



PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

TEXTO I

Jogo Eletrônico: amigo ou vilão?

- Meu filho, há quanto tempo você está na frente desse joguinho? Vamos desligar, rápido! E não joga mais até o fim de semana, escutou??

Quem de vocês nunca ouviu essas palavras da mamãe ou do papai? Os jogos eletrônicos são uma febre nos dias de hoje, quase todas as crianças tiveram ou têm acesso a jogos de videogame ou de computador. E, cá entre nós, quase todas gostam muito, não é mesmo?

Os pais é que costumam ficar muito apreensivos com esse tipo de diversão de seus pequenos, porque acham que jogar videogame não ensina nada de bom a seus filhos. Mas você sabia que especialistas enxergam muitos pontos positivos na cultura digital?

O professor da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, na área de Tecnologias na Educação, Gilberto Lacerda, diz que não dá para negar que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura do jovem hoje em dia, lembrando que cada vez crianças mais novas, de 4, 5 anos, já se dão muito bem nos joguinhos, deixando muitos adultos no chinelo.

Longe de ser contrário a essa cultura, Gilberto Lacerda diz que os jogos eletrônicos contribuem para que os jovens desenvolvam várias habilidades, como raciocínio lógico e resolução rápida de problemas. Quando os jogos são online, Lacerda diz que os jovens vivenciam um momento da capacidade de comunicação. Henry Jenkins, especialista em jogos de aprendizado, diz que os jogos eletrônicos encorajam as crianças a adquirirem riscos intelectuais sem grandes medos de fracasso.

“Unir o lúdico e o educativo é o grande desafio dos jogos eletrônicos”, destaca o professor Gilberto Lacerda.

Até aí tudo bem. O problema, diz o professor Gilberto, é quando os jogos de computador se tornam a única forma de lazer da criança. Aí, cabe aos pais – ou quem estiver cuidando da criança – estabelecer limites para os jogos eletrônicos. [...]

Mas ainda existem correntes educacionais que não valorizam tanto a associação entre crianças e jogos eletrônicos ou computadores, principalmente nos sete primeiros anos de vida. As escolas que seguem a pedagogia Waldorf têm como proposta pedagógica o foco no desenvolvimento humano e nas atividades manuais, como o preparo do lanche de cada dia. Ela, ainda, considera fundamental a alternância sadia e equilibrada entre atividade intelectual e prática.

O professor Valdemar W. Setzer, da Universidade de São Paulo, é adepto da pedagogia Waldorf. Para ele, crianças deveriam ficar longe dos computadores porque o aparelho forçaria um pensamento matemático



próprio dos adultos, o que seria prejudicial a essa fase da vida dos pequenos.

Observe-se uma criança usando um computador: ela está numa atitude infantil ou adulta?, questiona o professor, que decreta: “deixem as crianças serem infantis, não lhes deem acesso a TV, jogos eletrônicos e computador!”. Ele também diz que o ser humano deve pensar antes de fazer algo, avaliando as consequências de seus atos.

E se os brinquedos forem violentos, aí as críticas são maiores. Eles podem trazer aumento de comportamento agressivo, baixa autoestima, vício e introversão.

Fonte: <http://www.plenarinho.gov.br/noticias/reportagem-especial/jogo-eletronico-amigo-ou-vilao>. Adaptado.

13º Item – Como estratégia argumentativa inicial para defesa de seu ponto de vista, o autor utilizou-se de:

- (A) Levantamento de questões para gerar discussão e interesse sobre o tema abordado.
- (B) Explicação de um conceito relacionado ao assunto a ser tratado na sequência.
- (C) Uso de dados comparativos para uma análise mais concreta do tema da reportagem.
- (D) Alusão a um fato histórico remetendo o tema a momento mais atual.
- (E) Declaração afirmativa e crítica sobre o uso de jogos eletrônicos por crianças.

14º Item – Com o discurso do professor Gilberto Lacerda, entende-se que este:

- (A) Mostra-se apreensivo por entender que videogame não ensina nada de bom às crianças.
- (B) Analisa os pontos positivos para decretar o fim do uso de jogos por crianças.
- (C) Defende que os jogos possam encorajar crianças e diminuir o medo de fracasso.
- (D) Considera a diminuição de algumas habilidades, como a da comunicação.
- (E) Vê pontos positivos no uso de jogos eletrônicos por crianças.



15º Item – O texto “Jogo Eletrônico: amigo ou vilão?” é composto por duas partes bem definidas e com finalidades demarcadas. A definição de cada parte do texto está melhor descrita no item:

- (A) Avaliar experiências positivas de pais que usam jogos eletrônicos na criação de seus filhos. – Julgar ações negativas de escolas que aproveitam jogos eletrônicos como aparato pedagógico.
- (B) Analisar a falta de preparo de algumas escolas acerca do avanço tecnológico na educação. – Valorizar correntes educacionais que apreciam o desenvolvimento humano.
- (C) Considerar as vantagens da utilização de jogos eletrônicos pelas crianças. – Destacar pontos negativos na relação entre crianças e videogames.
- (D) Discutir os benefícios educacionais do uso de jogos eletrônicos pelas crianças. – Destacar positivamente a utilização de jogos de computador como única forma de lazer das crianças.
- (E) Tratar do desafio de unir os jogos eletrônicos ao lúdico. – Criticar as correntes educacionais que não valorizam o uso da tecnologia.

16º Item – O texto apresenta diversos argumentos de autoridade, citando especialistas como Gilberto Lacerda, Henry Jenkins e Valdemar W. Setzer. De acordo com o texto, pode-se afirmar que:

- (A) Setzer corrobora os argumentos de Lacerda e Jenkins ao afirmar que jogos de videogame estimulam o pensamento matemático.
- (B) Jenkins se aproxima do argumento de Lacerda e afasta-se do de Setzer quando defende que jogos eletrônicos encorajam as crianças a adquirirem riscos intelectuais.
- (C) Lacerda justifica a tese de Setzer ao alertar sobre os riscos de os jogos de computador se tornarem a única forma de lazer da criança.
- (D) Lacerda, Jenkins e Setzer partem da mesma premissa: videogames são um risco para o desenvolvimento intelectual das crianças, portanto seu uso deve ser monitorado.
- (E) Setzer, ao aderir à pedagogia de Waldorf, defende que computadores e videogames tornam as crianças menos infantis, tal como Lacerda alerta para jogos violentos.



17º Item – “*Os pais é que costumam ficar muito apreensivos com esse tipo de diversão de seus pequenos, porque acham que jogar videogame não ensina nada de bom a seus filhos*” (3º Parágrafo). A segunda oração, em relação à primeira, apresenta ideia de:

- (A) alternância.
- (B) conclusão.
- (C) adição.
- (D) explicação.
- (E) adversidade.

18º Item – “[...] *Gilberto Lacerda diz que os jogos eletrônicos contribuem para que os jovens desenvolvam várias habilidades [...]*” (5º Parágrafo). Há uma relação semântica entre a terceira oração e a segunda. Essa relação está explicada em:

- (A) Existe um valor semântico de finalidade, devido ao fato de os jogos eletrônicos colaborarem para o aprimoramento de habilidades, como raciocínio lógico.
- (B) Possui valor semântico de condição, pois há outras qualidades necessárias para se alcançar um bom desenvolvimento de raciocínio lógico.
- (C) Identifica-se um sentido de causa, indicando efeito de melhoria do raciocínio lógico e resolução rápida de problemas.
- (D) Existe um valor semântico de comparação, feita entre jovens que fazem uso educativo de jogos eletrônicos com aqueles que não os utilizam.
- (E) Há um sentido de concessão, destacando resultados ruins da cultura dos jogos eletrônicos e o retardo no desenvolvimento de algumas habilidades.

19º Item – “[...] *deixem as crianças serem infantis, não lhes deem acesso a TV, jogos eletrônicos e computador!*” (10º Parágrafo). Sobre a colocação pronominal encontrada no trecho anterior, marque a assertiva correta:

- (A) Marcada por caso de ênclise pois há verbo iniciando o período.
- (B) É identificado caso de próclise por conter palavra de negação atraindo o pronome.
- (C) Classifica-se como ênclise, devido ao pronome estar imediatamente antes do verbo.
- (D) É um típico caso de próclise, pois se trata de uma oração exclamativa.
- (E) Caracteriza-se como próclise por estar ligada ao verbo auxiliar da locução verbal registrada no trecho.



20º Item – A presença do “a” em “[...] quase todas as crianças tiveram ou têm acesso a jogos de videogame ou de computador.” (2º Parágrafo) se justifica porque

- (A) acompanha um verbo cujo complemento exige preposição.
- (B) define a palavra “jogos” que, por estar pluralizada, necessita de um artigo.
- (C) relaciona um nome ao seu complemento.
- (D) relaciona duas orações coordenadas.
- (E) funciona como pronome relativo que se relaciona com um termo anteriormente mencionado.

TEXTO II

Como os videogames podem ser aliados da educação

Eles são constantemente associados a efeitos negativos, como vício, sedentarismo e isolamento. Mas será que merecem mesmo a fama de vilão? Alguns educadores provam que, quando bem utilizados, os videogames são um eficiente recurso pedagógico, guiando um aprendizado mais interessante e significativo.

Assim como os jogos tradicionais, os games ensinam regras, exercitam a tomada de decisão e ampliam a visão espaço-temporal e psicomotoras. A diferença que cativa é a alta tecnologia na produção de ação, sons, cores e imagens.

“Os jogos eletrônicos têm um nível de interatividade, de imersão e de operatividade que seduz os jogadores das diferentes faixas etárias. Eles garantem protagonismo e oportunidade para que o usuário seja autor do processo”, define Lynn Alves, doutora em Educação e Comunicação e coordenadora do núcleo Comunidades Virtuais, da Universidade do Estado da Bahia. [...]

Fonte: <http://fundacaotelefonicaativo.org.br/educacao-do-seculo-xxi/como-os-videogames-podem-ser-aliados-da-educacao/>. Adaptado.

21º Item – A discussão sobre os benefícios e malefícios dos jogos eletrônicos divide opiniões. Desta forma, os Textos I e II apresentam:

- (A) Argumentos contraditórios, uma vez que apenas o Texto I apresenta críticas aos videogames e jogos eletrônicos.
- (B) Teses complementares de que os videogames são grandes aliados da educação, portanto não devem ser vistos com temeridade.
- (C) O mesmo tema, embora o Texto I procure ser mais imparcial quanto às diferentes visões sobre o uso de videogames.
- (D) Conclusões semelhantes, uma vez que ambos apontam os prejuízos do videogame na vida escolar.
- (E) Soluções semelhantes para o problema do vício em videogames e jogos eletrônicos.



22º Item – No trecho “Alguns educadores provam que, quando bem utilizados, os videogames são um eficiente recurso pedagógico, guiando um aprendizado mais interessante e significativo.” (1º Parágrafo), há:

- (A) Uma oração subordinada substantiva objetiva direta e uma oração subordinada adverbial temporal, respectivamente.
- (B) Uma oração subordinada adjetiva explicativa, uma oração subordinada substantiva predicativa, respectivamente.
- (C) Uma oração subordinada substantiva subjetiva, uma oração subordinada substantiva completiva nominal, respectivamente.
- (D) Uma oração subordinada adverbial condicional, uma oração subordinada substantiva objetiva indireta, respectivamente.
- (E) Uma oração subordinada substantiva predicativa, uma oração subordinada adverbial concessiva, respectivamente.

23º Item – “*Os jogos eletrônicos têm um nível de interatividade, de imersão e de operatividade **que** seduz os jogadores das diferentes faixas etárias*” (3º Parágrafo). Sobre o termo em negrito:

- (A) É um pronome relativo que retoma as palavras “interatividade”, “imersão” e “operatividade”.
- (B) É uma conjunção integrante que une uma oração subordinada objetiva direta à oração principal.
- (C) É um pronome demonstrativo que pode ser substituído por “o qual”.
- (D) É uma preposição essencial de realce.
- (E) É um pronome relativo que retoma a palavra “nível”.

24º Item – Assinale a ordem da classificação morfológica dos termos em negrito em: “*Ela, ainda, considera fundamental **a** alternância sadia **e** equilibrada **entre** atividade intelectual e prática*”:

- (A) Artigo, conjunção, preposição.
- (B) Preposição, artigo, preposição.
- (C) Conjunção, pronome, advérbio.
- (D) Pronome, conjunção, advérbio.
- (E) Preposição, pronome, conjunção.

PROVA DE REDAÇÃO

TEXTO III

“Vício em videogames” agora é uma doença, classifica OMS

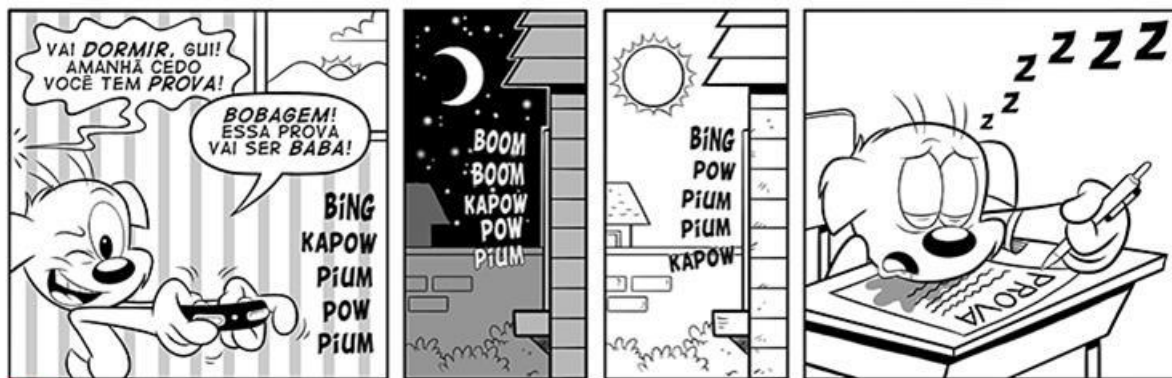
A Organização Mundial da Saúde (OMS) apresentou, em 2018, a Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde, conhecida como CID. Entre as mudanças está a inclusão do vício em jogos como doença oficialmente reconhecida. Chamada de “gaming disorder” (ou desordem de games, em tradução literal), a classificação se encaixa em um padrão de comportamento.

A OMS classifica desordem com “padrão de comportamento persistente ou recorrente”, sendo que isso pode “resultar em comprometimento significativo nas áreas de funcionamento pessoal, familiar, social, educacional, ocupacional ou outras”. Com isso, a proposta da OMS é levantar a atenção para um possível problema relacionado ao uso excessivo de jogos.

Os padrões são falta de controle sobre o jogo (por exemplo, início, frequência, intensidade, duração, término), aumento da prioridade dada ao jogo frente a outros interesses da vida e atividades diárias, aumento ou continuidade alta da frequência de jogar apesar da ocorrência de consequências negativas. A OMS, contudo, não detalha quantitativamente isso.

Fonte: <https://canaltech.com.br/comportamento/vicio-em-videogames-agora-e-uma-doenca-classifica-oms-116190/>. Adaptado.

TEXTO IV



www.marianacaltabiano.com.br

Criação e texto: Mariana Caltabiano Ilustrações: Fabiano Perez



25º Item – PROPOSTA DE REDAÇÃO

Tendo em vista os conhecimentos adquiridos ao longo da sua formação, bem como o seu conhecimento geral de mundo e a leitura dos textos motivadores e dos que compõem o primeiro bloco de prova, produza um texto dissertativo-argumentativo de, no mínimo, 20 e, no máximo, 30 linhas, em modalidade escrita formal (de acordo com a norma padrão) da Língua Portuguesa, sobre o seguinte tema: “**Jogos eletrônicos: desafios da união entre o divertido e o educativo**”.

ORIENTAÇÕES GERAIS

1. Apresente letra legível.
2. Faça o rascunho, se necessário, na página indicada neste bloco. Contudo, o RASCUNHO NÃO SERÁ CORRIGIDO.
3. Não assine seu texto.
4. Mantenha o alinhamento correto das margens da sua produção textual.
5. Não ultrapasse os limites de extensão e quantidade de linhas da Folha de Redação.



FOLHA PARA RASCUNHO

05

10

15

20

25

30

FIM DO BLOCO DE QUESTÕES