

## Aula 1

### História, conceito e características dos jogos

Profª Ingrid Gayer Pessi

1

### Jogo e sobrevivência

2

### Jogo, brincadeiras e esporte

- O jogo é uma atividade lúdica, com normas livremente estabelecidas pelos participantes
- As brincadeiras propiciam a interação com o meio
- O esporte possui regras preestabelecidas

3

### A evolução do homem

- *Homo sapiens*
- *Homo faber*
- *Homo ludens*

4

### Os jogos e a cultura

- Os jogos se fazem presentes na relação entre os animais
- No jogo existe alguma coisa em jogo. Todo jogo significa algo (Huizinga, citado por Salen; Zimmerman, 2014, p. 47)

5

### Os jogos e a cultura

- Vida primitiva



6

## O jogo na antiguidade

## Grécia Antiga

- Jogos Olímpicos
- Nasceram na Grécia em 776 a.C.



Sebos/Shutterstock

## Esparta

- A sociedade se dividia basicamente em três classes: os espartanos, os periecos e os hilotas
- Educação em Esparta

## Atenas

- Predominavam os navegadores, comerciantes, estadistas, filósofos, poetas e artistas
- A sociedade era dividida em três classes principais: eupátridas (cidadãos), metecos (estrangeiros) e escravos (maioria da população)
- Educação e tipos de escolas

## O jogo medieval e moderno

## Desenvolvimento dos jogos na Idade Média

- O poder emanava do cristianismo
- Os jogos de azar tiveram grande desenvolvimento
- O xadrez
- Os jogos de cartas

### A justa

- Competição realizada com características de jogo marcial
- Permitia aos cavaleiros mostrar a habilidade dos jogadores
- Os espetáculos eram de grande pompa

13

### A justa



14

### Jogos de tabuleiro

15

### Contextualizando

- O lúdico é um dos elementos-base do surgimento da sociedade humana
- Os primeiros jogos de tabuleiro teriam surgido no Egito cerca de 5.000 anos a.C.

16

### Jogos antigos de tabuleiro

- Senet e Jogo real de Ur
- Indispensáveis após a morte
- Gamão do Norte da China
- Chaturanga
- Os jogos na América: jogo da onça ou adugo
- Revolução industrial
- Jogo da vida

17

### ■ Monopoly (Banco Imobiliário)



18

- Segunda Guerra Mundial
- Jogos de estratégia e de abordagem de conflitos econômicos

19

## Videojogos

20

## Histórico dos videojogos

- 1940 – primeiros computadores
- 1951 – computador com interpretador e armazenado permanente
- Minicomputadores

21

- 1980 – primeiros PCs



22

- A internet
- Jogos de computadores
- Jogos *online*

23

## Os videojogos

- Jogos da década de 1980
- A Continuum Entertainment produziu o Outlive
- Os jogos no Brasil: terceiro país com maior número de jogadores no mundo
- Arenas

24

## Referências

25

■ ANJO, A. Os primeiros jogos de tabuleiro da história. Obvious. Disponível em: <[http://lounge.obviousmag.org/anna\\_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html](http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html)>. Acesso em: 25 jun. 2019.

■ ARANHA, M. L de A. História da educação e da pedagogia: geral e Brasil. São Paulo: Moderna, 2006.

26

- GUTTMANN, A. From ritual to record: the nature of modern sports. Nova Iorque: Columbia University Press, 1978.
- HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

27

- NASCIMENTO, M. I. M. N. História da educação: educação a distância. Ponta Grossa: UEPG, 2009.
- PEZZOTTI, R. eSports devem alcançar 450 milhões de pessoas em 2019, diz consultoria. UOL, São Paulo, 20 jan. 2019. Disponível em: <<https://www.bol.uol.com.br/noticias/2019/01/20/esports-crescimento-mercado-campeonatos-torneios.htm>>. Acesso em: 25 jun. 2019.

28



29