

Aluno (a): \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

## PROPOSTA DE REDAÇÃO – 3ª SÉRIE:

A partir da leitura e interpretação dos textos motivadores, redija um texto dissertativo-argumentativo a respeito do tema: **Os impactos dos jogos eletrônicos na vida dos jovens na contemporaneidade**. Selecione e organize fatos e argumentos relacionados a distintas áreas do conhecimento que contribuam para a defesa de um ponto de vista. Apresente proposta de intervenção que respeite os direitos humanos.

**Texto I - Videogame: no limite entre o bem e o mal: O que pensam os especialistas sobre a influência dos jogos eletrônicos na vida real e a classificação do uso exagerado como transtorno mental**

Por André Bernar

No dia 13 de março de 2019, dois ex-alunos, um de 17 e outro de 25 anos, invadiram uma escola estadual em Suzano (SP) e, armados com revólver, machado e coquetel molotov, mataram sete pessoas e feriram outras 11. A polícia ainda investigava o motivo do massacre quando o vice-presidente da República, Hamilton Mourão, já apontava um culpado: “A nossa garotada é viciada em videogames violentos”.

No dia seguinte, fãs de jogos eletrônicos protestaram: “Somos gamers, não assassinos”. Cinco meses depois, a tragédia se repetiu nos Estados Unidos: foram dois ataques com armas de fogo que terminaram com 31 mortos e 67 feridos. O presidente americano, Donald Trump, responsabilizou os “games horríveis e medonhos” pelos episódios. A dependência de jogos eletrônicos e sua influência no dia a dia dos mais jovens não param de suscitar debates e controvérsias. Um relatório da Associação Americana de Psicologia, baseado em mais de 100 estudos, concluiu que jogos de guerra, luta e tiro podem estimular a agressividade. No entanto, não há evidências sólidas de que induzam alterações neurológicas e atos de violência.

Na Inglaterra, um estudo da Universidade de Oxford examinou os efeitos dos mais diferentes tipos de jogos e o tempo gasto à frente das telas no comportamento social e no desempenho acadêmico de 1 200 alunos de 12 a 15 anos. A conclusão: não há ligação entre games violentos e agressões físicas na vida real. “Apesar de algumas falas alarmantes e desinformadas, até hoje nenhuma pesquisa comprovou que eles estão por trás de condutas violentas entre crianças, jovens ou adultos”, afirma Marcelo Simão de Vasconcelos, coordenador do Polo de Jogos e Saúde do Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde da Fiocruz.



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](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2358-18832017000301167). 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-videojogos-uma-analogia-com-westworld/>. Acesso em: 22.04.2021

Texto IV



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