

Webquest – *You win x game over*

<1/>

Flávio Theodósio Junkes



Introdução

PRÉ-REQUISITO:

§ AULA SOBRE FONTES DE PESQUISA NA WEB

§ AULA SOBRE LEITURA E VERBALIZAÇÃO COM FOCO EM ENTONAÇÃO, VOLUME DE VOZ E REPRESENTAÇÃO DE EMOÇÕES OU DESTAQUES DIVERSOS NOS GÊNEROS TEXTUAIS

Videogame e seus jogadores: prós e contras

Atualmente certas pesquisas científicas apontam alguns ganhos de habilidades aos usuários, jogadores de videogame e jogos eletrônicos. Podem desenvolver e ampliar sua capacidade de atenção, concentração, coordenação motora fina (habilidades com as mãos), visão espacial, lógica, conhecimentos sobre determinada área de conhecimento (no caso de jogos guiados por fatos históricos, pelo campo da biologia, da filosofia, da arqueologia, etc., etc.).

São jogos que passam em cenários e histórias da IDADE MÉDIA, em alguma sociedade antiga, que apresentam elementos da natureza enquanto se joga, que colocam pensamentos filosóficos e formas de pensar nas falas dos avatares (boneco que se usa para jogar), que mostram fosséis e apresentam tipos e tempo histórico dos dinossauros, jogos de estratégia, jogos de construção estilo montagem de lego e assim por diante. Porém, existem alguns pontos críticos, problemáticos e até mesmo perigosos para a saúde humana quando falamos de jogos eletrônicos, videogames e seus jogadores, prejudicando, inclusive, o seu rendimento na escola.

Introdução

Um dos pontos mais utilizados pelos programadores de jogos é criar o jogo <3/> com base em como age e como responde o sistema de recompensa do nosso corpo físico localizado no cérebro (O Sistema Límbico). Com esse mecanismo eles conseguem transformar qualquer jogo eletrônico em algo EXTREMAMENTE PRAZEROSO, que tem como resposta dos jogadores quererem jogar sempre e cada vez mais, muitas vezes aumentando o tempo que ficam na frente das telas, tornando essa prática uma necessidade diária e colocando ela como prioridade na sua vida. É nesse ponto de descontrole que os jogos transformam pessoas sadias em autênticos viciados.

MAS O QUÊ? COMO? O QUE ISSO QUER DIZER?
Veja o vídeo abaixo e tire suas próprias conclusões:



Introdução

Conforme esclarece o vídeo e, pesquisando outras fontes na própria internet, você toma ciência de que, a partir de 2018 o vício em jogos de videogame passou a ser considerado, pela primeira vez, um **DISTÚRBIO MENTAL** pela Organização Mundial da Saúde (OMS), chamado de “**DISTÚRBIO DE GAMES**”. A OMS é um órgão mundial onde participam e concordam com suas decisões 194 países, trabalhando juntos pela saúde global e dos seus territórios. Segundo o site “Tecnolog”, de acordo com a OMS o transtorno é caracterizado quando a pessoa:

- Tem dificuldades para moderar o seu acesso ao jogo (não consegue limitar a frequência ou a duração, por exemplo);
- Coloca o jogo eletrônico à frente de outros interesses importantes;
- Mantém ou aumenta a prioridade sobre os jogos, mesmo quando reconhece que esse comportamento traz consequências negativas (por exemplo, deterioração das relações familiares e sociais ou prejuízo às atividades educacionais).

Fonte: <https://tecnoblog.net/291990/oms-inclui-vicio-em-jogos-no-cid-11/>

Introdução

Como consequência do excesso de tempo nos videogames e também dos tipos de conteúdos que o jogador absorve nos jogos, por exemplo, conteúdos de violência, terror, sexualidade exagerada, que costumam provocar maior nível de medo, ansiedade e desejo, podem aparecer transtornos como Depressão, estados de intolerância social, indiferença com as pessoas de seu círculo pessoal (família, irmãos, amigos), aumento de conflitos com a personalidade, problemas emocionais variados, transtornos do sono (insônia e pesadelos), paranoias (confundir a fantasia com a realidade), etc., etc.

Ganhos e perdas, prós e contras, tá na hora de criarmos um projeto de estudo para decidir o que vai ser: YOU WIN ou GAME OVER?



Tarefa

Nos dividiremos em grupos de 5 alunos e poderemos escolher qual das 3 tarefas utilizar como caminho preferido para estudar, bem como aprofundar o debate e os conhecimentos sobre o tema e compartilhar, em data marcada junto ao professor, o resultado dos projetos.

O seu grupo poderá escolher o que fazer. Então escolha:

1. **TEATRO**
2. **CONTO FUTURÍSTICO**
3. **“GIBI LOKO”**



Processo

CONSULTE O PROFESSOR E PEÇA AJUDA SEMPRE QUE PRECISAR!!!
Adiantamos que cada ponto das tarefas será considerado e avaliado para gerar uma nota final pela qualidade do trabalho apresentado.

TEATRO

1. Um teatro de, no mínimo 10 minutos sobre o tema e, no máximo 40 minutos;
2. Apresentar no roteiro (texto do teatro, falas e expressões dos personagens) o fato do jogo eletrônico, a parte que trata do ganho de habilidades mencionadas no texto já apresentado e os prejuízos que o excesso e alguns tipos de conteúdos/jogos podem causar na vida pessoal, emocional e física de quem passa dos limites nesse campo;
3. Concluir a peça com uma mensagem positiva, que conscientize, fale "a real" para quem estiver assistindo sobre os problemas do desequilíbrio e do "Distúrbio de Games";
4. Após o fim do teatro o grupo deverá abrir um espaço para perguntas, elogios e comentários dos colegas, promovendo um debate entre todos. Se ninguém quiser perguntar ou opinar, o grupo passa direto para a última parte do trabalho;
5. A última parte é cada integrante do grupo falar, contar um pouco como foi o processo de pesquisa, de reunião e criação da peça, o que descobriram e quais foram os desafios para montar o teatro;
6. Depois da apresentação do trabalho repassar ao professor uma gravação de áudio a partir de um aplicativo de celular mostrando, pelo menos, 30 minutos de gravação da discussão do grupo sobre as ideias e os detalhes da peça criada, e também o texto do teatro escrito ou impresso para o professor avaliar este ponto do trabalho;
7. Não esqueça de citar suas fontes de pesquisa no final do trabalho.

LITERATURA – CONTO FUTURÍSTICO

Quer saber do que se trata, consulte:

<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/o-conto.htm>

Processo

1. O grupo precisa criar um conto de, no mínimo 4 páginas e no máximo 8 considerando o texto introdutório da Webquest e, a partir das reflexões desse texto, criar uma história sobre jogos eletrônicos e videogames que acontece no futuro, quando vocês estiverem no ano de 2092, ou seja, vocês serão idosos e poderão ter netos, e até bisnetos num mundo ainda mais tecnológico, com jogos de videogame super avançados e realistas;
2. Durante o texto e a história procurem pensar e responder, por meio da própria história e do que acontece, as seguintes perguntas: Como estará o vício em games em 2092? Que jogos estão circulando nesse mundo? O que acontece com os jogadores nesse tempo tecnológico? A situação é melhor, pior? Os jogos de 2092 estão contribuindo para a saúde humana? Como fazer para melhorar?;
3. Na apresentação do conto cada integrante deverá ler uma parte do texto dividida igualmente entre todos;
4. Após o fim do conto o grupo deverá abrir um espaço para perguntas, elogios e comentários dos colegas, promovendo um debate entre todos. Se ninguém quiser perguntar ou opinar, o grupo passa direto para a última parte do trabalho;
5. A última parte é cada integrante do grupo falar, contar um pouco como foi o processo de pesquisa, de reunião e criação da peça, o que descobriram e quais foram os desafios para montar o texto;
6. Depois da apresentação do trabalho repassar ao professor uma gravação de áudio a partir de um aplicativo de celular mostrando, pelo menos, 30 minutos de gravação da discussão do grupo sobre as ideias e os detalhes do conto e também o texto do conto por escrito ou impresso para compor a avaliação;
7. Não esqueça de citar suas fontes de pesquisa no final do trabalho.

Processo

1. Você e seu grupo deverão criar, cada integrante, 2 desenhos separados em tamanho A4, que preencha a folha toda, e buscar mais 10 desenhos de outros alunos da escola convidados pelo grupo para contribuir com o “GIBI LOKO”. Esses convidados deverão ter entre 10 e 15 anos de idade e não podem ser da sua turma. Serão, portanto, 20 desenhos no total (10 dos integrantes oficiais do grupo e mais 10 de outras crianças ou colegas da escola);
2. O grupo deverá sentar junto para pesquisar e pensar uma história, com base no texto da Introdução dessa Webquest, criando e anotando a uma ideia nova da estrutura dos desenhos seguindo alguns passos aqui explicados e outros que queiram pensar por conta própria. Pode ser dividido por Desenho 1, Desenho 2, Desenho 3, anotando em cada um o que tem nele e quais são os seus elementos:
 - § Quem faz parte dessa história: personagens?
 - § O que o personagem ou os personagens irão passar?
 - § O que estarão fazendo em cada desenho?
 - § Onde acontece, quais são os cenários?
 - § Quais são os objetos da cena?
 - § Qual é ou quais são os problemas e conflitos que mostra esse ou aquele desenho?
 - § Quais são as mudanças?
 - § Emoções que este ou aquele desenho, parte da história representa na ação dos personagens?

Processo

3. Estabelecido as estruturas dos desenhos, o grupo precisará dividir entre si 10 deles e outros 10 repassar para seus convidados, certificando que são todos de confiança e que apresentarão os desenhos dentro do prazo acordado. Não esqueçam de registrar os nomes de cada artista em suas criações!

4. Com os desenhos em mãos o grupo voltará a se reunir para ordenar os desenhos montando uma história com falas a serem acrescentadas nesses desenhos de modo a transmitir uma mensagem de conscientização para o uso equilibrado dos jogos eletrônicos e dos videogames;

5. Feito isso o grupo combinará com o professor o melhor lugar da escola para montar o painel e, no dia da apresentação, a turma toda se deslocará ao local escolhido para que seja feita a apresentação do trabalho;

6. Após a apresentação o grupo deverá abrir um espaço para perguntas, elogios e comentários dos colegas, promovendo um debate entre todos. Se ninguém quiser perguntar ou opinar, o grupo passa direto para a última parte do trabalho;

7. A última parte é cada integrante do grupo falar, contar um pouco como foi o processo de pesquisa, de reunião e criação do GIBI LOKO, o que descobriram e quais foram os desafios para montar o painel;

8. Depois da apresentação do trabalho repassar ao professor uma gravação de áudio a partir de um aplicativo de celular mostrando, pelo menos, 30 minutos de gravação da discussão do grupo sobre as ideias e os detalhes do projeto empreendido;

9. Apresentar uma lista ao professor das fontes de pesquisa no final do trabalho.



Fontes de informação

FONTES DO TEXTO LIGADAS À INTRODUÇÃO DESSA WEBQUEST

Estudos precedentes do autor e suas fontes acadêmicas
E mais:

1.



2. <https://tecnoblog.net/291990/oms-inclui-vicio-em-jogos-no-cid-11/>
3. <https://saude.abril.com.br/blog/cientistas-explicam/o-que-drogas-games-e-redes-sociais-tem-em-comum/>
4. <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208>
5. <https://doutorcerebro.com.br/videogame-pode-fazer-mal-ao-cerebro/>



Avaliação

Apresento a seguir as tabelas com a rubrica avaliativa.



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério A	Respeito ao item número “1” de cada tarefa	Adequação aos requisitos do item 10 pontos	Atendeu às regras do item: 10 pontos Atendeu parcialmente: 5 pontos Não atendeu: 0 pontos
		Originalidade e criatividade	Inovações apresentadas 4 pontos
Conexão do trabalho com a realidade 6 pontos	O trabalho conversa, conecta-se com elementos, formas ou estruturas da realidade contemporânea, seja em seu meio social, ou filosófico, ou político, econômico, científico, tecnológico: 6 pontos Apresentou parcialmente o requisito: 3 pontos Não apresentou o requisito: 0 pontos		
Utilização de recursos artísticos 4 pontos	Multiplicidade e qualidade dos elementos artísticos apresentados no trabalho: 4 pontos Atingiu parcialmente o requisito: 2 pontos Não atingiu: 0 pontos		
Quebra de padrões (singularidades) 6 pontos	O trabalho alcançou a quebra de padrões atingindo um caráter singular e bem caracterizado de elementos da identidade do grupo em sua forma e criação: 4 pontos Atingiu parcialmente o requisito: 2 pontos Não atingiu: 0 pontos		
Critério B			

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério C	Avaliação da qualidade das fontes de pesquisa	Apresentação de fontes confiáveis 5 pontos	As fontes procedem de sites confiáveis, com credibilidade de informações e conhecimentos: 5 pontos Atingiu parcialmente o requisito: 2 pontos Não atingiu: 0 pontos
		Qualidade do conteúdo 5 pontos	Os conteúdos apresentados pelas fontes de pesquisa no trabalho demonstram qualidade em matéria de cientificidade, questões filosóficas, fontes de criação e do saber em geral: 5 pontos Atingiu parcialmente o requisito: 2 pontos Não atingiu: 0 pontos



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério D	Capacidade de construção do trabalho em grupo	Capacidade de gestão e liderança compartilhada 5 pontos	Organização do grupo em regime de igualdade: ideias, decisões e atividades: 5 pontos Atingiu parcialmente o requisito: 2 pontos Não atingiu: 0 pontos
		Capacidade de ordenação e movimentação dos talentos individuais 5 pontos	O grupo aproveitou, no processo e na formatação do trabalho, de maneira ordenada, os(s) talentos(s) individuais de cada integrante (aptidões que cada um tem de fazer algo com maior facilidade): 5 pontos Aproveitamento parcial: 2 pontos Não houve aproveitamento: 0 pontos
		Avaliação dos 3 "P": Paciência, Parceria e Pró-atividade 10 pontos	Paciência consigo mesmo e com o outro durante o planejamento e execução do trabalho: 2 pontos Não atingiu, minimamente, o requisito: 0 pontos
			Espírito de equipe, parceria, cooperação, solidariedade entre os pares: 3 pontos Não atingiu, minimamente, o requisito: 0 pontos
			Eficiência, dinamismo e expertise pessoal: 2 pontos Não atingiu, minimamente, o requisito: 0 pontos
			Eficiência, dinamismo e expertise coletiva: 3 pontos Não atingiu, minimamente, o requisito: 0 pontos

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério E	Apresentação do trabalho, entonação e volume de voz, expressão e caracterização das emoções dos personagens.	Qualidade visual do projeto 7 pontos	O trabalho apresentou cuidado estético, boa visibilidade para o público e harmonia da arte apresentada: 7 pontos Atingiu parcialmente o requisito: 3 pontos Não atingiu: 0 pontos
		Postura, entonação e volume de voz na apresentação do trabalho 4 pontos	Postura corporal na apresentação: 2 pontos Entonação e volume de voz adequados para o ambiente e entendimento do público: 2 pontos Não atingiu qualquer desses requisitos: 0 pontos
		Expressão e caracterização das emoções dos personagens durante a apresentação do trabalho 4 pontos	Respeito à narração de partes textuais ou trechos da apresentação do trabalho que exijam expressão e caracterização de emoções: 4 pontos Não atingiu o requisito: 0 pontos
		Fruição e carisma da apresentação 5 pontos	Envolvimento do público, foco, atenção e interesse para com os apresentadores do projeto durante o compartilhamento do mesmo: 5 pontos Não atingiu o requisito: 0 pontos

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério E	Apresentação do trabalho, entonação e volume de voz, expressão e caracterização das emoções dos personagens.	Qualidade visual do projeto 7 pontos	O trabalho apresentou cuidado estético, boa visibilidade para o público e harmonia da arte apresentada: 7 pontos Atingiu parcialmente o requisito: 3 pontos Não atingiu: 0 pontos
		Postura, entonação e volume de voz na apresentação do trabalho 4 pontos	Postura corporal na apresentação: 2 pontos Entonação e volume de voz adequados para o ambiente e entendimento do público: 2 pontos Não atingiu qualquer desses requisitos: 0 pontos
		Expressão e caracterização das emoções dos personagens durante a apresentação do trabalho 4 pontos	Respeito à narração de partes textuais ou trechos da apresentação do trabalho que exijam expressão e caracterização de emoções: 4 pontos Não atingiu o requisito: 0 pontos
		Fruição e carisma da apresentação 5 pontos	Envolvimento do público, foco, atenção e interesse para com os apresentadores do projeto durante o compartilhamento do mesmo: 5 pontos Não atingiu o requisito: 0 pontos

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério F	Qualidade do debate gerado pelo grupo após o trabalho:	Capacidade e qualidade das respostas do grupo 2 pontos	Atingiu o requisito: 2 pontos Não atingiu: 0 pontos
		Capacidade de organizar e manter um debate democrático 5 pontos	O grupo soube despertar e coordenar o interesse geral pelo debate, dando voz e vez para todos os interessados em somar ou compartilhar ideias sobre o trabalho: 5 pontos Fez parcialmente o recomendado: 2 pontos Não soube fazer: 0 pontos
		Capacidade de unir ideias afins ou debater contradições geradas pelas questões veiculadas 3 pontos.	O grupo soube captar ideias espalhadas pelo debate que partiram de muitas vozes (colegas) e unir elas em cada ponto da discussão, considerando o que cada um mencionou, acrescentando a própria percepção sobre as questões levantadas: 1,5 pontos O grupo soube identificar contradições, ou erros durante o debate redirecionando ou corrigindo, por meio de um diálogo generoso, as contradições e os erros de interpretação do público sobre o tema apresentado: 1,5 pontos Não soube fazer: 0 pontos

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério F	Qualidade do debate gerado pelo grupo após o trabalho:	Capacidade e qualidade das respostas do grupo 2 pontos	Atingiu o requisito: 2 pontos Não atingiu: 0 pontos
		Capacidade de organizar e manter um debate democrático 5 pontos	O grupo soube despertar e coordenar o interesse geral pelo debate, dando voz e vez para todos os interessados em somar ou compartilhar ideias sobre o trabalho: 5 pontos Fez parcialmente o recomendado: 2 pontos Não soube fazer: 0 pontos
		Capacidade de unir ideias afins ou debater contradições geradas pelas questões veiculadas 3 pontos.	O grupo soube captar ideias espalhadas pelo debate que partiram de muitas vozes (colegas) e unir elas em cada ponto da discussão, considerando o que cada um mencionou, acrescentando a própria percepção sobre as questões levantadas: 1,5 pontos O grupo soube identificar contradições, ou erros durante o debate redirecionando ou corrigindo, por meio de um diálogo generoso, as contradições e os erros de interpretação do público sobre o tema apresentado: 1,5 pontos Não soube fazer: 0 pontos

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		ESPECIFICIDADES DOS CRITÉRIOS	DESCRITORES
DESCRITIVO GERAL			
Critério G	Qualidade do texto ou do painel final de cada trabalho apresentado ao professor	Respeito às regras da Língua Portuguesa: 3 pontos	Atendeu ao requisito: 3 pontos Não atendeu: 0 pontos
		Nível de detalhes e utilização de cores: 3 pontos	Somente para o GIBI LOKO: O grupo apresentou nível de detalhes e harmonia de cores compatível com seu esforço criativo, mobilização dos talentos individuais e recursos disponíveis de cada integrante: 3 pontos Não apresentou essa preocupação: 0 pontos
		Capacidade de envolvimento e imersão do público alvo no texto ou no painel artístico do “GIBI LOKO”: 4 pontos	Atendeu ao requisito: 4 pontos Não atendeu: 0 pontos
			TOTAL 100 PONTOS

Conclusão

Com esse trabalho você e seu grupo estudaram, esclareceram, aprofundaram e compartilharam seus estudos sobre o tema que norteou nosso projeto coletivo. Por meio dele sairá mais consciente das nuances, dos detalhes, dos problemas e soluções possíveis sobre os jogos eletrônicos, os videogames, as possibilidades de desenvolvimento e os severos riscos de quem consome tal conteúdo e ferramentas sem maturidade emocional e uma boa manifestação da sua liberdade de escolha e liberdade de agir no mundo em que vive.

No jogo do mundo real, você, eu, não somos avatares de videogame e de realidades criadas a partir da fantasia. Somos seres humanos com questões mais profundas, que vão além do perde e ganha, do sucesso e da vitória de um caminho virtual criado por outras pessoas, pelos programadores e estudiosos da área. Nossa identidade e nossa saúde emocional dependem do equilíbrio em tudo aquilo que nos dá prazer, para que no futuro seja evitado a visita constante a uma sala de terapia.





Créditos

Flávio Junkes

Público Alvo; alunos dos 7º, 8º e 9º anos.

