



Área do conhecimento: Linguagens

Componente curricular: Tecnologias Digitais na Educação

Ano/Série: 6.º Ano do Ensino Fundamental

Prezado(a) Estudante,

Esta **Trilha de Aprendizagem** apresenta possíveis caminhos para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao componente curricular e tem o objetivo de auxiliá-lo(a) na sua rotina de estudos para que você alcance o desempenho esperado.

No decorrer da Trilha, você poderá compreender melhor os temas estudados e ampliar seus conhecimentos, por meio de diferentes estratégias que visam contribuir para o seu processo de aprendizagem.

Segue abaixo a relação de objetos de conhecimento e habilidades a serem desenvolvidas.

OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
EIXO: ÉTICA E CIDADANIA DIGITAL	
Uso Ético Cultura Digital	<p>(EF06TD17CSMM) Identificar as transformações nas características dos Jogos Eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.</p> <p>(EF06TD18CSMM) Reconhecer os benefícios e malefícios dos Jogos Eletrônicos, refletindo sobre a dependência digital.</p> <p>(EF67TD01CSMM) Experimentar ambientes virtuais de informação e socialização analisando a qualidade, a validade e a veracidade das informações veiculadas.</p>

1. APROXIMAÇÃO

Material de apoio:

Releia os textos do material de apoio disponibilizado pelo(a) professor(a). Registre, em folha de papel avulsa, os pontos mais importantes.

2. PERCEPÇÃO E PREPARAÇÃO

Que tal refletir um pouco sobre a sua experiência com jogos?

- Você já jogou algum jogo eletrônico que não fez bem?
- Que jogo você considera que trouxe uma experiência positiva para a sua vida?
- Você já sentiu vontade de jogar um jogo e não deixaram você jogar?
- Você recomendaria algum jogo para alguma pessoa da sua família?

3. AMPLIAÇÃO

As reflexões feitas durante a percepção e preparação o levaram pensar um pouco sobre a sua experiência com os jogos eletrônicos. É importante reconhecer os benefícios e malefícios dos *games*, refletir sobre a dependência digital. Considerando isso, leia o texto a seguir.

Jogos On-Line

São jogos que permitem a interação de vários participantes ao mesmo tempo, conectados pela internet. Podem ser jogos de diferentes tipos com ação em equipe e conversas entre os jogadores por meio de mensagens e *chat*.

Aproveite!

Ajudam a desenvolver habilidades de coordenação motora, estimulam a criatividade e incentivam a leitura;

Permitem interação com jogadores em diferentes lugares do mundo;

Podem ser divertidos e educativos.

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 estimulam a violência e práticas criminosas.

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 se 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: 1 dez. 2020. (Adaptado).

4. USO

CRIE, no *PowerPoint Online*, uma apresentação em *slides* com a seguinte estrutura:

- *Slide 1*: Título – Unidade CSMM – Nome completo –Turma
- *Slide 2*: Cuidados com os jogos eletrônicos
- *Slide 3*: Imagens ilustrativas com referência

O *PowerPoint Online* é uma ferramenta disponível na página de aplicativos do *Microsoft Office 365*.

5. FEEDBACK

Entre em contato com o(a) professor(a), por meio da ferramenta *Microsoft Teams – Equipe Chat Professor*, caso necessite de suporte para utilizar a Trilha de Aprendizagem ou esclarecer dúvidas.

6. AVALIAÇÃO

As orientações para a Avaliação de Recuperação seguirão posteriormente.