Em resumo, a pesquisa de campo coletou dados gerais sobre quais plataformas e jogos as pessoas utilizam e jogam, e marcou com precisão os dados em porcentagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diversos alunos jogam vários jogos por dia, porém entendem pouco sobre o assunto;

Por mais que o assunto pareça difícil, pode ser ensinado em poucas palavras

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- https://www.academia.edu/40013187/UM_ESTUDO SOBRE_A_HISTÓRIA_DOS_JOGO_E_LETRONICOS
- <https://www.sagicapriprodutora.com.br/blog/qual-e-a-diferenca-entre-2d-e-3d>.
- <https://nathanfilmes.com.br/animacao-2d-e-3d-entenda-as-diferencas/#:~:text=A%20animação%202D%20e%203D%20têm%20diferenças%20visuais%20significativas%20Oque,%20tridimensional%20e%20tem%20profundidade>.
- <https://www.recstory.com.br/post/animacao-2d-x-3d-entenda-as-diferencas-e-suas-variantes-recstory>
- <https://origemdascoisas.com.br/origem-dos-jogos-eletronicos>

ANEXOS

Anexo 1

Fonte: Tennis For Two



Anexo 2

Fonte: William Higinbotham



Anexo 3

Fonte: Super Nintendo 64



Anexo 4

Fonte: PlayStation



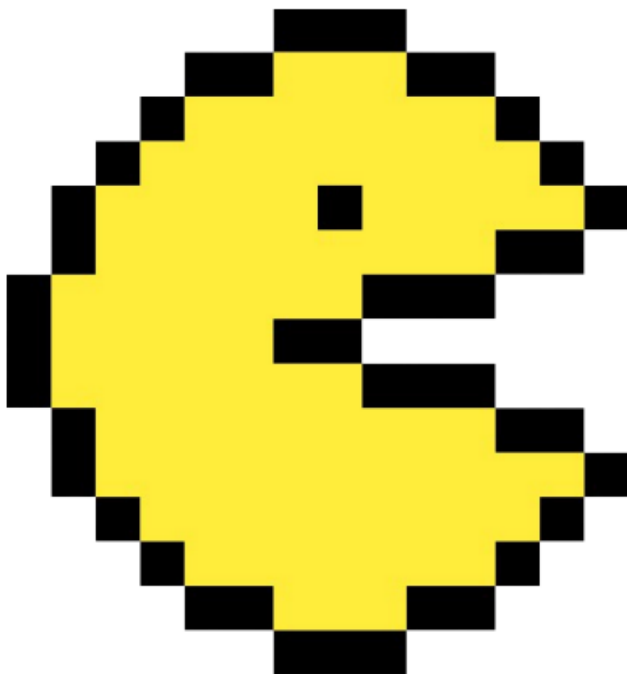
Anexo 5

Fonte: Atari 2600



Anexo 6

Fonte: PacMan (2D)



Anexo 7

Fonte: PacMan (3D)

