

DOPAMINA - OS EFEITOS DAS REDES SOCIAIS NO CÉREBRO

https://curtaenem.org.br/filme/?name=dopamina_os_efeitos_no_cerebro_explicados_pela_ciencia

AULA **CURTA!** Saúde Mental

Por que é tão difícil parar quando a próxima aposta pode trazer uma recompensa? O filme  **"Dopamina – Os Efeitos das Redes Sociais no Cérebro"** explicados pela Ciência abre uma discussão sobre o sistema de recompensa e nos ajuda a compreender como expectativa, prazer, atenção e repetição podem se relacionar à lógica das apostas online. Um convite para olhar para as *bets* para além da escolha individual e refletir sobre publicidade, estratégias de engajamento, vulnerabilidade, endividamento e responsabilidade das plataformas.

 **Área:** Ciências Humanas (Sociologia); Ciências da Natureza (Biologia); Redação

 **Tema:** BETs / circuito de recompensa; dopamina; publicidade e consumo; impacto das apostas na juventude; prazer e comportamento

 **Trecho no YouTube do CurtaEdu:**

https://youtu.be/EMs313svY_0?is=impl5a1nu36t9D3K

COMO APLICAR EM SALA DE AULA:

 **AULA RÁPIDA (20 a 25 min)**

Tema: Por que continuamos fazendo algo mesmo quando sabemos que pode nos prejudicar?

Objetivo: compreender, a partir do filme, como o sistema de recompensa pode influenciar comportamentos e relacionar esse mecanismo à lógica das apostas online.

Trecho sugerido: o segmento em que o filme explica o sistema de recompensa, mostrando como estímulos associados à expectativa de prazer ou recompensa podem reforçar determinados comportamentos.

 **Exibição (5-7 min)**

Peça que os estudantes observem:

- ☐ o que provoca o estímulo;
- ☐ qual é a recompensa esperada;
- ☐ o que o filme explica sobre a resposta do cérebro;
- ☐ como a expectativa de recompensa pode favorecer a repetição de um comportamento.

2 Pergunta disparadora (3 min): *"Se uma pessoa sabe que está perdendo dinheiro, por que pode continuar apostando?"*

Leve os estudantes para a questão: *"Que mecanismos podem estimular a repetição desse comportamento?"*

3 Atividade prática "Ciclo da Bet" (10 min)

No quadro:

Aposta ➡ Expectativa ➡ Resultado ➡ Recompensa ou Perda ➡ Nova Aposta

Individualmente ou em grupos, os estudantes devem identificar onde aparecem:

- ☐ expectativa
- ☐ emoção
- ☐ recompensa
- ☐ frustração
- ☐ tentativa de recuperar perdas
- ☐ repetição

 **Produto final:** Cada estudante ou grupo completa a frase:

"As bets podem estimular a repetição porque _____"

A resposta deve utilizar uma ideia apresentada pelo filme.

 AULA APROFUNDADA (50 min)

Tema: Quando o jogo se torna um negócio

1 Retomada do filme (2 min):

No quadro: Recompensa | Repetição | Engajamento.

Pergunte: "Quem ganha dinheiro quando o usuário continua engajado?"

2 Metodologia ativa "Raio-X de uma Bet" (15 min): Divida a turma em grupos.

Apresente uma publicidade fictícia de uma plataforma de apostas. Exemplo:

💰 "Cadastre-se agora! Ganhe bônus!

Aposte ao vivo! Não perca essa oportunidade!" 💰

Os estudantes devem identificar as estratégias utilizadas:

RECOMPENSA: O que o usuário pode ganhar?

URGÊNCIA: A mensagem cria sensação de oportunidade imediata?

EMOÇÃO: A publicidade estimula medo, expectativa, euforia ou competição?

FACILIDADE: A aposta aparece como algo simples e acessível?

REPETIÇÃO: Há estímulos para continuar apostando?

📄 Produto final: Raio X da publicidade

3 Estudo de Caso (15 min): Apresente a seguinte situação:

João, 19 anos, começa a apostar pequenas quantias em partidas de futebol. Depois de ganhar algumas apostas, passa a acreditar que encontrou uma forma fácil de ganhar dinheiro. Após algumas perdas, aumenta os valores apostados para tentar recuperar o dinheiro.

Os grupos respondem:

- O problema está apenas na decisão de João?
- Como a expectativa de recompensa aparece no caso?
- Como a publicidade pode influenciar esse comportamento?
- Que consequências econômicas podem surgir?
- Quem deveria participar da prevenção do problema?

⚖️ Juri "A culpa é de quem?" (8 min)

Divida a turma em quatro grupos:

GRUPO 1 — Apostador

GRUPO 2 — Plataforma de apostas

GRUPO 3 — Estado

GRUPO 4 — Publicidade

Cada grupo deve responder: *"Qual é a sua responsabilidade diante dos impactos das apostas online?"*



Depois, faça a síntese: RESPONSABILIDADE COMPARTILHADA

Indivíduo - Publicidade - Plataformas - Estado - Sociedade

👁️ A ideia é evitar tanto a culpabilização exclusiva do apostador quanto a eliminação de sua responsabilidade individual.

4 **Fechamento (5 min):** finalize:

"Se a atenção pode ser transformada em lucro, o que acontece quando empresas passam a disputar não apenas nossa atenção, mas também nosso dinheiro?"



Produto final: Cada aluno escreve um argumento de redação completando:



PROPOSTA DE REDAÇÃO ENEM

Tema: *"Os desafios para o enfrentamento dos impactos sociais e econômicos das apostas online no Brasil"*



Repertório ativado pelo filme:

- sistema de recompensa e liberação de dopamina
- comportamento e tomada de decisão
- mecanismos de prazer e repetição
- economia da atenção
- capitalismo digital
- plataformas de apostas
- indústria das apostas online
- vulnerabilidade de jovens
- consumo e endividamento



Como desenvolver:

- Utilizar o trecho do filme *"Dopamina - os efeitos das redes sociais no cérebro"* para explicar como o sistema de recompensa pode influenciar comportamentos e estimular a repetição de determinadas experiências.

➤ Conectar com o contexto das bets:

As plataformas de apostas utilizam estratégias de engajamento que podem estimular a permanência do usuário e a repetição das apostas, transformando o comportamento individual em fonte de lucro.

➤ Refletir sobre:

- ☐ estímulo à repetição
- ☐ busca por recompensa imediata
- ☐ perda de controle sobre o comportamento
- ☐ endividamento
- ☐ vulnerabilidade de determinados grupos
- ☐ publicidade das apostas
- ☐ responsabilidade das plataformas
- ☐ impactos familiares e sociais

 Argumentos:

 ARGUMENTO 1 - Impactos econômicos e sociais

As apostas online podem provocar perda de renda, endividamento e agravamento da vulnerabilidade econômica.

Desenvolvimento: A promessa de ganho rápido pode estimular a continuidade das apostas, levando parte dos usuários a comprometer recursos destinados ao consumo cotidiano e às necessidades familiares. Nesse sentido, o problema ultrapassa a dimensão individual e pode produzir consequências econômicas e sociais mais amplas.

Relação com o filme: O funcionamento do sistema de recompensa apresentado em “Dopamina” ajuda a compreender por que a expectativa de recompensa pode estimular a repetição do comportamento.

 ARGUMENTO 2 - Publicidade, engajamento e responsabilidade das plataforma

A expansão das apostas online também está relacionada às estratégias de publicidade e de engajamento utilizadas no ambiente digital.

Desenvolvimento: A busca repetida pela recompensa pode dificultar a percepção dos prejuízos e estimular a continuidade da prática mesmo diante de perdas. A ampla exposição à publicidade e a facilidade de acesso às plataformas tornam esse cenário especialmente preocupante entre grupos mais vulneráveis.

Relação com o filme: O conceito de circuito de recompensa apresentado no documentário permite compreender que determinados comportamentos podem ser reforçados pela expectativa de prazer ou recompensa.

Orientação Crítica:

✗ Evite: responsabilizar exclusivamente o indivíduo, tratar o apostador como "fraco" ou "sem controle", reduzir o problema a uma questão moral, afirmar que toda pessoa que aposta desenvolverá dependência.

✓ Priorize: funcionamento das plataformas, economia da atenção, estratégias de engajamento, publicidade, facilidade de acesso, vulnerabilidade social, responsabilidade das empresas, regulação e proteção do consumidor.

- A questão central não é "por que as pessoas não conseguem parar?", mas também "que mecanismos econômicos e tecnológicos estimulam a continuidade desse comportamento?"

Proposta de Intervenção (modelo ENEM):

Ação: Ampliar políticas de prevenção e enfrentamento dos impactos relacionados às apostas online.

Agentes: Poder Público, especialmente Ministérios da Saúde e da Educação, em articulação com órgãos reguladores e instituições de proteção ao consumidor.

Meios: Por meio de campanhas de educação financeira e midiática, ações de conscientização sobre mecanismos de recompensa e estratégias de publicidade digital, fiscalização da publicidade e das plataformas de apostas e ampliação do atendimento às pessoas afetadas pelo comportamento problemático relacionado às apostas.

Finalidade: Reduzir os danos econômicos e sociais provocados pelas apostas e proteger grupos vulneráveis.

 **Produto final:** produção de um parágrafo dissertativo-argumentativo no modelo ENEM, utilizando o documentário "Dopamina - os efeitos das redes sociais no cérebro" como repertório sociocultural.

 Como foi essa aula? Compartilhe sua experiência com a comunidade de professores **CurtaENEM** e concorra a prêmios!

<https://curtaenem.org.br/minhaconta/relatos/novoRelato.aspx>