

Aluno (a): _____

Nº _____

PROPOSTA DE REDAÇÃO – 1ª SÉRIE:

A **notícia** é um texto jornalístico que **relata um fato socialmente relevante para amplo público**, com intuito de acessibilizar as informações consideradas relevantes. Sua estrutura divide-se em: título, lide, informações secundárias e detalhes. **A linguagem deve ser objetiva, acessível e pessoal**, atendo-se a representar a realidade dos fatos, sem inserir julgamento pessoal.

Leia os textos abaixo, faça pesquisas e elabore uma notícia que tenha como assunto principal: **Vício em games será considerado transtorno de saúde mental**. Não se esqueça de trabalhar a estrutura do gênero.

Texto I

A partir de 2022, o comportamento obsessivo associado a jogos eletrônicos poderá ser diagnosticado e tratado por profissionais de saúde mental.

A nova Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde, a CID-11, tem previsão para entrar em vigor em 2022. Anunciada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), a décima primeira revisão traz mudanças como a inclusão do distúrbio de games como um problema de saúde mental.

Com a nova revisão, o vício em jogos eletrônicos entra para a lista de distúrbios de saúde mental sob a nomenclatura "Distúrbio de games" (*Gaming disorder*). A classificação por parte OMS visa ajudar governos, agências de saúde e pais a identificar riscos e promover tratamentos a esse distúrbio.

Sintomas como o aumento da prioridade dada aos jogos, que passam a prevalecer sobre outras atividades e áreas de interesse da vida pessoal e social, caracterizam esse distúrbio. Além desse sintoma, outros podem ser identificados como a perda de controle sobre aspectos relacionados aos jogos, como duração e frequência das sessões; e a continuidade do vínculo com jogos mesmo com consequências negativas como o impacto na vida profissional, educacional, social e familiar.

Disponível em: <https://www.medicina.ufmg.br/vicio-em-games-sera-considerado-transtorno-de-saude-mental/>. Acesso em: 23.04.2021

Texto II

Pode ser vício

Uma das principais características do vício é que ele prejudica as relações sociais e a vida cotidiana da pessoa, que, por não conseguir parar de jogar, abandona atividades importantes. Nabuco relata que recebeu em sua clínica um jovem levado a contragosto pela mãe. O garoto tinha largado a escola há dois anos por causa do videogame, chegou a passar 55 horas ininterruptas jogando e fazia até necessidades ali no quarto, na frente da tela, em vez de ir ao banheiro.

Pode não ser vício

Em outro exemplo, um adolescente levado pela família à clínica de Nabuco chegava da faculdade e passava a tarde jogando. Suas notas continuaram boas e ele dizia jogar porque seus amigos também jogavam. "Entramos numa área pantanosa. Mas, se a pessoa continua cumprindo bem suas atividades, não temos elementos para dizer que o hábito é prejudicial e se caracteriza como vício, pois o indivíduo tem controle sobre o jogo", diz o psiquiatra.

Disponível em: <https://www.uol.com.br/vivabem/reportagens-especiais/o-vicio-em-jogos-e-considerado-disturbio-mental-quais-os-perigos-da-doenca/#page5>. Acesso em: 22.04.2021

Texto III

SÓ MAIS UMA FASE, MÃE

Entenda o vício em games on-line

PERFIL DOS PACIENTES

A maioria dos dependentes de jogos on-line é do sexo masculino e adolescente ou adulto jovem

FATORES DE RISCO

Jovens mais impulsivos, com dificuldades de convívio social, baixo nível de empatia e pior capacidade de lidar com as emoções têm mais chance de se tornarem dependentes de jogos

É OU NÃO VÍCIO?

O uso excessivo de internet ou de jogos não é, por si só, uma dependência. O problema é quando prejudica o desempenho escolar, o convívio social e outras atividades. Outro sintoma é a necessidade de cada vez mais horas de jogo para obter prazer



DOENÇAS ASSOCIADAS

O jogo on-line patológico geralmente está ligado a depressão, ansiedade, transtorno de déficit de atenção e fobia social. O vício não é apenas um sintoma dessas patologias e pode até piorá-las.

TRATAMENTO

É feito com psicoterapia social. Se houver alguma doença psiquiátrica associada, como depressão, o tratamento inclui o uso de medicamentos

PÓS-TRATAMENTO

O uso da internet não deve ser totalmente cortado, mas sim moderado. É importante que os pais participem mais da vida do jovem e ofereçam outras atividades que substituam o jogo



1 SISTEMA DE RECOMPENSA
Premia o jogador, de alguma forma, quando ele avança para um nível maior de dificuldade. O início também costuma ser fácil para atrair os jogadores

2 EM EQUIPE
Muitos dos desafios dos jogos são enfrentados em grupo. Com isso, a pessoa se sente responsável pelos colegas e evita sair do jogo para não deixá-los na mão

3 INTERPESSOAL
Os jogadores se comunicam em tempo real, e essa interação funciona também como uma rede social

Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2018/06/de-onde-vem-a-violencia-nos-videogames-uma-analogia-com-westworld/>. Acesso em: 22.04.2021

PROPOSTA DE REDAÇÃO – 2ª SÉRIE:

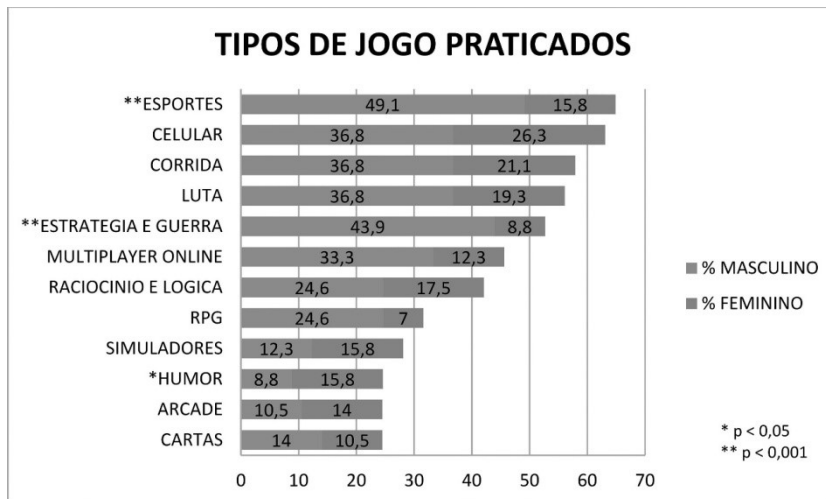
Após estudar o gênero **reportagem**, que é expositiva e informativa, pois tem o propósito de expor informações sobre um determinado assunto para informar o leitor, imagine que você trabalha em um jornal de grande circulação e precisa produzir uma matéria sobre o tema: **Nem todos que passam horas jogando são viciados -saiba diferenciar a pessoa que tem compulsão pelo game da que tem controle sobre ele.** Lembre-se que se poderá incluir opiniões e interpretações do autor, entrevistas e depoimentos, análises de dados e pesquisa, causas e consequências, dados estatísticos, dentre outros.

Texto I



Disponível em: <https://saude.abril.com.br/medicina/videogame-no-limite-entre-o-bem-e-o-mal/>. Acesso em: 22.04.2021

Texto II



Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2358-18832017000301167. Acesso em: 22.04.2021

Texto III

Pode ser vício

Uma das principais características do vício é que ele prejudica as relações sociais e a vida cotidiana da pessoa, que, por não conseguir parar de jogar, abandona atividades importantes. Nabuco relata que recebeu em sua clínica um jovem levado a contragosto pela mãe. O garoto tinha largado a escola há dois anos por causa do videogame, chegou a passar 55 horas ininterruptas jogando e fazia até necessidades ali no quarto, na frente da tela, em vez de ir ao banheiro.

Pode não ser vício

Em outro exemplo, um adolescente levado pela família à clínica de Nabuco chegava da faculdade e passava a tarde jogando. Suas notas continuaram boas e ele dizia jogar porque seus amigos também jogavam. "Entramos numa área pantanosa. Mas, se a pessoa continua cumprindo bem suas atividades, não temos elementos para dizer que o hábito é prejudicial e se caracteriza como vício, pois o indivíduo tem controle sobre o jogo", diz o psiquiatra.

Disponível em: <https://www.uol.com.br/vivabem/reportagens-especiais/o-vicio-em-jogos-e-considerado-disturbio-mental-quais-os-perigos-da-doenca/#page5>. Acesso em: 22.04.2021

Texto IV

SÓ MAIS UMA FASE, MÃE
Entenda o vício em games on-line

PERFIL DOS PACIENTES

A maioria dos dependentes de jogos on-line é do sexo masculino e adolescente ou adulto jovem

FATORES DE RISCO
Jovens mais impulsivos, com dificuldades de convívio social, baixo nível de empatia e pior capacidade de lidar com as emoções têm mais chance de se tornarem dependentes de jogos.

É OU NÃO VÍCIO?
O uso excessivo de internet ou de jogos não é, por si só, uma dependência. O problema é quando prejudica o desempenho escolar, o convívio social e outras atividades. Outro sintoma é a necessidade de cada vez mais horas de jogo para obter prazer



DOENÇAS ASSOCIADAS

O jogo on-line patológico geralmente está ligado a depressão, ansiedade, transtorno de déficit de atenção e fobia social. O vício não é apenas um sintoma dessas patologias e pode até piorá-las

TRATAMENTO
É feito com psicoterapia social. Se houver alguma doença psiquiátrica associada, como depressão, o tratamento inclui o uso de medicamentos

PÓS-TRATAMENTO
O uso da internet não deve ser totalmente cortado, mas sim moderado. É importante que os pais participem mais da vida do jovem e ofereçam outras atividades que substituam o jogo



- 1 SISTEMA DE RECOMPENSA**
Premia o jogador, de alguma forma, quando ele avança para um nível maior de dificuldade. O início também costuma ser fácil para atrair os jogadores
- 2 EM EQUIPE**
Muitos dos desafios dos jogos são enfrentados em grupo. Com isso, a pessoa se sente responsável pelos colegas e evita sair do jogo para não deixá-los na mão
- 3 INTERPESSOAL**
Os jogadores se comunicam em tempo real, e essa interação funciona também como uma rede social

Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2018/06/de-onde-vem-a-violencia-nos-videogames-uma-analogia-com-westworld/>. Acesso em: 22.04.2021