PLANO DE AULA

	CENTRO EDUCACIONAL MUNICIPAL DE IOMERÊ Diretora: Marta Maria Falchetti Coordenadora: Tânia Gonçalves da Silva Bressan Orientadora: Marinez Zanetti Zago Secretária: Roseli Aparecida Fiuza da Rosa Civiero Professor: Paulo Eduardo Gonçalves da Silva Disciplina: Educação Física Turma: 7º ano Data: 08/06/2020
ALUNO:	
Tempo previsto para a realização: 30 minutos semanais	
Objetivo da aula: Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.	
Habilidades: 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.	
Formas de Avaliação: Atividades encaminhadas com retorno ao professor posteriormente (em outra atividade a ser enviada)	
Outros: Período de realização: 08/06/2020 à 14/06/2020 Metodologia: Conceitual. Forma de registro e frequência do estudante: Não é necessário o retorno ao professor nesta semana.	

Educação Física

Segue texto para leitura e interpretação sobre Sedentarismo e obesidade:

Jogos de celular e computador que instigam o vício podem ter efeito similar ao abuso de drogas ou alcoolismo no cérebro infantil, revelou uma série de estudos realizados pela Universidade Estadual da Califórnia, nos Estados Unidos. De acordo com o *Daily Mail,* exames de ressonância magnética mostraram o cérebro de jovens que utilizam com muita frequência o videogame e as mídias sociais exibem as mesmas mudanças de função e estrutura que as dos alcoólatras ou viciados em drogas.

Os pesquisadores americanos ainda descobriram que a parte impulsiva do cérebro, conhecida como sistema límbico, era menor e mais sensível, indicando que os usuários excessivos processam os estímulos causados por essas plataformas de forma mais rápida que outras pessoas.

As descobertas se tornam cada vez mais relevantes para o cenário atual, especialmente quando jogos, como o ***FORTNITE*****,** da ***EPIC GAMES***, estão

começando a afetar crianças em todo o mundo, a exemplo de uma menina britânica de 9 anos, que foi admitida na reabilitação, depois de fazer xixi na roupa para não ter que pausar o jogo e ir ao banheiro. Só no Reino Unido, o Fortnite foi baixado 40 milhões de vezes desde julho do ano passado.

De acordo com o estudo, o sistema de recompensa do cérebro é ativado imediatamente quando o indivíduo vê um videogame ou celular. Segundo Ofir Turel, que liderou o estudo, essa ativação é muito mais forte do que em pessoas que não têm vício em jogos e mídias sociais. “Isso está associado à mudança estrutural na qual essa área do cérebro é menor em usuários excessivos. O sistema menor pode processar associações muito mais rapidamente. Mas como um carro, você precisa colocar mais gás nele para gerar mais energia”, explicou ele ao The Telegraph.

A maior preocupação é que a alteração do sistema de recompensa cerebral pode tornar as crianças mais suscetíveis a outros vícios no futuro. De acordo com a pesquisa, existe uma associação significativa entre usuários de videogame de 13 a 15 anos e uma maior probabilidade do abuso de cerca de quinze substâncias ilícitas, como cocaína e metanfetamina.

O único aspecto positivo encontrado foi que a parte do cérebro responsável pelo autocontrole não foi tão afetada como em pessoas viciadas em álcool ou drogas, ou seja, a maioria dos jogadores é capaz de controlar o próprio comportamento em relação ao vício, mas prefere não fazê-lo.

Um terceiro estudo realizado pelos cientistas mostrou que o vício em internet também é capaz de interromper conexões entre os lados esquerdo e direito do cérebro dos jovens. Segundo Turel, há um fator de risco muito maior para as crianças dependentes uma vez que seus cérebros são flexíveis, o que pode aumentar a propensão ao desenvolvimento de vícios.

Esse risco está associado ao fato de que apesar de ter um sistema de recompensa mais desenvolvido, o de autocontrole ainda está em formação. “Eles são muito mais predispostos a comportamentos impulsivos e arriscados. Eles precisam da nossa proteção. Com as crianças há espaço para regulamentação. Seus cérebros não são tão eficientes quanto os nossos” alertou.

No Reino Unido, pais estão mandando seus filhos para a reabilitação a fim de ajudá-los a superar o vício em jogos e internet. A primeira clínica de dependência em internet do Reino Unido tem tratado crianças e jovens que costumavam passar a noite inteira jogando, um dos principais sinais do vício.

Em fóruns na internet, mães se reúnem para contar a história dos filhos. Uma delas proibiu o filho de 9 anos de jogar porque ele estava ficando cada vez mais agitado e irritadiço. Outra mãe escreveu: “Ontem ele [filho] viu um cartaz com um homem e uma criança em uma piscina e comentou que seria um tiro perfeito para explodir suas cabeças”.

O Daily Telegraph, órgão de imprensa da Inglaterra, lançou a campanha Duty of Care pedindo às autoridades que tornem as empresas de mídia social e jogos on-line sujeitas a uma obrigação estatutária para proteger as crianças contra danos, como vícios.

Os ministros estão considerando novas medidas para conter os piores excessos das empresas de tecnologia on-line, em meio a temores de que uma geração de jovens esteja sendo prejudicada pelo uso não regulamentado de mídias sociais e plataformas de jogos on-line.

Fonte: https://veja.abril.com.br/saude/criancas-vicio-em-jogos-danifica-o-cerebro-tanto-quanto-alcool-e-drogas/

Nesta semana não é necessário retornar ao professor, ou seja, será somente necessário que o estudante realize a leitura do texto quantos vezes entender necessário para a compreensão do mesmo. Em outra ocasião acontecerá encaminhamento de atividade avaliativa sobre o mesmo.

Qualquer ponderação (duvidas, criticas, sugestões, etc.) podem o fazer no privado, sendo as mesmas agregadas oportunamente.

Grato

Paulo Eduardo Gonçalves da Silva

Profissional de Educação Física CREF: 016566 G/SC

“Devemos fazer o nosso melhor nas condições que temos, enquanto não temos condições melhores para fazer melhor ainda” Mário Sérgio Cortella.