

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DEP - DEPA
COLÉGIO MILITAR DO RIO DE JANEIRO
(Casa de Thomaz Coelho / 1889)
CONCURSO DE ADMISSÃO AO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 2009/2010
PROVA DE PORTUGUÊS
08 DE NOVEMBRO DE 2009



APROVO	
_____ DIRETOR DE ENSINO	
_____ COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO	
_____ PRESIDENTE	
_____ MEMBRO	_____ MEMBRO

INSTRUÇÕES AOS CANDIDATOS

01. Duração da prova: 02 (duas) horas.
 02. O candidato tem 10 (dez) minutos iniciais para tirar dúvidas, somente quanto à impressão.
 03. Esta prova é constituída de 01 (um) Caderno de Questões, 01 (um) Caderno de Redação e 01 (um) Cartão de Respostas.
 04. No Cartão de Respostas, CONFIRA seu nome, número de inscrição e a série; em seguida, assine-o.
 05. Esta prova contém:
 - a) 20 (vinte) itens, distribuídos em 14 (**quatorze**) folhas, incluindo a capa;
 - b) uma proposta de redação.
 06. Faça sua redação no **Caderno de Redação**.
 07. Marque cada resposta com atenção. Para o correto preenchimento do Cartão de Respostas, observe o exemplo abaixo.
- 00.** Qual o nome da capital do Brasil?
- (A) Porto Alegre
(B) Fortaleza
(C) Cuiabá
(D) Brasília
(E) Manaus
- | |
|---|
| Como você sabe, a opção correta é D . Marca-se a resposta da seguinte maneira: |
| 00 <input type="radio"/> A <input type="radio"/> B <input type="radio"/> C <input checked="" type="radio"/> D <input type="radio"/> E |
08. As marcações deverão ser feitas, obrigatoriamente, com caneta esferográfica **azul** ou **preta**.
 09. **Não serão consideradas marcações rasuradas.** Faça-as como no modelo acima, preenchendo todo o interior do círculo-opção sem ultrapassar os seus limites.
 10. O candidato só poderá deixar o local de prova após o decurso de 80 (oitenta) minutos, o que será avisado pelo Fiscal.
 11. Após o aviso acima e o término do preenchimento do Cartão de Respostas, retire-se da sala, entregando o Cartão de Respostas e o Caderno de Redação, **obrigatoriamente com o rascunho**, ao Fiscal.
 12. **O candidato poderá levar o Caderno de Questões.**
 13. Aguarde a ordem para iniciar a prova.

Boa prova!

Brincando e aprendendo

Hoje em dia, quem brinca com a criança é o brinquedo e não o contrário.

Walter Benjamin

Brincar é uma arte que encanta o ser humano desde a Antiguidade. Com brinquedos e brincadeiras, além de nos divertimos, aprendemos a interagir com o outro e compreendemos melhor as pessoas e o mundo à nossa volta. Os textos que seguem mostram a arte de brincar sob diferentes olhares. Aproveite e se divirta!!!

Boa prova!

Falando sério...

TEXTO I



Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança da ONU

Toda criança tem direito ao descanso e ao lazer, à participação em jogos e atividades recreativas apropriadas a sua idade, e à vivência plena da vida cultural e das artes em condições de igualdade.

(Texto adaptado. Original disponível em: <http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf>. Acesso em: 24 out. 2009.)

Sobre o texto I, responda à questão 1.

Questão 1

Pode-se deduzir do Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança e do Adolescente, estabelecida pela ONU, que:

- (a) toda criança tem direito à liberdade de opinião e expressão.
- (b) todas as crianças nascem livres e iguais em dignidade e direitos.
- (c) a toda criança deve ser permitida a possibilidade de ser criança.
- (d) toda criança deve ser protegida contra todas as formas de abandono, crueldade e exploração.
- (e) a toda criança deve ser dado o que lhe é devido, de modo que não se torne motivo de tristeza e exploração.

TEXTO II

Criança feliz, feliz a brincar

Anna Paula Buchalla

As crianças brasileiras não brincam o bastante. Esse é o cenário revelado pela maior e mais minuciosa pesquisa já feita no Brasil sobre o hábito de brincar de meninos e meninas entre 6 e 12 anos. O resultado é preocupante porque dedicar pouco tempo aos jogos pode comprometer o desenvolvimento infantil. Brincar é uma das quatro medidas usadas para avaliar o bem-estar de uma criança - ao lado da qualidade do sono, da alimentação e da higiene.

Uma combinação de fatores ajuda a explicar por que as brincadeiras se tornaram menos frequentes na vida das crianças. O primeiro deles é que, desde muito cedo, elas se tornam dependentes de televisão, vídeos e computadores. Não se trata de condenar esses passatempos. O errado é passar muito tempo diante de tais aparelhos. Os meninos e meninas brasileiros são os que mais veem televisão em todo o mundo. Isso lhes consome, em média, três horas e meia por dia. É muito tempo. "Ver televisão não é brincar", disse a VEJA a psicóloga Ann Marie, professora de uma Universidade do Canadá.

Por meio das brincadeiras entre pais e filhos, as crianças assimilam o respeito às regras e a necessidade de se perseguir objetivos. Além disso, os jogos compartilhados fortalecem as relações afetivas, que devem ser desenvolvidas desde cedo na criança por meio das brincadeiras com os pais. Afinal, "brincar não é uma característica genética. Brincar é uma atividade que se aprende", diz o educador Celso Antunes, autor de mais de quarenta livros sobre educação.

A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR

- Ajuda a desenvolver as diferentes formas de raciocínio
- Possibilita simular situações e antecipar soluções
- Ensina valores
- Promove autoconhecimento ao colocar a criança em contato com suas habilidades e dificuldades
- Aguçá os sentidos
- Desperta a imaginação e a criatividade
- Alivia tensões
- Favorece a socialização – ensina a convivência, a tolerância e o respeito a regras



(Texto adaptado. Original disponível em: < http://veja.abril.com.br/210207/p_088.shtml>. Acesso em: 12 out. 2009.)

Sobre o texto II, responda às questões 2 e 3.

Questão 2

Em "Esse é o cenário revelado pela maior e mais minuciosa pesquisa já feita no Brasil" (l. 1 e 2), a palavra destacada apresenta o mesmo sentido de:

- (a) valiosa.
- (b) curiosa.
- (c) detalhada.
- (d) preocupante.
- (e) surpreendente.

Questão 3

"Brincar não é uma característica genética. Brincar é uma atividade que se aprende". (l. 20 a 22)

A ideia apresentada pelo educador Celso Antunes, nas frases acima, consiste:

- (a) no prazer que todo pai deve ter ao brincar com seu filho.
- (b) na capacidade genética que os filhos têm de aprender a brincar quando estimulados pelos pais.
- (c) no valor genético que cada criança possui e que deve ser aproveitado pelos pais mediante brincadeiras.
- (d) na importância do papel dos pais no desenvolvimento afetivo de seus filhos por meio também de brincadeiras.
- (e) na necessidade de os pais brincarem no lugar de seus filhos para que estes possam aprender com seus exemplos.

Sobre os textos I e II, responda à questão 4.

Questão 4

Os textos I e II podem ser aproximados, uma vez que tratam do desenvolvimento infantil.

A frase do texto II que reforça a ideia central desenvolvida no Artigo 31 é:

- (a) "Ver televisão não é brincar." (l. 14)
- (b) "Brincar não é uma característica genética." (l. 20 e 21)
- (c) "As crianças brasileiras não brincam o bastante." (l. 1)
- (d) "Os meninos e meninas brasileiros são os que mais veem televisão em todo o mundo." (l. 11 e 12)
- (e) "Brincar é uma das quatro medidas usadas para avaliar o bem-estar de uma criança." (l. 4 e 5)

TEXTO III**I N F Â N C I A**

*Joguei pião na terra,
Fiz piquenique na serra,
Quebrei bolinha de gude,
Corri o mais que pude,
Tirei zero na prova,
Menti que tirei dez,
Ganhei uma bola nova,
Machuquei os dois pés,
Assustei um gato,
Um cachorro me assustou,
Capturei um rato,
Minha mãe não gostou,
Colecionei gibi,
Disco voador eu não vi,*

*Troquei figurinha,
Comi paçoquinha,
Me escondi no quintal,
Usei chapéu de jornal,
Tive amigo japonês,
Amigo pretinho,
Amigo alemão,
Amigo baixinho,
Levei choque de tomada,
Fiquei com o nariz entupido,
Arranjei uma namorada,
Namorei escondido,
Assisti filme de terror,
No calor, senti frio,*



*No frio, senti calor,
Peguei balão no telhado,
Brinquei de caubói,
Brinquei de índio,
Brinquei de soldado,
Fui um desenho animado.*

(Lalau & Laura Beatriz. *Girassóis e outras poesias*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 1995. p. 28-9.)

Sobre o texto III, responda às questões de 5 a 7.

Questão 5

Se, segundo o texto II ("Criança feliz, feliz a brincar"), "ver televisão não é brincar" (l. 14), é possível afirmar que o último verso do texto III, "Infância":

- ênfatisa a importância dos programas televisivos na formação global da criança.
- se aproxima da visão da psicóloga tendo em vista que ressalta a importância dos desenhos animados.
- se distancia da opinião da psicóloga Ann Marie pelo fato de não se referir ao costume de se ver televisão.
- se opõe à opinião da psicóloga Ann Marie uma vez que mostra a importância de se assistir a desenhos animados.
- reforça a opinião da psicóloga já que não se refere ao ato de ver televisão, mas ao de brincar usando a imaginação.

Brincando para relaxar...

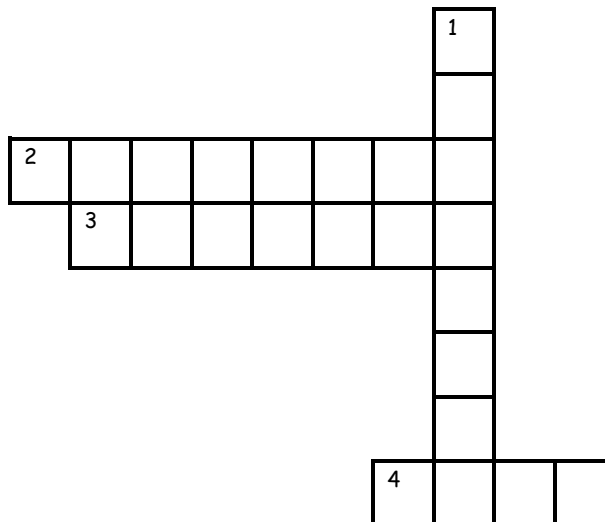


Questão 6

Você já deve ter feito palavras-cruzadas, certo?!

Preste atenção! É muito simples! Basta preencher os quadradinhos com as palavras que respondem corretamente às perguntas abaixo.

- Em "Tirei zero na prova / Menti que tirei dez", os versos expressam que relação?
- Em "Brinquei de caubói / Brinquei de índio / Brinquei de soldado", que tipo de mundo é criado?
- Em "Assustei um gato / Capturei um rato / Peguei balão no telhado", há atividades praticadas por qual tipo de crianças?
- Em "Fiquei com nariz entupido / Namorei escondido", as palavras destacadas combinam o quê?



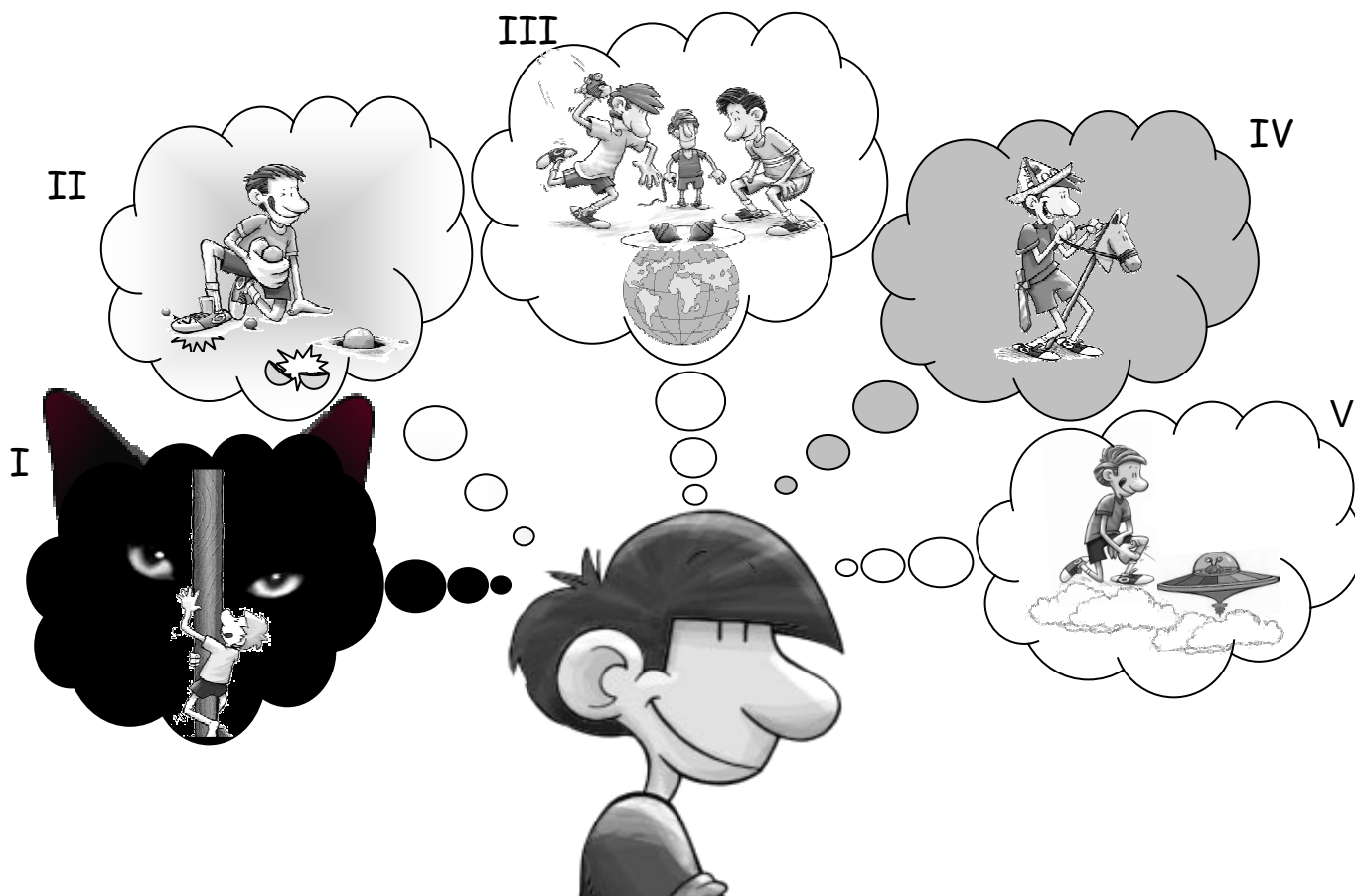
Agora, escolha a alternativa que apresenta as respostas na ordem correta.

- oposição, fictício, levadas, sons.
- condição, lendário, sapecas, sons.
- oposição, fictício, levadas, tons.
- oposição, lendário, sapecas, sons.
- condição, lendário, levadas, tons.

Questão 7

E do jogo dos sete erros você já ouviu falar?
A próxima brincadeira é semelhante a esse jogo.

A regra é a seguinte: você deve observar atentamente as imagens abaixo.
Vamos lá?!



É hora de identificar os balões que **NÃO** correspondem às lembranças do personagem do poema "Infância".

Agora, marque a alternativa correta:

- (a) I, IV e V.
- (b) I, III e V.
- (c) II, IV e V.
- (d) I, II e III.
- (e) II, III e IV.

Falando sério...

TEXTO IV

A bola

O pai deu uma bola de presente ao filho. Lembrando o prazer que sentira ao ganhar a sua primeira bola do pai. Uma número 5 oficial de couro. Agora não era mais de couro, era de plástico. Mas era uma bola.

5 *O garoto agradeceu, desembalou a bola e disse "Legal!". Ou o que os garotos dizem hoje em dia quando não gostam do presente ou não querem magoar o velho.*

Depois começou a girar a bola, à procura de alguma coisa.

– *Como é que liga? - perguntou.*

– *Como, como é que liga? Não se liga.*

O garoto procurou dentro do papel de embrulho.

10 – *Não tem manual de instrução?*

O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros.

Que os tempos são decididamente outros.

– *Não precisa manual de instrução.*

– *O que é que ela faz?*

15 – *Ela não faz nada. Você é que faz coisas com ela.*

– *O quê?*

– *Controla, chuta...*

– *Ah, então é uma bola.*

– *Claro que é uma bola.*

20 – *Uma bola, bola. Uma bola mesmo.*

– *Você pensou que fosse o quê?*

– *Nada, não.*

O garoto agradeceu, disse "Legal" de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame. Algo chamado Monster Ball, em que times de monstrinhos disputavam a posse de uma bola em forma de blip eletrônico na tela ao mesmo tempo em que tentavam se destruir mutuamente. O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido. Estava ganhando da máquina.

O pai pegou a bola nova e ensaiou algumas embaixadas. Conseguiu equilibrar a bola no peito do pé, como antigamente, e chamou o garoto.

30 – *Filho, olha.*

O garoto disse "Legal" mas não desviou os olhos da tela. O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro de couro. A bola cheirava a nada. Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês, para a garotada se interessar.



(VERISSIMO, Luis Fernando. *Comédias para se ler na escola*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p. 41 e 42.)

Sobre o texto IV, responda às questões de 8 a 12.

Questão 8

Na linha 20, o menino reconhece, finalmente, o brinquedo que lhe é oferecido: "- Uma bola, bola. Uma bola mesmo."

Tanto a repetição da palavra "bola" quanto o uso do termo "mesmo" visam:

- (a) declarar que aquele era o objeto que ele pensava.
- (b) reforçar o desapontamento do menino diante da bola.
- (c) apontar a alegria do personagem por ter ganhado a bola.
- (d) indicar a surpresa do menino ao ver o objeto que ganhara.
- (e) constatar que o objeto era mais interessante do que havia pensado.

Questão 9

"O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido." (l. 26 e 27)

Os termos em destaque indicam que o:

- (a) pai reconheceu no filho a habilidade e o talento para o futebol.
- (b) pai achou que o filho não se interessava por nada ligado a futebol.
- (c) menino destruiu um time de monstrinhos chamado de *Monster Ball*.
- (d) menino revelou sua excelente coordenação quando ensaiou algumas embaixadinhas.
- (e) menino manjava bem os controles do videogame, embora não tenha se interessado pela bola de plástico.

Questão 10

"O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro do couro." (l. 31 e 32)

O ato de cheirar a bola que, segundo ele não cheirava a nada, adquire no contexto um outro sentido, não ligado ao olfato. Na situação em que se encontra, o gesto do pai nos leva a concluir que ele está em busca de algo mais. Ele tenta resgatar:

- (a) a intimidade com o filho.
- (b) uma bola número 5 oficial.
- (c) as lembranças da própria infância.
- (d) a importância de ter uma bola de couro.
- (e) a beleza de uma bola que agora é de plástico.

Questão 11

Assinale a opção em que se percebe claramente um tom de ironia.

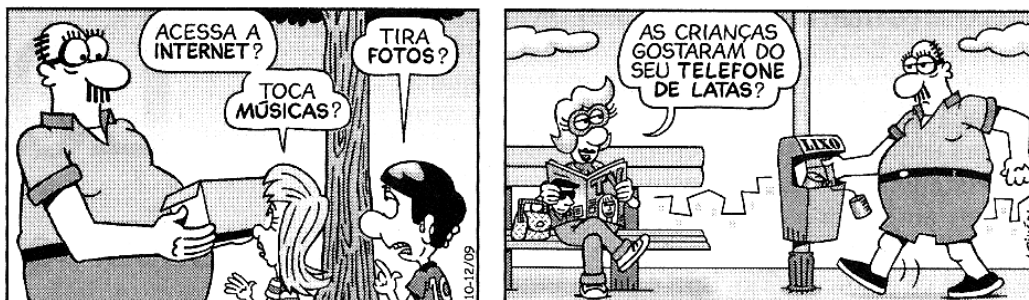
- (a) "- Não se liga." (l. 8)
- (b) "- Ela não faz nada." (l. 15)
- (c) "- Não precisa de manual de instrução." (l. 13)
- (d) "O garoto agradeceu, desembulhou a bola e disse 'Legal!'." (l. 4)
- (e) "Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês..." (l. 32 e 33)



TEXTO V

URBANO, o aposentado

A. Silvério



(SILVÉRIO, A. Urbano, o aposentado. Jornal *O Globo*. Rio de Janeiro, 12 out. 2009. Segundo Caderno, p. 09)

Sobre o texto V, responda à questão 12.

Questão 12

Relacionando os textos IV e V, marque a opção que indica um fato comum entre os dois textos.

- (a) a preferência das crianças por brinquedos antigos.
- (b) a ausência de comunicação entre adultos e crianças.
- (c) o descontentamento dos adultos com a escolha das crianças.
- (d) a falta de disposição dos adultos em interagir com as crianças.
- (e) a compatibilidade entre adultos e crianças quanto à preferência dos brinquedos.

TEXTO VI

Sobre o texto VI, responda à questão 13.

Observe a propaganda da empresa *Gessy Lever*:



Questão 13

A frase do texto de Verissimo que sintetiza a ideia central trabalhada na propaganda ao lado é:

- (a) "A bola cheirava a nada". (l. 32)
- (b) "Estava ganhando da máquina". (l. 27)
- (c) "Você é que faz coisas com ela". (l. 15)
- (d) "Não tem manual de instrução?" (l. 10)
- (e) "Tinha coordenação e raciocínio rápido". (l. 26 e 27)

(Disponível em: <http://www.omo.com.br/dia-das-criancas-longe-das-telinhas/?utm_source=msn_homepage&utm_medium=intervencao&utm_campaign=msn_homepage_intervencao_omo_criancas>. Acesso em: 24 set. 2009.)


TEXTO VII

REVIEWS
FIFA SOCCER 10

FIFA 10
SOCCER
REINVENTANDO A BOLA

Como todo mundo sabe, futebol é a maior paixão nacional. A predileção é tão acentuada que há uma máxima dizendo que somos um país com cento e tantos milhões de técnicos de futebol. E qual é a marca de videogames que tem o público mais apaixonado? Nintendo, claro. Então, quando essas duas paixões se encontram, o sentimento é quase palpável. Aliás, com o sensor de movimentos do Wii é totalmente palpável! *FIFA 10* chegou e levou o Wii para a primeira divisão do futebol virtual. Esse é o primeiro título da série produzido com o sistema em mente, e não apenas uma conversão de outro console feita às pressas só para tapar um buraco no gramado. O game dá de goleada em tudo o que veio antes dele para o seu console favorito, pode acreditar.

E para finalizar o show de bola desta edição, a dupla artilheira da Nintendo, Mario e seu irmão amalucado Luigi, aparecem no detonado completo de *Bowser's Inside Story*. Boa partida e bom salvamento de princesa.


Eduardo Trivella
ngamer@europenet.com.br

(TRIVELA, Eduardo. *FIFA SOCCER 10: reinventando a bola*. *NGamer Brasil*. São Paulo: Editora Europa, n. 28, p. 7, out. 2009.)

Sobre o texto VII, responda às questões de 14 e 15.

Questão 14

A propaganda do jogo *Fifa Soccer 10*, da Nintendo, tem como subtítulo "Reinventando a bola", que aponta para a ideia central do texto.

A alternativa que marca a relação entre subtítulo e texto é:

- a paixão pelo futebol deve estar limitada ao mundo virtual.
- a bola virtual se adapta melhor às necessidades dos jogadores.
- a Nintendo foi a primeira empresa a inventar um *game* de futebol.
- o jogo *Fifa Soccer 10* supera os *games* de futebol que vieram antes dele.
- o futebol é uma paixão nacional que deve ficar restrita aos estádios de futebol.

Questão 15

"**Então**, quando essas duas paixões se encontram, o sentimento é quase palpável." (l. 4 e 5)

Levando em consideração as frases que antecedem o trecho transcrito, o termo destacado apresenta o valor semântico de:

- (a) causa.
- (b) adição.
- (c) condição.
- (d) explicação.
- (e) conclusão.

TEXTO VIII

(Ziraldo. O Menino Maluquinho. In: *Jornal do Brasil*. Rio de Janeiro, 13 set. 1992.)

Sobre o texto VIII, responda às questões de 16 a 19.

Questão 16

O Menino Maluquinho é bem conhecido, está sempre fazendo maluquices. Na tirinha anterior, ele está feliz porque tem muito espaço para brincar, só que, repentinamente, não se lembra de nada para fazer.

Essa falta de ideia do Maluquinho é representada mediante dois elementos, um **verbal** e outro **não-verbal**, que são, respectivamente:

- (a) o uso de "algo" e o olhar surpreso do menino no 5º quadrinho.
- (b) a expressão "deu um branco" e o espaço restrito no 1º quadrinho.
- (c) o uso das reticências e o olhar desconfiado do menino no 5º quadrinho.
- (d) a expressão "deu um branco" e o espaço em branco no último quadrinho.
- (e) a expressão "deu um branco" e o espaço limitado nos cinco primeiros quadrinhos.

Questão 17

Apesar do espaço enorme para brincar, Maluquinho acaba brincando com o videogame.

A atitude dele:

- (a) revela uma "maluquice muito louca".
- (b) demonstra o menino criativo que ele é.
- (c) confirma sua intenção no primeiro quadrinho.
- (d) contraria a intenção revelada no início do texto.
- (e) reforça o desejo de caprichar na escolha da brincadeira.

Questão 18

Nossa língua é riquíssima e nos oferece vários elementos para expressar o que sentimos e pensamos.

No penúltimo quadrinho, o uso frequente das reticências indica que o Menino Maluquinho:

- (a) não sabe o que fazer.
- (b) fica surpreso com sua ideia genial.
- (c) fica dividido entre brincar e estudar.
- (d) não se decide diante de tantas opções.
- (e) interrompe seu raciocínio diante do espaço.

Questão 19

No primeiro e último quadrinhos, as expressões faciais do Menino Maluquinho mostram, respectivamente, os sentimentos de:

- (a) euforia e alívio.
- (b) alegria e depressão.
- (c) animação e desprezo.
- (d) entusiasmo e decepção.
- (e) excitação e menosprezo.



Brincando para relaxar...

Que tal brincar mais um pouquinho antes da redação?!



A ideia é brincar com o Menino Maluquinho de videogame. Assim ele não brincarás sozinho! Preste atenção no controle que ele lhe emprestou!



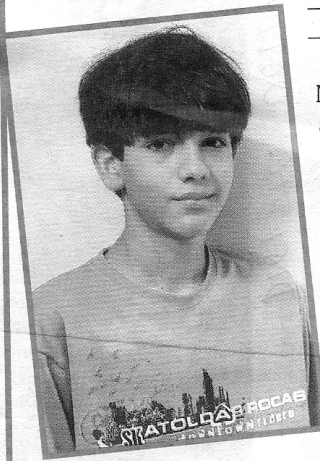
Na primeira fase do jogo, você deverá ler o Texto IX.

Texto IX

GLOBINHO Dia da Criança

Quem ainda liga para eles?

Guilherme Gomes
12 anos, aluno do Colégio Marília Mattoso



Nesta época de videogames e computador, será que alguém ainda liga para brinquedos antigos? Gostaria de ler, no Dia da Criança, uma notícia sobre isso. Por isso, resolvi escrever o texto que você lê abaixo.

“É... Hoje em dia, todo mundo conhece o Playstation, o Game Boy, o Nintendo DS. Mas será que alguém ainda usa um daqueles brinquedos velhos (ou não tão velhos)? Quais? Ah, a pipa, a boneca, o ioiô... Em alguns colégios, para quem não sabe, está voltando a moda do ioiô! Eu até vi um anúncio na minha escola sobre um campeonato.

Eu mesmo comecei a praticar. Tente também usar um desses brinquedos antigos, eles são legais e não deveriam ser deixados de lado. Os jogos eletrônicos são muito divertidos, mas eles não são as únicas coisas que são assim, não é? Ah, se você não conseguir sozinho, peça ajuda aos seus pais. Com certeza, eles vão saber muitas coisas sobre esses tipos de brinquedos, como dicas e onde conseguir hoje em dia. Experimente você também.”

(GOMES, Guilherme. Quem ainda liga para eles? Jornal *O Globo*. Rio de Janeiro: 12 out. 2009. Revista Digital, p. ?.)

Oba! Você passou para a segunda fase!

Leia o enunciado a seguir para escolher o botão do controle a ser apertado.
Preste atenção! O Menino Maluquinho é fera em leitura e interpretação!

Questão 20

Enunciado:

Assim como Ziraldo, criador da tirinha, o autor da reportagem do *Globinho*, Guilherme Gomes, também discute o comportamento das crianças quanto às escolhas feitas no momento de brincar. De acordo com Guilherme, as crianças de hoje têm tendência a usar como principal atração os brinquedos eletrônicos:



Você passou para a terceira fase!

Agora, escolha a alternativa correspondente ao botão do controle selecionado.

- (a)
- (b)
- (c)
- (d)
- (e)

Proposta de redação

Ao longo desta prova, lemos, brincamos e refletimos sobre a importância das brincadeiras e sua evolução ao longo dos tempos. Fomos do pião ao videogame, da bola de couro a sua reinvenção e, agora, você vai falar sério brincando de faz-de-conta...

Faça de conta que a empresa *Gessy Lever* criou um concurso que tem como objetivo promover um de seus produtos, o sabão em pó Omo.

Na página da internet, há duas imagens e um texto:



(Disponível em: <http://www.omo.com.br/dia-das-criancas-longe-das-telinhas/?utm_source=msn_homepage&utm_medium=intervencao&utm_campaign=msn_homepage_intervencao_omo_criancas>. Acesso em: 24 set. 2009.)

Brincadeiras de criança: donos da rua

(Clarissa Passos Garcia)

Com a lição de casa terminada rapidamente, só restava às crianças tirar o uniforme "para não sujar", vestir uma roupa "para bater", esperar o coleguinha no portão e correr para o abraço - ou melhor, para a rua. Uma vez em "liberdade", os objetivos eram tão diversos quanto acertar uma latinha, pular sobre desenhos no chão ou se enfiar nos esconderijos mais estranhos possíveis. As brincadeiras de rua, passadas de pai para filho, fizeram gerações e gerações descobrir não só como se divertir, mas também como conviver.

(Texto disponível em: <<http://super.abril.com.br/cotidiano/brincadeiras-crianca-donos-rua-445578.shtml>>. Acesso em: 10 set. 2009.)

Para participar, é necessário escrever um **texto de opinião** que responda à pergunta:

"Hoje em dia quem controla a brincadeira é o brinquedo ou a criança?"

Os autores dos cinco melhores textos ganharão como prêmio uma semana em uma colônia de férias para brincar sem parar!

Suponha que você resolveu participar desse concurso. Sua primeira atitude é ler o regulamento para não ser eliminado.

Regulamento do concurso

"Hoje em dia quem controla a brincadeira é o brinquedo ou a criança?"

Os participantes deverão redigir um **texto de opinião** que:

- expresse seu ponto de vista sobre a questão;
- apresente **duas** ou **três** razões que sustentem a sua opinião;
- seja redigido em linguagem formal;
- tenha, no mínimo, 15 linhas e, no máximo, 25;
- apresente título;
- esteja de acordo com as exigências do tipo textual (texto de opinião).

IMPORTANTE:

O candidato terá sua participação cancelada, caso:

- se identifique;
- não respeite o tema;
- não atenda ao tipo textual.