

Aluno: _____

Escola: _____

Data: ___/___/___

Ano de Escolaridade: 7º

Disciplina: Educação Física

Semana 19: de 14 a 18 de Junho de 2021

Conteúdo(s) desenvolvido(s): Problematização e uso dos jogos eletrônicos com incentivo a uma apropriação crítica e criativa.

Motive-se! Aprenda

Os jogos eletrônicos, atualmente, fazem parte da vida da maioria dos estudantes em todo o mundo trazendo algumas contribuições para o desenvolvimento de aprendizagem na educação de crianças, adolescentes e jovens – no caso, estudantes.

Entretanto não podemos ignorar alguns perigos existentes em muitos jogos, como por exemplo, a violência, agressividade, jogadores desconhecidos e até o próprio vício.

Se você gosta de jogar, seja em grupo on-line ou sozinho em casa, pode começar a se preocupar quando:



- O jogo se torna a atividade mais importante da sua vida, dominando seus pensamentos e comportamentos.
- O jogo serve como "alívio" para determinadas situações ou te deixa eufórico demais.
- Sente necessidade de jogar por períodos cada vez maiores.
- Muda de humor ou se irrita muito rápido quando seu tempo de jogo é reduzido ou retirado.
- Permanecem horas jogando sem se preocupar com os deveres da escola.
- Prefere ficar mais tempo jogando do que se divertir com seus amigos ou família.

Observem as duas imagens a seguir:



Atividade:

- 1 - O que essas duas imagens retratam? Como você tem administrado seu tempo nessa quarentena? Você tem interagido bem com sua família ou tem ficado mais tempo no celular? Pegue seu caderno e faça um texto com um mínimo de cinco linhas de uma reflexão quanto a sua relação com os jogos eletrônicos no seu dia a dia e a seu ver o que pode ser melhorado na sua conduta?