ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ESCOLA:
PROFESSOR (A): _____ TURMA(S): **6º ano** _____ ENSINO FUNDAMENTAL TURNO: _____ ALUNO(A): _____
COMPONENTE CURRICULAR: **EDUCAÇÃO FÍSICA** PERÍODO: 19/05/2020 A 23/05/2020 QUANTIDADE DE AULAS: 02
OBJETOS DE CONHECIMENTO: ✓ Jogos Eletrônicos
HABILIDADES: ✓ (MS.EF67EFOI.s.OI) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

Como os games podem ajudar no aprendizado?





ATIVIDADE 01

Manter-se em isolamento já é uma tarefa difícil para os adultos. Imagine então como deve ser para as crianças e adolescentes que, com tanta energia, precisam permanecer dentro de casa, em isolamento? Cada vez mais conectados com as ferramentas virtuais, as crianças e adolescentes acabam recorrendo à internet para passar o tempo. Muita gente associa jogos eletrônicos à diversão, um entretenimento que não leva ninguém a lugar nenhum. Porém, provavelmente quem pensa assim nunca jogou ou nunca parou para pensar o quanto aprendeu ou pode aprender com determinado jogo. Os games tem evoluído constantemente e, com eles, os jogadores.

✓ Uma habilidade que pode ser desenvolvidas junto aos games, mas preste muita atenção e aprenda a passar para a próxima fase do jogo chamado **aprendizado.**

Aprender sempre -Quando estamos jogando, tentamos nos aperfeiçoar cada vez mais para passar de fase ou até mesmo vencer um oponente. Dessa maneira, a cada desafio que o jogador se deparar na vida real, fará com que ele tente até perceber como alcanças seus objetivos.

➢ você, já aprendeu ou ensinou algo novo a partir de um game? (celular/computador/televisão). Acredita que os jogos eletrônicos podem ajudar na escola? Deixe seu comentário!

_____

_____

_____

_____



ATIVIDADE 02

“O fato de estar em casa não impede uma rotina de estudos. A leitura tem sido sempre estimulada. Muitas escolas já deram lista de livros, já começaram projetos literários. Então (as crianças/adolescentes) devem aproveitar pra fazer essa leitura e a interpretação dessa leitura de forma prazerosa", disse a psicopedagoga.

A especialista ainda deu orientações sobre o tempo de uso do computador, por faixa etária. "De nove aos 11 anos, que fique, no máximo, duas horas por dia em frente ao computador, no celular e no tablet. A partir daí, até os 17 anos, no máximo de três a três horas e meia", explicou.

A dica é que as famílias estabeleçam uma rotina, com atividades diversas, para que as crianças e adolescentes desenvolvam outras tarefas e priorizem a conexão com a família, ao invés da conexão virtual.

Quais atividades diversas, vocês estão desenvolvendo que priorizem a conexão(relação) com sua família?
Deixe seu comentário!

Bem vindo ao retorno após recesso!

Se cuide nesse momento de Pandemia e cuide de quem você ama.

Logo estaremos juntos em nossa amada escola!

Referências:

https://www.folhavitoria.com.br/geral/noticia/03/2020/quarentena-como-manter-as-criancas-e-adolescentes-em-casa-sem-enlouquecer

https://www.colegionext.com.br/blog/7-maneiras-como-os-jogos-eletronicos-podem-ajudar-seu-filho-na-vida-escolar/