



## PLANO DESCRITIVO

**CURSO** - E-sport – Esporte Eletrônico

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 30 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 3 horas

### >> AUTOR

Cleber Franco

### >> EMENTA

As tecnologias contribuem para o avanço de diversas áreas da sociedade. Principalmente no campo educacional, onde existe uma busca por ações inovadoras, permeando um campo de novas possibilidades, além de ser um meio de trazer ao aluno um espaço mais prazeroso e próximo do contexto tecnológico ao qual ele tem se relacionado. Nesse sentido, a oficina vem refletir um novo campo de ação, intimamente baseado em tecnologia o esporte eletrônico. O esporte eletrônico, ou e-sport, ou como é conhecido segundo Pereira (2014), tem conquistado bastante espaço no campo esportivo, ocupando um quantitativo de público, comércio, estrutura quase tão grandes como esportes mais tradicionais. Nota-se outros elementos como, competição, unificação das regras, treinador, atletas, patrocínio, narradores, torneio com grandes premiações se formando assim um processo de esportificação e espetacularização, semelhantes a outras expressões da cultura corporal. O jogo eletrônico, é um elemento que há alguns anos pouco, era explorado no espaço formativo, por problemáticas ou paradigmas que se estabeleceram como, sedentarismo e violência, mas que, não impediram o uso dessas mídias e o amplo cenário que se consolidou na cultura digital de jovens e adultos. O que aponta a necessidade sobre a compreensão e reflexão sobre um fenômeno tão amplo. A oficina viabilizará a vivência do jogo League of Legends, permitindo assim o acesso, compreensão e saberes que circundam essa linguagem digital trazendo, discussões sobre temáticas relacionadas aos, e-sport, como a lógica mercadológica, a competitividade desmedida (toxicidade), a história do e-sport, a abrangência nacional e internacional, as relações de gênero, xenofobia, e outros elementos que circundam esse fenômeno de alcance mundial, permitindo ao aluno conheça essa nova linguagem, e tenha um olhar crítico sobre ele.

### >> DESCRIÇÃO SINTÉTICA DO CURSO

A oficina oportuniza atividades que visam conhecer alguns E-sports e refletir sobre eles criticamente, através de vídeos, debates, e troca de conhecimentos. Tomará como base de vivência o jogo League of Legends. As aulas terão o formato teórico-prático, dividindo a aula em temáticas relacionadas ao e-sports e o momento de experimentação, possibilitando o aluno conhecer e refletir amplamente o fenômeno, além de seguir um caminho de conhecimento circulante onde o professor é mais uma peça de transmissão de conhecimento e não a única, dessa forma a oficina, tomará o seguinte formato:

A primeira aula da semana terá temáticas gerais dos e-sports e será direcionada pelo professor. A segunda aula da semana terá temáticas específicas do jogo e será direcionada pelos alunos, contribuindo para, com autonomia, falar em público e trazer os conhecimentos e experiências para o grupo.

### >> OBJETIVO GERAL

Oportunizar, conhecimentos a respeito dos E-sports, além da reflexão de temáticas relacionadas ao

fenômeno, além de viabilizar o acesso e vivência da cultura digital.

### >> OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Promover conhecimentos, do universo do E-sports.

Criar ambiente em que o conhecimento circule entre os participantes.

Possibilitar o desenvolvimento, de falar em público, possibilitando ao aluno se perceber como produtor e transmissor de conhecimentos.

Promover torneios possibilitado, o envolvimento e interação, entre jogadores da região.

### >> CONTEÚDOS RELACIONADOS COM OS COMPONENTES CURRICULARES

1. Sociologia: (Sociologia do esporte, Gênero)

2. Matemática: (Porcentagem)

3. Física: (Vetores)

4. Arte (Foto, científica, pintura)

5. Biologia:

6. Português: (Leitura).

7. Química: ( ).

8 Geografia: (Taylorismo)

### >> OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

1. Educação de Qualidade

2. Igualdade de gênero

### >> ITINERÁRIOS FORMATIVOS

Linguagens e suas tecnologias

Matemática e suas tecnologias

Ciências humanas e sociais aplicadas

Formação técnica e profissional

Ciências da natureza e suas tecnologias

### >> COMPETÊNCIA / HABILIDADES

#### 1. Competências Gerais:

1.1 – “Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva;” BNCC (2017)

1.2 – “Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.” BNCC (2017)

1.3 – “Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas

alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.” BNCC (2017)

## 2.Habilidades:

2.1 - (EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

2.2 - (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

## >> CONDIÇÕES / INFRAESTRUTURA

1. Internet
2. Equipamentos tecnológicos (Computador, notebook)
3. Projetor
4. Sala ampla e arejada
5. Diários de bordo
6. Cadeiras e mesas
7. Quadro branco/ Marcador /Apagador
8. Tela de projeção

## >> PRODUTOS GERADOS PELOS ALUNOS AO LONGO DO CURSO

1. Conteúdos sobre o E-Sports
2. Grupo de praticantes
3. Banner
4. Materiais e equipamentos desenvolvidos a partir dos projetos de pesquisa realizados

## >> REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. *Base nacional comum curricular*. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>. Acesso em: AGO. 2018.

JÚNIOR, E. R.; SALES, J. R. L. Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar. *Revista revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*, Montes Claros, 2012.

PEREIRA, S. K. *O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais*. 2014. Monografia (Bacharel em comunicação social) - Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, Brasília.

SACRISTÁN, J. G. *O currículo: uma reflexão sobre a prática*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TUBINO, M. J. G. *O que é esporte*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1999.



## PLANO DE AULA

### AULA 1/20

**CURSO** - E-Sports Esporte Eletrônico

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 5 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco

#### >> TEMA

Apresentação da oficina e ambientação.

#### >> OBJETIVOS DA AULA

- Apresentação da oficina, e ambientar os alunos ao espaço físico e virtual.
- Identificar a experiência e conhecimentos que os alunos tenham com os jogos eletrônicos.

#### >> ETAPAS

##### 1º momento: (30' min)

Breve apresentação do formato da oficina, seus objetivos, dias e horários em que acontecerá. Breve apresentação dos alunos e suas experiências com jogos eletrônicos.

##### 2º momento: (30' min)

Apresentar a estrutura física disponível e seu funcionamento.

Mostrar o jogo League of Legends, sua interface, login (criar conta), modos de jogo, funcionamento do chat, compreender os objetivos e estratégias básicas presentes no jogo.

##### 3º momento: (90' min)

Vivência do jogo, conhecendo suas habilidades, troca de experiência, entre os quem já tem conhecimento, interação entre os participantes.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projeter	1

#### >> AVALIAÇÃO

A avaliação da atividade será realizada durante todo o processo considerando a assiduidade e a participação nas atividades e intervenções durante as aulas.



## PLANO DE AULA

### AULA 2/20

**CURSO** - E-Sports Esporte Eletrônico

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Conhecimentos básicos e divisão de temáticas

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Apresentar os objetivos e comandos básicos do jogo, dividir as temáticas que os alunos ficarão responsáveis.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento: (30' min)

Será apresentado algumas game play, mostrando as principais mecânicas e objetivos, jogo, além de dicas e experiências trazidas pelos alunos.

##### 2º Momento: (30' min)

Dividir as temáticas que cada aluno irá apresentar no segundo dia de aula de cada semana.

##### 3º Momento: (90' min)

Vivência do jogo, permitindo aos alunos conhecerem as principais mecânicas e objetivos apresentados no início da aula.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	5
Projeter	1

>> **AVALIAÇÃO** A avaliação da atividade será realizada durante todo o processo considerando a assiduidade e a participação nas atividades e intervenções durante as aulas.



## PLANO DE AULA

### AULA 3/10

**CURSO** - E-Sports Esporte Eletrônico

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Conhecendo os E-Sports

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Identificar a diferenciação de função, compreendendo essa especialização, no jogo e na sociedade.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento: (30' min)

Será apresentado em slides o taylorismo (especificação da função) presente na sociedade, no jogo, nos esportes tradicionais comparando, com os E-Sports.

##### 2º Momento: (30' min)

Apresentar alguns elementos sobre o League of Legends, como função específica de cada campeão, comparando com as especializações de funções no mundo esportivo e na vida em sociedade.

##### 3º Momento: (90' min)

Vivência do jogo, conhecendo as especificidades de funções no jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projeter	1

>> **AVALIAÇÃO** A avaliação da atividade será realizada durante todo o processo considerando a assiduidade e a participação nas atividades e intervenções durante as aulas.



## PLANO DE AULA

### AULA 4/20

**CURSO** - E-Sports (Esporte Eletrônico)

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Posicionamento de micro, farm.

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Compreender a mecânica e posicionamento dos campeões, corpo a corpo de longa distância, (chamado conhecimento micro), e a partir desse conhecimento, e o que é farm e como fazer de acordo com o alcance de dano do campeão.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento: (30' min)

Será apresentado por um aluno, e direcionando o conteúdo de forma aos alunos compreenderem o posicionamento de um campeão corpo a corpo, e outros a longa distância.

##### 2º Momento: (30' min)

O que é farm? Qual o melhor posicionamento para o farm com base nas características e função dos campeões. E outras informações que envolve farm.

##### 3º Momento: (90' min)

Vivência do jogo, com a seguinte regra, nem um jogador pode eliminar o outro até 10min de jogo, todos precisam garantir pelo menos 70 de farm nesse tempo.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1

>> **AValiação** A avaliação da atividade será realizada durante todo o processo considerando a assiduidade e a participação nas atividades e intervenções durante as aulas.



## PLANO DE AULA

### AULA 5/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Mídias e consumo.

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Refletir, sobre a influência de da mídia ao consumo, promovendo reflexões críticas do aluno enquanto alvo do consumo.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento

Apresentar os principais E-sports e seus diferentes tipos. Traçar o cenário atual do jogo League of Legends quanto ao de número de praticantes, premiações, telespectadores, fazendo um comparativo com os esportes tradicionais.

##### 2º Momento

Identificar os mecanismos da mídia ao consumo de produtos e subprodutos, no cenário esportivo comparando com mecanismos de consumo no jogo, de conteúdos digitais e subprodutos. Traçar uma discussão a respeito da empresa por trás do jogo e os interesses envolvidos.

##### 3º Momento

Vivência do jogo, conhecendo as histórias por trás dos personagens e do cenário em que o jogo acontece, troca de experiência, interação entre os participantes.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1

#### >> AVALIAÇÃO





## PLANO DE AULA

### AULA 6/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Comunicação no jogo.

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Compreender a linguagem utilizada no jogo, entendendo, as terminologias, sinais, emotions, maestria, que fazem parte da comunicação escrita e simbólica presente no jogo. Bem como conscientizar os jogadores de tornar o ambiente respeito e menos tóxico\*.

\* "Termo utilizado pela comunidade para que ofende um companheiro do time ou da equipe adversária"

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento

Apresentar os termos utilizados entre os jogadores para elaborarem jogadas dentro do jogo, os alertas que emitem sinais no mapa e sons de comunicação, dos quais são mostrados apenas para os jogadores aliados. Os emotes, que podem ser mostrado tanto para os adversário e aliados. A maestria que é um sinal visual, conquistado com excelentes desempenho do jogador, a partir disso será feita uma reflexão das relações de poder entre os corpos virtuais.

##### 2º Momento

Importância de estar na (call), ou seja em um jogo de equipe é fundamental a comunicação, traçando também reflexões acerca dos outros corpos atrás da tela, com diferentes habilidades e que precisa ser respeitado. Assim busca-se conscientizar de uma comunicação respeitosa, tornando o jogo um espaço mais prazeroso.

##### 3º Momento

Vivência do jogo, estabelecendo, desafios estratégicos através da comunicação.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	Computador/Notebook, com internet
Projektor	Projektor



## PLANO DE AULA

**AULA 07/20**

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

### >> TEMA

e-sports são esports?

### >> OBJETIVOS DA AULA

Conhecer os conceitos de esporte e refletir, sobre a competitividade e sua influência nas relações dos jogadores.

### >> ETAPAS

#### 1º Momento

Serão abordadas alguns questões como: o que é esporte? Competição? E-sports são esportes? Qual o posicionamento do COI (Comitê Olímpico Internacional)?

#### 2º Momento

Traçando relação do esporte de alto rendimento e sua influência no espaço de lazer e nas relações que os jogadores estabelecem entre eles e entre e o jogo Será feito um paralelo com os E-Sports com a temática de competitividade, retomando a discussão sobre toxicidade<sup>1</sup>. Nesse contexto trazer reflexões em torno, do jogo e do comportamento competitivo exagerado em busca de apenas de resultado ou um maior status (elo).

#### 3º Momento

Vivência do jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.

<sup>1</sup>termo utilizado pela comunidade para jogadores com comportamento ofensivo

### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1



## PLANO DE AULA

### AULA 8/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

As relações de gênero

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Refletir, sobre gênero dentro do jogo e na sociedade.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento

Trazer notícias e/ou exemplos de preconceito de gênero no E-Sport. Abaixo alguns acontecimentos recentes ou outros que possam surgir. A fim de refletir o espaço e as relações estabelecidas, lançando o questionamento: quais ideias podem mudar esse cenário?

<https://www.maisesports.com.br/estreia-equipe-feminina-cinco-suportes-banidos-time-adversario/>

<https://cosmonerd.com.br/games/noticias-games/conselheira-do-flamengo-critica-time-de-lol-do-clube/>

##### 2º Momento

Serão tratados, reflexões de gênero no espaço dos, e-sports e na sociedade, refletindo sobre as relações que se estabelecem as quais são diferentes entre homens e mulheres, e como a mulher é subjugada, e a sociedade estabelece, paradigmas de superioridade do homem. Além de refletir sobre a mídia e como ela reforça esses estereótipos. [Discurso](#).

##### 3º Momento

Vivência do jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1



## PLANO DE AULA

AULA 09/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

### >> TEMA

Preconceito no espaço virtual

### >> OBJETIVOS DA AULA

Refletir sobre atitudes de preconceito.

### >> ETAPAS

#### 1º Momento

Trazer um recorte histórico com exemplos de, condutas que envolve preconceito referentes a racismo, xenofobia, gênero, sexualidade, nos jogos virtuais e no campo esportivo, como o caso de Jesse Owens, um negro Americano que ganhou 3 medalhas de ouro na Olimpíada da Alemanha, ou o caso de Daniel Alves que foi chamado de macaco na Espanha.

#### 2º Momento

Fazer reflexões acerca da história que envolve esses casos na sociedade assim como dos valores que perpassam a sociedade de forma silenciosa, dos quais reforçam e reproduzem essas exemplos de preconceito.

#### 3º Momento

Vivência do jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.

### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projeter	1



## PLANO DE AULA

### AULA 10/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

História do universo virtual e dos personagens.

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Conhecer sobre o mundo virtual que formou diversos personagens, bem como as relações que se estabelecem entre eles.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento

Será apresentada o mundo virtual do jogo, suas principais histórias e lendas.

##### 2º Momento

Os alunos apresentaram a narrativa de alguns de seus mains (o personagem que ele mais gosta/joga) e como elas se relacionam com o universo e entre personagens, traçando paralelos com a vida real.

##### 3º Momento

Vivência do jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1



## PLANO DE AULA

### AULA 11/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Doping

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Refletir, sobre valores dentro da sociedade do resultado.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento

Dialogar sobre o que é Doping no campo esportivo, trazendo exemplos no campo esportivo. Relacionar o doping a ideia de igualdade de chances dentro do esporte.

##### 2º Momento

Trazer, os equipamentos e programas proibidos, aos quais possam inserir algum tipo de vantagem sobre outros jogadores e casos de banimentos, levando a reflexão desses meios para obtenção de resultados rápidos e a perda de valores e as relações que se estabelecem na sociedade.

##### 3º Momento

Vivência do jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1



## PLANO DE AULA

### AULA 12/10

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

A regras no jogo da vida.

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Elaborar regras para um torneio, e refletir sobre a sua importância de modo a garantir a equidade de chances dos competidores. Refletir sobre a ideia de meritocracia, posta no esporte e na sociedade

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento

Junto com os alunos elaborar regras para um torneio, e outros materiais para organização do mesmo.

##### 2º Momento

Refletir sobre a importância das regras na vida e na sociedade, principalmente no que pese a organização de uma cidade. Trazer reflexões críticas sobre meritocracia, e seus meios de mascarar as desigualdades.

##### 3º Momento

Vivenciar o jogo a parti das regras elaboradas por eles.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projeter	1



## PLANO DE AULA

### AULA 12/10

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Envolvimento, competitividade e jogo

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Refletir sobre os mecanismos que mantem os jogadores conectados, e os elementos que influenciam em uma busca constante por elos.

#### >> ETAPAS

Jogador, não quer andar para trás, sempre há uma busca por maior elo, maior nível.

Como em um jogo de equipe, é possível ter um bom rendimento variando constantemente de equipe?

A busca por um contínuo retorno **CONES POR BOM COMPORTAMENTO, POR TEMPO DEDICADO AO JOGO,**

**Como em um jogo de equipe o individual pode ser tão valorizado? (nas raqueadas vc sempre é preado com novas pessoas.**

**ALGUÉM COM ELO MENOR PARECE NÃO TER NADA PARA ENSINAR.**

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projeter	1





## PLANO DE AULA

### AULA 12/10

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Fair play

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Refletir sobre os mecanismos que mantem os jogadores conectados, e os elementos que influenciam em uma busca constante por elos.

#### >> ETAPAS

Dialogar sobre o que é fair play no campo esportivo, trazendo exemplos de jogos em que times profissionais, ainda que precisem do resultado valorizam o jogo limpo.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projeter	1



# PLANO DE AULA

AULA 9/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

## >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

## >> TEMA

Mecânica e combos dos heróis.

## >> OBJETIVOS DA AULA

Aprender sobre novas possibilidades interações no jogo.

## >> ETAPAS

**1º Momento**

**2º Momento**

**3º Momento**

Vivência do jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.

## >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1



PLANO DE AULA

AULA 11/20

<b>CURSO</b> - Oficina Embaixadores da Ciência	<b>ÁREA DO CONHECIMENTO</b> – Linguagens e suas tecnologias (Educação Física)												
<b>CARGA HORÁRIA (PERÍODO)</b> – 40 horas	<b>CARGA HORÁRIA SEMANAL</b> – 4 horas												
<b>&gt;&gt; AUTOR</b> Cleber Franco Lima Costa													
<b>&gt;&gt; TEMA</b> Saúde e sedentarismo													
<b>&gt;&gt; OBJETIVOS DA AULA</b> Refletir, a importância da atividade física, compreender o conceito de saúde e desmistificar a ideia que a causa do sedentarismo seja o avanço da tecnologia.													
<b>&gt;&gt; ETAPAS</b> <b>1º Momento</b> Comparar o percentual entre os amadores e profissionais, traçando discussão sobre os que jogam e os que apenas assistem (ativo e passivo), fazendo um paralelo com os esportes tradicionais, analisando o conhecimento sobre o fenômeno, do telespectador ativo e do passivo. <b>2º Momento</b> Conhecer as mudanças do conceito de saúde ao longo dos anos. Apresentar o conceito de sedentarismo e sua abrangência na contemporaneidade e sua relação com a tecnologia. <b>3º Momento</b> Vivência do jogo, troca de experiência, interação entre os participantes.													
<b>&gt;&gt; MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS</b> <table border="1" data-bbox="103 1411 1500 1657"> <thead> <tr> <th>MATERIAIS</th> <th>QUANTIDADE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Computador/Notebook, com internet</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Projetor</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		MATERIAIS	QUANTIDADE	Computador/Notebook, com internet	6	Projetor	1						
MATERIAIS	QUANTIDADE												
Computador/Notebook, com internet	6												
Projetor	1												



## PLANO DE AULA

### AULA 13/20

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

Uso exagerado da tecnologia.

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Promover reflexão do uso exagerado da tecnologia.

#### >> ETAPAS

##### 1º Momento

Assistir o filme “Jogador número 1”.

##### 2º Momento

Debater sobre as questões que mais chamaram atenção. Fazer reflexão sobre o tempo exagerado no espaço virtual mostrado no filme, comparando com a sociedade contemporânea. E debater outras questões que possam ser levantadas pelos alunos.

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1

#### >> AVALIAÇÃO

#### >> REFERÊNCIAS



## PLANO DE AULA

### AULA 15/10

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTOR

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

**violência**

#### >> OBJETIVOS DA AULA

#### >> ETAPAS

O que é violência,

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE
Computador/Notebook, com internet	6
Projektor	1

#### >> AVALIAÇÃO

#### >> REFERÊNCIAS



## PLANO DE AULA

### AULA 9/10

**CURSO** - Oficina Embaixadores da Ciência

**ÁREA DO CONHECIMENTO** – Ciências da Natureza

**CARGA HORÁRIA (PERÍODO)** – 40 horas

**CARGA HORÁRIA SEMANAL** – 4 horas

#### >> AUTORA

Cleber Franco Lima Costa

#### >> TEMA

**Corpo e tecnologia**

**texto sobre corpo e tecnologia daniela.**

**Campos profissionais para atuar/ jogador reconhecido como atleta.**

**Leitura do jogo, na vida, nas imagens, não apenas nos textos**

**O discurso social fala muito**

#### >> OBJETIVOS DA AULA

Refletir, sobre a influência de da mídia ao consumo.

#### >> ETAPAS

#### >> MATERIAIS A SEREM UTILIZADOS

MATERIAIS	QUANTIDADE

#### >> AVALIAÇÃO

#### >> REFERÊNCIAS

