

Redação 2

REDAÇÃO

PROPOSTA 2

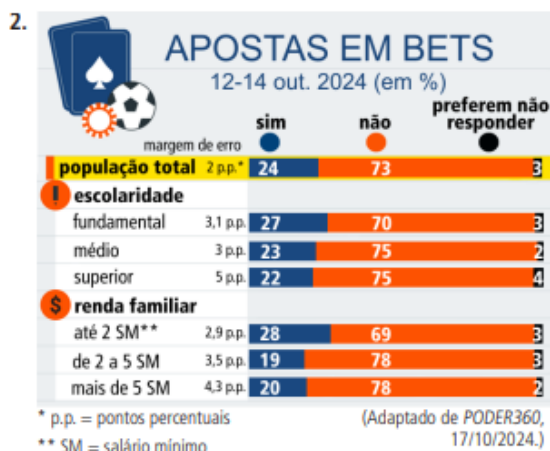
Você é diretor/a de uma escola pública e, ao circular pelos corredores dela, no intervalo entre as aulas, notou que os/as alunos/as do Ensino Fundamental estavam usando o celular para apostar dinheiro em um jogo de azar. Preocupado/a com a situação, você decidiu escrever um **comunicado** a ser enviado aos responsáveis por esses/as alunos/as, expressando as preocupações da instituição com esse novo hábito de crianças e pré-adolescentes. Em seu texto, você: **a)** explica de que forma essas apostas por celular podem prejudicar o comportamento dos alunos na escola; e **b)** alerta sobre os principais perigos a que crianças e pré-adolescentes estão sujeitos ao se envolverem com as *bets*. Você deve, *obrigatoriamente*, apropriar-se de elementos da coletânea a seguir, demonstrando *leitura crítica* dela na elaboração de seu próprio texto.

Glossário:

Bets: o termo “bet” é a palavra em inglês para “aposta”. No contexto de jogos de azar, a palavra *bets* se refere a qualquer tipo de aposta feita em eventos cujo resultado é incerto, como partidas esportivas ou jogos de cassino. A palavra tem sido amplamente adotada por diversas plataformas de apostas *online*. (Adaptado de LEITES, Raphael. “O que são bets?”. *Estadão – E-investidor*. 01/10/2024.)

1. Um universo cheio de tigrinhos, aviõezinhos, moedas de ouro e craques do futebol. O que parece fascinante é perigoso e não tem poupado crianças e adolescentes, público que cresce à medida que os algoritmos das redes sociais insistem em disseminar propagandas de jogos de azar, apostas *online* e *bets*. Além de jogar, influenciadores com idade entre seis e 17 anos estão sendo recrutados por casas de apostas virtuais para fazer publicidade daquilo que sequer deveriam acessar, mostrou investigação do Instituto Alana. Atraído por jogadores e locutores famosos, o estudante L., de 13 anos, decidiu se arriscar como técnico de futebol e usou escondido o cartão de crédito da avó para bancar suas apostas. Chegou a gastar R\$30 mil. Perdeu tudo. Ivelise Fortim, professora de psicologia e de tecnologia em jogos digitais da PUC-SP, explicou que “jogos de apostas são proibidos para crianças e menores de idade porque eles têm maior impulsividade e dificuldade de controle, sem a maturidade necessária para tomar decisões sobre o risco financeiro envolvido. Entre as consequências mais graves para esse público, estão a depressão e o suicídio.”

(Adaptado de BITTENCOURT, Carla. “Apostas online atraem crianças e adolescentes, apesar de ilegais”. *Portal Lunetas*, 26/06/2024.)



4. As *bets* estão em processo de regulamentação no Brasil. Atualmente, só podem funcionar as empresas de apostas autorizadas pelo governo. Os demais sites devem ser bloqueados. A advogada Monique Guzzo, das áreas de Direito Público e Regulatório, explica que, antes da lei das *bets* (Lei 14.790/23), as apostas de quota-fixa estavam legalmente permitidas desde 2018, mas não havia um sistema de controle de entrada, fiscalização ou tributação. “Isso permitia que empresas estrangeiras operassem no Brasil sem um retorno significativo de impostos ao governo.” Além disso, não existia um órgão específico para regulamentar e fiscalizar essas empresas, o que dificultava o controle sobre a prática. Com a nova lei das *bets*, foram introduzidos requisitos e diretrizes para tal regulamentação.

(Adaptado de “Regulamentação das bets: o que pode e o que não pode? Entenda.” *Portal Migalhas*, 03/10/2014.)

5. No interior de São Paulo, a enfermeira Gabriely Sabino foi finalmente encontrada, após passar uma semana desaparecida. Ela assumiu à imprensa ter fugido após contrair dívidas ao investir no “Jogo do Tigrinho”, uma espécie de caça-níqueis *online*. Em Alagoas, dois influenciadores digitais foram presos, suspeitos de divulgar ganhos falsos e atrair jogadores para o mesmo *game* de apostas. No Maranhão, a polícia investigou suicídios que teriam ocorrido após usuários perderem grandes quantias na plataforma. O “Jogo do Tigrinho” chama apostadores com uma forte promessa de ganhos rápidos e fáceis. Para o psiquiatra Rodrigo Machado, do Instituto de Psiquiatria da Universidade de São Paulo, o ciclo vicioso causado pelo jogo precisa também ser visto sob uma ótica de saúde pública. “A gente fica dependente não só de substâncias químicas, mas também de comportamentos altamente sedutores para o cérebro, como o transtorno do jogo. No Brasil, o vício em apostas é identificado como doença pela Classificação Internacional de Doenças (CID-10), nas categorias mania de jogo e jogo patológico.

(Adaptado de QUEIROZ, Gustavo. “Jogo do Tigrinho: os perigos de se viciar em games de aposta”. *Brasil de Fato*, 01/07/2024.)

RESOLUÇÃO

A **Proposta 2** exigiu ao candidato a produção de um **comunicado** à comunidade escolar sobre os riscos dos jogos eletrônicos de azar entre crianças e pré-adolescentes. Cabe destacar que gêneros envolvendo o ambiente escolar são frequentes nas provas de Redação da UNICAMP e o vestibulando que estudou os exames anteriores provavelmente praticou textos com interlocutores em situações semelhantes. Em relação aos interlocutores, a situação pediu que o vestibulando se imaginasse como um diretor/a de uma escola pública, tendo os responsáveis pelos estudantes como interlocutores.

Novamente havia um glossário explicando o termo “bets” no contexto dos jogos de azar. Em relação aos textos de apoio, o **Texto 1** apresentou uma reportagem do Portal Lunetas sobre a difusão de apostas *online* entre crianças e adolescentes, com menções a situações de endividamento por jovens brasileiros. O **Texto 2** exibiu um gráfico relacionando apostas em *bets* a escolaridade e renda familiar, permitindo concluir que hábitos associados a jogos de azar são mais frequentes entre pessoas pouco escolarizadas e com baixa renda. Já o **Texto 3** exibiu uma charge do cartunista Bennet, parodiando a obra “Alice no País das Maravilhas” com uma narrativa visual em que o Gato convida Alice para jogar cartas. Por sua vez, o **Texto 4** apresentou uma reportagem do Portal Migalhas sobre a regulamentação das *bets* no Brasil, com destaque para a criação de um órgão de fiscalização, além de regras de tributação das casas de apostas. Por fim, o **Texto 5** exibiu uma reportagem do jornal “Brasil de Fato” sobre um caso de uma jovem que ficou desaparecida após contrair dívidas no “Jogo do Tigrinho”. Assim, a prova nomeou o mais popular site de jogos de azar da atualidade, confirmando a tendência combativa da COMVEST em relação à prova de Redação.

É provável que a maior parte dos candidatos venha a escolher a Proposta 2, mas isso não significa que a produção desse comunicado era mais fácil. A característica fundamental de exigir leitura e interpretação de textos se manteve, de modo que as instruções necessárias para estruturar o texto estavam presentes no enunciado. Além disso, o candidato que teve prática constante de redações ao longo do ano, não deve ter encontrado dificuldades na utilização dos dados presentes da coletânea.

Finalmente, é possível dizer que a COMVEST preparou uma prova de nível médio, com duas propostas pertinentes, atuais e bem elaboradas.