

PROPOSTA DE REDAÇÃO

A partir da leitura dos textos motivadores e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija um texto dissertativo-argumentativo em modalidade escrita formal da língua portuguesa sobre o tema **“Desafios para valorização dos atletas paralímpicos brasileiros”**, apresentando proposta de intervenção que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de forma coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista. Não se esqueça: seu texto deve ter mais de 7 (sete) linhas e, no máximo, 30 linhas.

TEXTO 1

O educador lembra que um estudo publicado nos EUA em 2021 apontou que o lançamento de jogos violentos aumenta a criminalidade. O dado mais assustador revelado nesta pesquisa é que o aumento da criminalidade entre jovens é quatro vezes maior (8%) do que entre adultos (2%). Vale lembrar que boa parte dos jogos extremamente violentos são rotulados como inadequados para menores de 17 anos. “Isso não é por acaso”, diz Jaime.

“Algumas pesquisas dizem que sim, jogos violentos estimulam a agressividade, contudo, boa parte das meta-análises feitas por diversas universidades ao redor do mundo apontam que a relação não é tão relevante. No entanto, uma nova análise feita entre 2015 e 2020 e publicada na revista ‘Perspectives on Psychological Science’ aponta um resultado muito diferente, não encontrando nenhuma ligação clara entre violência em videogames e agressão em crianças.”

[https://olhardigital.com.br/2023/04/25/games-e-consoles/videogame-tem-relacao-com-comportamentos-violentos-especialistas-explicam/#:~:text=O%20educador%20lembra%20que%20um,que%20entre%20adultos%20\(2%25\)](https://olhardigital.com.br/2023/04/25/games-e-consoles/videogame-tem-relacao-com-comportamentos-violentos-especialistas-explicam/#:~:text=O%20educador%20lembra%20que%20um,que%20entre%20adultos%20(2%25))

TEXTO 2

Jogos violentos podem dessensibilizar a noção de violência

Pesquisadora Luiza Chagas analisa que, embora possam servir de válvula de escape, ainda influenciam na percepção das situações.

Uma das consequências colocadas é que, além da possível influência da temática violenta no aumento do comportamento agressivo, também há a possibilidade de uma dessensibilização. “O outro ponto que também se relaciona com o consumo de mídia violenta via televisão ou até via esportes violentos é o fenômeno chamado dessensibilização para a violência. Dessensibilização é quando você é exposto a um determinado estímulo com frequência e ele vai perdendo o impacto que tem sobre si. A violência, num primeiro momento, costuma causar algum tipo de reação, a gente costuma querer se afastar dela na medida em que eu vou consumindo violência, mas, desse jeito, eu vou normalizando a presença da violência no dia a dia”, explica Luiza.

A determinação do impacto do consumo de jogos violentos ainda precisa de muita pesquisa devido à presença de diversos fatores que influenciam diretamente no indivíduo. “Essas associações são falsas porque elas são simplistas. É uma série de fatores de risco e de elementos que vão se somando num nível inconsciente: absolutamente qualquer pessoa pode ser influenciada pelo consumo de mídias violentas, independentemente dela estar raciocinando ou não sobre isso”, comenta a doutora.

<https://jornal.usp.br/radio-usp/jogos-violentos-podem-dessensibilizar-a-nocao-de-violencia/>

TEXTO 3



<https://www.linkedin.com/pulse/jogos-digitais-e-viol%C3%A2ncia-uma-an%C3%A1lise-do-impacto-humano-jos%C3%A9-nicolau/>