



OBJETIVOS

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



Photo by alber renn on Unsplash



DESENVOLVIMENTO

Reflexão sobre videojogos e as suas estratégias. Debate sobre o tempo gasto a jogar.

- Breve levantamento das atividades que os alunos gostam de fazer nos seus tempos livres:
 - Escrever as cinco atividades preferidas;
 - Pedir aos alunos que tenham assinalado “jogar” que levantem o braço e verificar de que tipo de jogos se trata.
- Conversar com os alunos sobre o que é para eles jogar
 - 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).
- Pedir aos alunos que analisem as listas escritas em 1. e que levantem o braço se escreveram videojogos, ou algum videojogo em particular. Perguntar-lhes por que motivos 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, ...)
- Perguntar à turma: “O que é que os fabricantes de jogos fazem para nos criar vontade de jogar sempre mais?” e ir registando os contributos dos alunos.

Por exemplo:

- É agradável ter sucesso, ultrapassando vários níveis. Muitas vezes ganha-se prémios ou incentivos.
- Há prémios que aparecem ao acaso e não dependem do sucesso,

- É agradável ter sucesso, ultrapassando vários níveis. Muitas vezes ganha-se prémios ou incentivos.
- Há prémios que aparecem ao acaso e não dependem do sucesso, permitindo ganhar mais pontos ou mais vidas. Assim, mesmo quem não joga muito bem, fica "preso".
- Quando o jogo é em equipa, cada jogador tem obrigações para com os outros.
- Muitos jogos levam a mundos diferentes, de fantasia que é divertido ou emocionante conhecer e que fazem esquecer as coisas aborrecidas da vida.
- Há jogos que aplicam penalidades ou castigos por pararmos de jogar.
- ...

- **Dividir a turma em dois grupos, para um debate baseado nas seguintes interrogações: Eu domino o jogo? Ou é o jogo que me domina?**
- **Cada grupo irá defender, em role-playing, uma das opiniões:**
 1. São os jogadores que dominam o jogo.
 2. Muitos jogadores são dominados pelo jogo.
- **Organizar um debate, em jeito de Prós e Contras, em que docente da turma e professor bibliotecário são moderadores.**
Tópicos passíveis de discussão:
 - Quais 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,...
 - Quais os sinais de dependência que podemos identificar?
 - Que estratégias usar para que seja o jogador a dominar o jogo?
- **Concluir elencando e registando essas estratégias num mural digital:**
 - Fazer um plano/ horário
 - Pensar nos jogos como um encontro com um amigo: é num certo local, a uma certa hora e durante um determinado tempo.
 - Em vez de gastar de uma só vez o tempo planeado para jogar, reparti-lo por momentos ao longo do dia.
 - Alternar o jogo com atividades criativas (desenhar, experimentar receitas, escrever histórias,...) ou atividade física.
 - ...



Conhecimentos/ Capacidades:

2. Toma consciência do papel dos *media* e seus impactos sociais (positivos ou negativos) em função da forma como são usados.

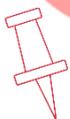
6. Escolhe produtos mediáticos tendo em consideração quem os produz e o público a que se destinam, explicando as razões da sua escolha.

Atitudes e valores:

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

2. Demonstra espírito crítico face aos *media*.

6. Manifesta sentido estético na apreciação de conteúdos mediáticos.



OBSERVAÇÕES



RECURSOS

Ferramentas para construção de murais digitais: <https://www.rbe.mec.pt/np4/bed-instrumentos/?text=&from=&to=&tags=Murais>



ARTICULAÇÃO CURRICULAR POSSÍVEL

2º ciclo

TIC

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

Cidadania e Desenvolvimento

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/cidadania_e_desenvolvimento.pdf

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 servir de base a uma ação preparada com os/ pelos alunos e destinada a pais e encarregados de educação.