



OBJETIVOS

- Refletir sobre os próprios hábitos de consumidor de videojogos.
- Conhecer características dos videojogos.
- Aprender a gerir o tempo de jogo.



Photo by pan xiaozhen on Unsplash



DESENVOLVIMENTO

Aspetos positivos e negativos dos videojogos.

- Breve levantamento das atividades que os alunos gostam de fazer nos seus tempos livres:
 - Elaborar uma lista com as atividades preferidas pelos alunos;
 - Pedir aos alunos que tenham assinalado "jogar" que indiquem os tipos de jogos que praticam.
- Conversa com os alunos sobre o que é para eles jogar (sugestão de questões a colocar):
 - Num jogo, têm sempre de existir adversários?
 - Que tipos de jogos conhecem? (desportivos, de rua, de mesa – de tabuleiro, de cartas, de peças, de sociedade... , videojogos).
- Solicitar aos alunos que referiram os videojogos como atividades preferidas que indiquem os motivos por que gostam de jogar
- Pedir, sobretudo aos que assinalaram videojogos, contributos sobre as vantagens que encontram nos mesmos (aumentam a concentração, melhoram os reflexos, desenvolvem a capacidade de resolver problemas, são divertidos, ...)
- Voltando à lista, verificar, das atividades listadas, quais as que se podem realizar ao mesmo tempo que se está a jogar um videojogo. Concluir que há muitas atividades que deixam de realizar para estar a jogar.
- Dividir a turma em dois grupos. Cada grupo irá defender, em *role-playing*, uma das seguintes posições:
 1. Os videojogos são tão divertidos que devemos jogar sempre que nos apetece.
 2. Os videojogos são prejudiciais, porque nos tiram tempo para fazer outras atividades interessantes.

- Organizar um debate, em jeito de *Prós e Contras*, moderado pelos professores, levando à compreensão de quais são os aspetos positivos e negativos dos videojogos.

Positivos - Aumentam a concentração, melhoram os reflexos, desenvolvem a capacidade de resolver problemas, são divertidos, ...

Negativos – Podem provocar dependência, impedem-nos de fazer atividade física e/ou de experimentar atividades criativas, diminuem o convívio com família e amigos,...

- Discutir e registar estratégias para evitar o excesso de tempo passado a jogar.



APRENDIZAGENS ACBE

Conhecimentos/ Capacidades:

6. Analisa as suas escolhas face ao consumo de *media*, tendo em consideração gostos e preferências pessoais por programas, géneros, ...

7. Identifica riscos e oportunidades associados à utilização dos *media* e à comunicação online (invasão da privacidade, roubo de identidade, consumo excessivo de *media*, ...).

Atitudes e valores:

1. Tem um comportamento ético e responsável no uso dos *media*.

2. Demonstra espírito crítico face aos *media*.



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

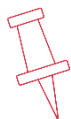
1.º Ciclo

Estudo do Meio

<http://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais-ensino-basico>

Cidadania e Desenvolvimento

https://dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos_Curriculares/Aprendizagens_Essenciais/estrategia_cidadania_original.pdf



OBSERVAÇÕES

Atividade adaptada a partir de: Media Smarts. Game time. Acessível em:

http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/lesson-plans/lesson_game_time.pdf

Esta atividade pode ter continuidade com a atividade [Vamos falar sobre jogos de computador](#)