

➤ INDICAÇÃO DE TEXTOS COMPLEMENTARES E DE APROFUNDAMENTO

TEXTO I

Jogos on-line

Cuidado!

- Jogar em excesso prejudica a saúde e os estudos, podendo até viciar;
- Há pessoas que fingem ser jogadores para prejudicar outras e roubar dados;
- Alguns jogos estimulam a violência;
- Há jogos que começam gratuitos e depois cobram taxas por mensagens de celular ou cartão de crédito para continuar.

Dicas para manter-se seguro

- Não aceite provocações e disputas que possam trazer problemas na "vida real";
- Verifique sempre a idade mínima indicada para cada jogo;
- Quando receber mensagens agressivas e com conteúdo impróprio, denuncie e/ou chame um adulto de confiança;
- Não esqueça dos esportes, da biblioteca e das brincadeiras sem computador.

Disponível em: <https://www.safernet.org.br/site/prevencao/cartilha/safer-dicas/jogos>. Acesso em: 18 nov. 2019 (Adaptado)

TEXTO II

Dependência em jogos eletrônicos: sintomas e tratamento

As características da dependência em jogos eletrônicos são:

- Dificuldade de controlar os hábitos de jogo (frequência, intensidade, duração, início e término);
- Prioridade crescente dada ao jogo, ou seja, o jogo passa a ser mais importante para o jogador do que as outras atividades diárias, como tomar banho, comer e se relacionar com as outras pessoas;
- Insistência e acentuação dos hábitos de jogo, apesar deles terem gerado consequências negativas para a vida do paciente.

Disponível em: <<https://minutosaudavel.com.br/vicio-em-jogos-eletronicos/>> Acesso em: 18 nov. 2019 (Adaptado)

➤ ORIENTAÇÃO DE ATIVIDADE

CRIE um projeto, orientado pelo professor de Tecnologias Digitais na Educação, sobre os “benefícios e malefícios dos Jogos Eletrônicos”. A atividade deve ser feita no *Scratch* e entregue até o dia especificado para a Avaliação de Recuperação de Tecnologias Digitais na Educação, conforme o Cronograma das Avaliações 2019.

Obs.: Por se tratar de *software* livre, o *Scratch* pode ser baixado, sem custos, pela internet.