

As questões de 1 a 11 referem-se ao texto 1.

Texto 1

Zap¹

01 Não faz muito que temos esta nova TV com controle remoto, mas devo dizer que se trata
02 agora de um instrumento sem o qual eu não _____ viver. Passo os dias sentado na velha
03 poltrona, mudando de um canal para outro — uma tarefa que antes exigia certa movimentação,
04 mas que agora ficou muito fácil. Estou num canal, não gosto — zap, mudo para outro. Não gosto
05 de novo — zap, mudo de novo. **Eu gostaria de ganhar em dólar num mês o número de vezes que**
06 **você troca de canal em uma hora, diz minha mãe.** Trata-se de uma pretensão fantasiosa, mas
07 pelo menos indica disposição para o humor, admirável nessa mulher.

08 Sofre, minha mãe. Sempre sofreu: infância carente, pai cruel etc. Mas o seu sofrimento
09 aumentou muito quando meu pai a deixou. Já faz tempo; foi logo depois que nasci, e estou agora
10 com treze anos. Uma idade em que **se vê** muita televisão, e em que **se muda de canal**
11 constantemente, ainda que minha mãe ache isso um absurdo. Da tela, uma moça sorridente
12 pergunta se o **caro** telespectador já conhece certo novo sabão em pó. Não conheço nem quero
13 conhecer, de modo que — zap — mudo de canal. **“Não me abandone, Mariana, não me**
14 **abandone!”** Abandono, sim. Não tenho o menor remorso, em se tratando de novelas: zap, e agora
15 é um desenho, que eu já vi duzentas vezes, e — zap — um homem falando. Um homem, abraçado
16 à guitarra elétrica, fala a uma entrevistadora. É um roqueiro. Aliás, é o que está dizendo, que é um
17 roqueiro, que sempre foi e sempre será um roqueiro. Tal veemência se justifica, porque ele não
18 parece um roqueiro. É meio velho, tem cabelos grisalhos, rugas, falta-lhe um dente. É o meu pai.

19 É sobre mim que fala. Você tem um filho, não tem?, pergunta a apresentadora, e ele, meio
20 constrangido — situação pouco admissível para um roqueiro de verdade —, diz que sim, que tem
21 um filho, só que não o vê há muito tempo. Hesita um pouco e acrescenta: você sabe, eu tinha de
22 fazer uma opção, era a família ou o rock. A entrevistadora, porém, insiste (é chata, ela): mas o seu
23 filho gosta de rock? Que você saiba, seu filho gosta de rock?

24 Ele se mexe na cadeira; o microfone, preso à desbotada camisa, roça-lhe o peito,
25 produzindo um [...] **rascar**. Sua angústia é compreensível; aí está, num programa local e de
26 baixíssima audiência — e ainda tem de passar pelo vexame de uma pergunta que o embaraça e à
27 qual não sabe responder. E então ele me olha. **Vocês** dirão que não, que é para a câmera que ele
28 olha; aparentemente é isso, aparentemente ele está olhando para a câmera, como lhe disseram
29 para fazer; mas na realidade é a mim que ele olha, sabe que em algum lugar, diante de uma tevê,
30 estou **a fitar** seu rosto atormentado, as lágrimas me correndo pelo rosto; e no meu olhar ele
31 procura a resposta à pergunta da apresentadora: você gosta de rock? Você gosta de mim? Você
32 me perdoa? — mas _____ comete um erro, um engano mortal: insensivelmente,
33 automaticamente, seus dedos começam a dedilhar as cordas da guitarra, é o vício do velho
34 roqueiro, do qual ele não pode se livrar nunca, nunca. Seu rosto se ilumina — refletores que se
35 acendem? — e ele vai dizer que sim, que seu filho ama o rock tanto quanto ele, mas nesse
36 momento zap — aciono o controle remoto e ele some. Em seu lugar, uma bela e sorridente jovem
37 que está — _____ do pequeno relógio que usa no pulso — nua, completamente nua.

1

¹ SCLiar, Moacyr. Disponível em: < <http://contobrasileiro.com.br/?p=2506>>. Acesso em: 26 ago. 2015.

Assinale a alternativa correta:

1. É possível afirmar que, em termos gerais, o tema do texto é:
 - a. O uso da tecnologia.
 - b. A influência da tecnologia no comportamento adolescente.
 - c. O mundo do *showbusiness*.
 - d. Relações humanas.
2. Na linha 02, a fim de expressar a ideia de que, a partir do momento em que o jovem começou a utilizar televisão com controle remoto, ele nunca mais se privou disso, o verbo a ser utilizado é:
 - a. Saberei.
 - b. Sabia.
 - c. Saberá.
 - d. Soube.
3. No trecho “Eu gostaria de ganhar em dólar num mês o número de vezes que você troca de canal em uma hora, diz minha mãe” (l. 05-06), temos a inserção da personagem da mãe. Essa inserção se dá:
 - a. Por uso do discurso direto.
 - b. Por uso do discurso direto livre.
 - c. Por uso do discurso indireto.
 - d. Por uso do discurso metafórico.
4. No trecho “Uma idade em que **se vê** muita televisão, e em que **se muda de canal** constantemente [...]” (l. 10-11), as palavras grifadas indicam que as ações:
 - a. Referem-se especificamente ao adolescente do texto.
 - b. Referem-se a qualquer adolescente.
 - c. Referem-se a um adolescente específico, mas não o do texto.
 - d. Não poderiam ser reescritas na voz ativa em função da partícula *se*.
5. No contexto estabelecido no texto, **NÃO** serve como sinônimo para a palavra caro (l. 12):
 - a. Dispendioso.
 - b. Prezado.
 - c. Estimado.
 - d. Amado.
6. A frase “Não me abandone, Mariana, não me abandone!” (l. 13-14), quando reescrita na forma de discurso indireto, deve apresentar as seguintes modificações:
 - a. O verbo *abandone* deve ir para o pretérito perfeito do indicativo.
 - b. O verbo *abandone* deve ir para o pretérito imperfeito do indicativo.
 - c. O verbo *abandone* deve ir para o futuro do subjuntivo.
 - d. O verbo *abandone* deve ir para o pretérito imperfeito do subjuntivo.

7. A palavra **rascar** (l. 25) indica que o barulho produzido foi:
 - a. Nítido.
 - b. Desagradável.
 - c. Baixo.
 - d. Suave.

8. Na estrutura narrativa do texto, a personagem do menino:
 - a. Trava um monólogo.
 - b. Conversa consigo mesmo, o que fica claro no uso da palavra *vocês* (l. 27).
 - c. Interage apenas com o leitor.
 - d. Interage com o leitor e com a personagem do pai.

9. A forma **a fitar** (l. 30) poderia ser substituída, sem prejuízo de sentido e sem que haja necessidade de nenhuma alteração na frase, por:
 - a. Fitado.
 - b. Contemplando.
 - c. Fitar.
 - d. Fixado.

10. **NÃO** poderia completar a lacuna da linha 32:
 - a. Daí.
 - b. Então.
 - c. Nem.
 - d. Aí.

11. Completa a lacuna da linha 36:
 - a. À exceção.
 - b. A exceção.
 - c. A excessão.
 - d. A exeção.

As questões 12 a 20 referem-se ao texto 2.
Texto 2.

Alguns trechos do texto abaixo foram removidos. Escolha entre as opções de A – J o trecho que é apropriado para completar o texto. Há um trecho extra que NÃO será utilizado.

As marcas deixadas no cérebro pela falta de cuidados na infância²

Pesquisas revelam os prejuízos ao desenvolvimento causados pela negligência sofrida por crianças de zero a seis anos

Um campo recente de investigação científica está revelando com clareza as marcas deixadas no cérebro por causa da falta de cuidados com as crianças durante seus seis primeiros anos de vida – período batizado de primeira infância. (12) _____. Por ausência de cuidados entende-se desde a negligência para com ações que asseguram conforto físico à criança, como alimentá-la e vesti-la de acordo suas necessidades, até para com aquelas que lhe garantem segurança emocional. Entre elas estão atos simples como um toque carinhoso e o acolhimento em momentos de medo ou de dor.

(13) _____. Os cientistas selecionaram 136 crianças com idade de dois anos e que haviam passado pelo menos um ano em instituições de amparo. (14) _____. Aquelas que haviam sido abandonadas apresentavam alterações importantes em partes da substância branca (formada pelas extensões dos neurônios) localizadas, por exemplo, em áreas envolvidas no processamento das emoções. “Essas marcas terão impacto na capacidade futura de raciocínio e de regular as emoções, entre outras funções”, disse à ISTOÉ a pesquisadora Johanna.

(15) _____. Hanson verificou que elas possuíam tamanho reduzido de amígdala e hipocampo – estruturas cerebrais associadas às emoções e à memória. “Acreditamos que o impacto seja devido à exposição contínua da criança ao hormônio cortisol, liberado em condições estressantes”, explicou o cientista à ISTOÉ.

(16) _____. Nos primeiros anos de vida é formado o vínculo emocional da criança com seus cuidadores familiares”, afirmou à ISTOÉ o psiquiatra James Leckman, da Universidade de Yale (EUA), um dos mais renomados especialistas do mundo nesse campo. (17) _____.

A confirmação pela ciência de que a primeira infância é decisiva para a saúde física e mental na vida adulta está motivando iniciativas para que o período receba mais atenção. Uma delas é a criação do Marco Legal da Primeira Infância. (18) _____. “Ele assegura prioridade absoluta aos direitos das crianças de zero a seis anos”, explica Claudius Cecon, secretário executivo da Rede Nacional Primeira Infância, formada por mais de 120 organizações envolvidas na promoção do desenvolvimento adequado no começo da vida. “O País precisa investir em políticas públicas e em outras ações nesse sentido”, diz João Figueiró, do Instituto Zero a Seis.

(19) _____. “Pode haver a aceleração do desenvolvimento. Acaba-se condicionando a criança a fazer coisas que ela poderia fazer e aprender sozinha no seu tempo”, ressalva a socióloga Lourdes Atié, pós-graduada em educação.

Na dose certa, os estímulos e o amor produzem resultados fabulosos. Pais de Caio e Luiza, de dez meses, Gabriela Domingues e Sérgio Veiga, de São Paulo, sabem bem disso. As crianças nasceram prematuras e passaram três meses na UTI. “Falar com eles, tocá-los, ficarmos próximos, fazia com que se acalmassem”, lembra Gabriela. (20) _____. A psicóloga Marília Kerr também faz questão de oferecer ao filho, Henrique, 3 anos, bases emocionais sólidas. “Fui emocionalmente muito bem nutrida quando criança. Faço o mesmo com ele.”

² PEREIRA, Cilene; TARANTINO, Mônica. Disponível em: <

http://www.istoe.com.br/reportagens/405547_AS+MARCAS+DEIXADAS+NO+CEREBRO+PELA+FALTA+DE+CUIDADOS+N A+INFANCIA>. Acesso em 26 ago. 2015.

A	Elas foram avaliadas até os 12 anos e seu desenvolvimento cerebral comparado ao de crianças criadas por suas famílias
B	As evidências científicas mostram ainda modificações relacionadas à maior probabilidade de surgimento de doenças como a depressão e a ansiedade e também de dificuldade de criar laços afetivos. “
C	“Essa ligação contribui para seu desenvolvimento emocional e cognitivo e para seu investimento nas relações pessoais no futuro.”
D	São prejuízos que comprometem a capacidade de aprendizado, de memória e de formação de vínculos afetivos na vida adulta e que também predispõem ao surgimento de doenças como a depressão, a ansiedade.
E	O projeto de lei a esse respeito está seguindo os trâmites necessários para ser aprovado pelo Congresso Nacional.
F	Na cartilha para o correto crescimento emocional e cognitivo deve estar presente a preocupação para não exagerar nos estímulos.
G	À conclusão parecida chegou o cientista Jamie Hanson, da Universidade de Wisconsin-Madison (EUA), após analisar o cérebro de 128 crianças negligenciadas.
H	A pesquisa mostrou que qualquer estímulo até os seis anos é efetivo.
I	O mais recente trabalho a demonstrar esse impacto foi divulgado pela equipe comandada por Johanna Bick, do Boston Children’s Hospital (EUA).
J	Muitas vezes até o padrão de respiração mudava para melhor.

As questões 21 a 30 referem-se ao texto 3.
 Texto 3.

Leia o texto abaixo. Use as palavras em caixa alta ao final das linhas para formar uma palavra que se adeque à lacuna da MESMA LINHA.

Literatura em games³

Um dos mercados de entretenimento que mais crescem no planeta, os videogames cada vez mais se apoiam na velha e boa literatura

<p>Uma das mídias de entretenimento mais (21) _____ do mundo, os jogos de videogame ganham espaço no mercado apelando para uma das mais antigas diversões: a literatura. O jogo <i>Device 6</i>, vencedor do último Apple Design Awards, é um dos exemplos mais bem sucedidos dessa nova vertente, que encontra no Brasil o terceiro maior público no planeta: 45 milhões de usuários. Como num romance, a trama de <i>Device 6</i> se desenvolve em torno da protagonista Anna, que acorda (22) _____ em um castelo e tenta descobrir como foi parar ali. Ao longo de seis capítulos, o game mistura referências de Franz Kafka e Lewis Carroll, usando o texto de maneira criativa, com frases se movendo na tela em diferentes sentidos.</p>	LUCRO
<p>Muito criticado, o popular <i>Dante's Inferno</i> baseia-se na (23) _____ de Dante Alighieri do tártaro em sua "Divina Comédia". "Em termos de mecânica, não é um bom jogo, e lembra muito <i>God of War</i>, que já usava diversas fontes literárias", explica Flávia Gasi, autora de "Videogames e Mitologia" (editora Marsupial). Flávia, cujo livro nasceu de uma tese de (24) _____ para a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), defende a ideia de que os jogos não precisam se ater a suas fontes de inspiração. Ela afirma que é comum os jogadores acabarem lendo e pesquisando as influências dos títulos originais. "Muita gente entrou em contato com a mitologia grega, por exemplo", diz.</p>	MEMÓRIA
<p>Mais respeitado por (25) _____ e especialistas é <i>American McGee's Alice</i>, de 2000. A história se passa depois do fim de "Alice Através do Espelho", último da série de Lewis Carroll, quando um incêndio destrói a casa da personagem e mata seus pais. Com apenas sete anos de idade, Alice acaba sendo internada em um hospício até (26) _____ o coelho branco – ainda sob tratamento – dez anos depois, que a leva de volta para o País das Maravilhas. Outros exemplos criativos do gênero incluem <i>BioShock</i>, de 2009, que usa conceitos da escritora russo-americana Ayn Rand sobre liberdade individual ao retratar uma sociedade (27) _____, e <i>The Binding of Isaac</i>, de 2011, baseado na Bíblia, que causou polêmica no (28) _____ ao mostrar uma mãe religiosa atormentada por vozes que ordenam ela a matar o filho.</p>	DESCREVER
<p>Dois jogos independentes recentes mergulharam mais fundo na fonte literária. O primeiro é uma versão de "Ulysses", de James Joyce, criada para que o jogador consiga entender melhor a intrincada trama. O outro é <i>Elegy For a Dead World</i>, criado (29) _____ para escritores, no qual o objetivo é trocar histórias sobre civilizações antigas. Parece que a indústria de games entendeu que boas histórias rendem, ainda mais quando o (30) _____ pode participar de seu rumo.</p>	DOUTOR
	JOGO
	ENCONTRAR
	ÁGUA
	LANÇAR
	ESPECÍFICO
	CONSUMIR

³ SOLYSZKO, Daniel. Disponível em: < http://www.istoe.com.br/reportagens/405553_LITERATURA+EM+GAMES>. Acesso em: 26 ago. 2015.