

Aprender com a biblioteca escolar

Saber usar os *media*

Conhecer | **Refletir** | Produzir



Eu domino o jogo?

Objetivos

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

Descrição

- A atividade pode iniciar-se com um 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?"
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, 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(a) bibliotecário(a) 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:
- 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.
 - ...

Recursos

Atividade adaptada a partir de:
Media Smarts. *Game time*. Acessível em:
http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/lesson-plans/lesson_game_time.pdf

Aprendizagens
AcBE

Conhecimentos/ Capacidades: 6, 7
Atitudes e valores: 1, 2, 6

Articulação
curricular possível

TIC
5.º ou 6.º ano
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais:
Compreender a necessidade de práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e de navegação na Internet e adotar comportamentos em conformidade;
Consultar em:
http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/5_tic.pdf
Cidadania e Desenvolvimento
2.º grupo: *Media*

Observações

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

Nota

Se aplicou esta sugestão de atividade na íntegra ou se inspirou nela, por favor partilhe connosco a sua experiência e sugestões [aqui](#).
Também encontra este formulário no site *Saber usar os media*, separador [Contributos](#).