



<b>DISCIPLINA ELETIVA</b>	
<b>TÍTULO</b>	
FILOSOFIA E JOGOS DIGITAIS	
<b>DISCIPLINAS</b>	
FILOSOFIA	
<b>PROFESSORES</b>	
ANDRE OLIVA DONADIA	
<b>JUSTIFICATIVA</b>	
<p>Os jogos digitais já deixaram de ser apenas um hobby e uma atividade para crianças e adolescentes. Hoje, a indústria dos jogos digitais já supera em orçamento e investimento a indústria cinematográfica. Além dos dados econômicos, os jogos têm refinado seus enredos e oferecido experiências de imersão marcantes. Tendo em mente que o público do ensino médio está inserido neste contexto de interesses por jogos, usaremos os jogos como meio para explicar, explicitar e aprofundar conceitos filosóficos.</p>	
<b>OBJETIVOS</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Proporcionar o contato do estudante com determinados problemas da tradição filosófica;</li><li>- Permitir que o estudante se aproprie teoricamente desses problemas e da argumentação envolvida;</li><li>- Desenvolver no estudante a habilidade de identificar problemas filosóficos nos jogos, bem como de analisar criticamente os jogos estabelecendo relações com a temática previamente abordada;</li><li>- Aperfeiçoar a habilidade do estudante de justificar suas posições frente aos problemas filosóficos tratados</li></ul>	
<b>HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.</li><li>- Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.</li><li>- Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis</li></ul>	
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>	
As origens da filosofia; Filosofia e ética; Filosofia Política; Jogos; Lógica e jogos; Narrativas e jogos; Filosofia e jogos	



#### METODOLOGIA

- Aulas expositivas;
- Rodas de conversa
- Estudo crítico de vídeos e jogos

#### RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS

- Datashow
- Caixas de som
- Cópias de texto
- Internet

#### PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA

Existem duas propostas de culminância.

1. Desfile de “cosplays” (usar fantasia dos personagens de games).
2. Produção de cartazes em que os personagens dos jogos, jogos e filósofos sejam objetivamente explicitados visualmente. Deste modo, a organização de uma exposição.

#### AVALIAÇÃO

Trabalhos em Grupo, Debates, Fichamento. Frequência, Participação

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPADURAI, A. **Dimensões Culturais da globalização**. Lisboa: Teorema, 2004.  
AVEDON, E.M; SUTTON-SMITH, B. **THE STUDY OF GAMES**. Hunington, New York: Robert E. Krieger, 1979.  
"Jogos filosóficos" em *Só Filosofia*. Virtuuous Tecnologia da Informação, 2008-2020. Consultado em 06/02/2020 às 17:27. Disponível na Internet em <http://www.filosofia.com.br/jogo.php>