

Aluno (a): _____

Nº _____

PROPOSTA DE REDAÇÃO – 1ª SÉRIE:

Considere os excertos abaixo, reflita sobre a coexistência da felicidade, do glamour e dos desafios na vida em sociedade, e redija uma CRÔNICA sobre esse tema.



Disponível em: <https://quo.eldiario.es/ser-humano/g53615/pies-de-bailarina/>.
Acesso em 13-abr-2023.

Talvez a dor tenha muito pouco espaço no mundo de hoje, como se fosse possível eliminar esse sentimento. A dor, de modo inexorável, faz parte da vida, assim como a alegria e o prazer. A psicanalista Isabel Fortes indica modos diversos de expressar a dor psíquica, apontando (...) as vias que permitem transformar a dor em alegria. O primeiro passo em direção a esse caminho é a aceitação – e não a evitação – da dor. A vitalidade requer uma travessia, incluindo ao mesmo tempo a dor e a alegria como intensidades que fazem parte do mundo. Nietzsche alega que a dor pode se transformar em força. Freud diz que é preciso compreender quando e por que se dá a coexistência de dor e prazer. Resta saber que destino queremos dar à dor.

Disponível em: <https://tvbrasil.abc.com.br/cafeofilosofico/episodio/transformando-dor-em-alegria>.
Adaptado. Acesso em 13-abr-2023.

(...) é bom que aprendas cedo, não há outra maneira de avançar senão experimentar, seja o que for, pena ou regozijo, ternura ou estupidez, o seu máximo limite, não se bebe o momento em pequenos goles, mas em longos tragos (...).

CARRASCOZA, João Anzanello. *Caderno de um ausente*, p.22. 1. ed. São Paulo: Cosacnaify, 2014.

As ideias de felicidade são muitas, mas podem ser remetidas a duas categorias. A visão mais popular é a de uma vida plena de momentos agradáveis, sem problemas e desafios. A outra nos foi mostrada por Goethe – já idoso,

perguntaram-lhe se sua vida tinha sido feliz. Ele respondeu que sim, mas que não se lembrava de uma única semana em que o tivesse sido. Isso implica que ser feliz não significa não ter dificuldades, mas superá-las.

A atualidade mudou essas visões?

Definir o que significa ser feliz é muito complexo. A própria ideia de felicidade parece conter em si o pressuposto da sua não existência no mundo. A felicidade deve ser conquistada, mas, no nosso sistema de consumidores, vendem-se promessas de algo que nos fará nos sentirmos melhor.

Na prática, porém...

Satisfazer os consumidores, na realidade, é o pesadelo do mercado: envolveria não ter mais nada para vender. Os especialistas, portanto, sabem nos manter continuamente insatisfeitos. A publicidade nos promete que seremos felizes com o novo celular, por exemplo, mas ela tinha feito o mesmo para o modelo anterior e vai refazer o mesmo para o posterior. Porém, milhões de pessoas correm para comprar.

O capitalismo está condenado, portanto, à infelicidade?

A atitude do sistema encoraja a ideia de que há algo que pode resolver todos os problemas e alimenta constantemente tal convicção. Isso torna os momentos de felicidade muito curtos. O problema é que somos constrangidos a gastar o dinheiro que ainda não ganhamos para comprar coisas das quais não precisamos para impressionar pessoas que não nos importam muito. Esse é o caminho para alongar os momentos de infelicidade.

Disponível em: <https://www.diariodocentrodomundo.com.br/a-felicidade-segundo-o-filosofo-zygmunt-bauman/>.

Adaptado. Acesso em 13-abr-2023.



Quadrinhos de Alexandre Beck. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/504121752015960034/>.

Acesso em 13-abr-2023.

PROPOSTA DE REDAÇÃO – 2ª SÉRIE:

TEXTO I - Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem

Gamificação (ou, em inglês, gamification) tornou-se uma das apostas da educação no século 21. “Gamificar” significa usar elementos dos jogos, de modo a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na Educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema. (...) Em vez de trazer jogos já existentes para a sala de aula, o educador pode explorar a gamificação por meio de certas dinâmicas com sua turma: a principal é trabalhar a partir de missões ou desafios, que funcionam como combustível para a aprendizagem. Dessa forma, todo conhecimento serve a um propósito, o que envolve os estudantes no processo. Outras alternativas são utilizar pontos, distintivos ou prêmios como incentivo; definir personagens (avatares) ou cenários específicos com que os alunos precisam lidar ou propor obstáculos a serem superados. A gamificação é uma das respostas a diversos males que afetam a educação tradicional, sendo o maior deles o desinteresse dos estudantes. Falta de interesse é a principal causa de evasão escolar no Ensino Médio. De acordo com os dados da PNAD Contínua 2019, do IBGE, das 50 milhões de pessoas de 14 a 29 anos do país, 20,2% (ou 10,1 milhões) não completaram alguma das etapas da educação básica. Entre os principais motivos para a evasão escolar, os mais apontados foram a necessidade de trabalhar (39,1%) e a falta de interesse (29,2%). Entre as mulheres, destaca-se ainda gravidez (23,8%) e afazeres domésticos (11,5%).

Disponível em: <https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Adaptado. Acesso em 22.jun.2022.

TEXTO II

GAMIFICAR É CRIAR DINÂMICAS, USAR RECURSOS DE GAMES OU JOGOS QUE ENGAJEM PESSOAS PARA ATINGIR UM DETERMINADO OBJETIVO



https://moodle.ead.ifsc.edu.br/pluginfile.php/224604/mod_book/chapter/16220/o-que-e-gamificacao-1.png?time=1532556528542.
Adaptado. Acesso em 22.jun.2022.

PROPOSTA DE REDAÇÃO: A partir do material de apoio e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija um texto dissertativo-argumentativo, em norma padrão da língua portuguesa, sobre o tema: “**A interferência da gamificação no processo educativo**”. Apresente a proposta de intervenção social que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de maneira coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista.

INSTRUÇÕES PARA A REDAÇÃO

1. O rascunho da redação deve ser feito no espaço apropriado.
2. O texto definitivo deve ser escrito à tinta, na folha própria, em até 30 linhas.
3. A redação que apresentar cópia dos textos da Proposta de Redação ou do Caderno de Questões terá o número de linhas copiadas desconsiderado para efeito de correção.
4. **Receberá nota zero, em qualquer das situações expressas a seguir, a redação que:**
 - 4.1. Tiver até 7 (sete) linhas escritas, sendo consideradas “texto insuficiente”.
 - 4.2. Fugir ao tema ou que não atender ao tipo dissertativo-argumentativo.
 - 4.3. Apresentar parte do texto deliberadamente desconectada do tema proposto.