



Colégio Qi

PARA A VALIDADE DO QID, AS RESPOSTAS DEVEM SER APRESENTADAS EM FOLHA PRÓPRIA, FORNECIDA PELO COLÉGIO, COM DESENVOLVIMENTO E SEMPRE A TINTA. TODAS AS QUESTÕES DE MÚLTIPLA ESCOLHA DEVEM SER JUSTIFICADAS.

DATA DE ENTREGA: 14 / 06 / 2017

LEIA com atenção os textos a seguir.

Texto 1

Jogos violentos podem alterar o comportamento das crianças?

Convidamos dois especialistas para comentar esse assunto controverso

Por Vanessa de Sá

Sim

O uso de jogos de videogame violentos por crianças está em pauta em virtude dos estudos (inclusive da American Psychological Association) que demonstram sua influência no comportamento infantil. Entretanto, tais jogos não são os únicos vilões. Devemos sempre avaliar o contexto em que a criança está inserida e o modelo familiar que possa levá-la a reproduzir condutas agressivas.

É importante salientar que a infância é a etapa da vida em que se vive a fantasia, se desenvolvem a imaginação e a criatividade. Esse processo pode ser afetado pela exposição frequente e não controlada aos aparelhos eletrônicos. Além disso, a criança necessita de exercícios físicos para liberar energia, conhecer o mundo e apropriar-se dele, coisas que os *gadgets* não possibilitam.

Os jogos violentos podem influenciar os pequenos quando eles não possuem uma formação de base em casa ou vivem em um contexto agressivo. Crianças com algum problema psicológico também serão mais influenciáveis do que as outras. Por isso, torna-se imperativo o controle dos pais a respeito da programação televisiva e dos videogames, buscando jogos e programas adequados à idade de cada uma delas. Afinal, o exemplo familiar ainda é a grande forma de se educar – e dizer não muitas vezes é necessário.

Rachel Lilienfeld Aragão é psicóloga pela Universidade de Fortaleza com especialização em terapia familiar sistêmica e formação em gestalt-terapia e arteterapia
**gadget*: dispositivo, aparelho.

Não

Esse é um assunto controverso e, se você perguntar para dez psicólogos diferentes, ouvirá dez respostas diferentes. A minha leitura dos dados é que eles não causam efeitos nocivos às crianças, pelo menos nenhum que tenhamos comprovado até agora. A maioria dos estudos é feita com universitários e tem indicadores de agressão ambíguos, que não se traduzem para o mundo real. Por outro lado, estudos que realmente examinaram a violência juvenil não conseguiram encontrar muitas evidências de que o game foi responsável por ela. Nos Estados Unidos, por exemplo, a violência juvenil caiu 12% do que era duas décadas atrás, a despeito da proliferação desses jogos. Esse é um tema complexo e de múltiplas causas.

Tentar predizer quem será violento é algo muito difícil, mesmo que a criança faça uso dos games ou haja um histórico familiar de violência. Videogames definitivamente fazem parte da cultura de crianças e jovens. Hoje, a maioria joga e quase todos os meninos adoram games violentos. O jogo é uma atividade social, e os pequenos são motivados a usá-lo pelas mais variadas razões. Tentar fazer uma conexão entre ele e um comportamento negativo na vida real é complicado. A noção básica que perpassa esse debate é que crianças não são capazes de distinguir realidade de ficção, o que não é verdade.

Christopher Ferguson é psicólogo, chefe do Departamento de Psicologia da Universidade Stetson, nos Estados Unidos, e especialista em videogames violentos

Disponível em: <<http://claudia.abril.com.br/sua-vida/jogos-violentos-podem-alterar-o-comportamento-das-criancas/>>.

Acesso em: 16 maio 17.

Texto 2



Disponível em: < <http://kdimagens.com/imagens-s/se-jogos-violentos-te-deixam-violento-banco-imobiliario-te-deixa-rico-1424-3.jpg>>.

Acesso em: 20 maio 17.

PROPOSTA DE REDAÇÃO

REDIJA uma **carta argumentativa** ao redator da Revista Claudia, expondo seu ponto de vista sobre o tema: **JOGOS VIOLENTOS ESTIMULAM COMPORTAMENTOS AGRESSIVOS?**

ESCREVA de forma clara, coerente e com argumentos bem fundamentados para a defesa de seu ponto de vista.

Instruções:

- **APRESENTE**, em seu texto, as características do gênero carta argumentativa.
- As ideias expostas nos trechos disponibilizados servem apenas de auxílio à reflexão. **NÃO** copie trechos dos textos motivadores.
- **UTILIZE** a variedade padrão da língua portuguesa e o vocativo adequado ao destinatário da carta.
- **ESCREVA** entre 20 e 30 linhas.
- **PASSE** seu texto a limpo na folha-resposta e **USE** caneta AZUL ou PRETA na versão definitiva.
- **EVITE** rasuras.