



Leia, atentamente, as instruções seguintes:

1. A duração da prova é de 2h.
2. Mantenha silêncio absoluto, durante a realização da prova.
3. Na prova de língua estrangeira, escolha apenas UMA das duas opções oferecidas: Inglês OU Espanhol.
4. A compreensão e a interpretação das questões constituem parte integrante da prova, razão pela qual os fiscais não poderão interferir.

Boa Prova



TEMA 1

A partir das ideias dos textos motivadores e dos seus conhecimentos, redija um texto dissertativo-argumentativo sobre o tema **Comportamentos no pós-pandemia** que respeite a norma padrão da língua portuguesa e os direitos humanos. Estruture e relacione argumentos e fatos para defender o seu ponto de vista, atentando para a coesão e a coerência.

TEXTO I

De repente, 2020: pandemia, distanciamento social e *home office*. Almoço, trabalho, olhada pela janela, carinho no pet, rolar o *feed* nas mídias sociais, café da tarde, horas extras, solidão e fim do expediente. Se o mercado de trabalho já vive constantes mudanças impulsionadas por inovações e novas tecnologias, o capital mais valioso das empresas também mudou: o capital humano. Aqui destaco quatro tendências comportamentais que perdurarão na pós-pandemia para você que deseja retornar à rotina de trabalho presencial ou híbrida, tenha um olhar mais humano e acolhedor.

1 – O escritório, meu lar.

2 – Um ambiente de flexibilidade.

3 – A palavra do momento é: equilíbrio!

4 – Gerações diferentes: habilidades e perspectivas diferentes!

Disponível em: <<https://ofuturodascoisas.com/tendencias-comportamentais-pos-pandemia-dos-trabalhadores/>>. Acesso em: 20 jul. 2021. (adaptado)

TEXTO II

Vários futuristas internacionais dizem que o coronavírus funciona como um acelerador de futuros. A pandemia antecipa mudanças que já estavam em curso, como o trabalho remoto, a educação a distância, a busca por sustentabilidade e a cobrança, por parte da sociedade, para que as empresas sejam mais responsáveis do ponto de vista social.

Outras mudanças estavam mais embrionárias e talvez não fossem tão perceptíveis ainda, mas agora ganham novo sentido diante da revisão de valores provocada por uma crise sanitária sem precedentes para a nossa geração. Como exemplos, podemos citar o fortalecimento de valores como solidariedade e empatia, assim como o questionamento do modelo de sociedade baseado no consumismo e no lucro a qualquer custo.

As transformações são inúmeras e passam pela política, economia, modelos de negócios, relações sociais, cultura, psicologia social e a relação com a cidade e o espaço público, entre outras coisas.

Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/opiniao/2020-04-13/como-o-coronavirus-vai-mudar-nossas-vidas-dez-tendencias-para-o-mundo-pos-pandemia.html>>. Acesso em: 20 out. 2021. (adaptado)

TEMA 2

A partir das ideias dos textos motivadores e dos seus conhecimentos, redija um texto dissertativo-argumentativo sobre o tema **Discurso de ódio e suas implicações** que respeite a norma padrão da língua portuguesa e os direitos humanos. Estructure e relacione argumentos e fatos para defender o seu ponto de vista, atentando para a coesão e a coerência.

TEXTO I

TSE alerta para a disseminação prejudicial do discurso de ódio

Cada vez mais frequente, o discurso de ódio vem ganhando também mais espaço nos debates sobre segurança na internet. Afinal, ele pode ser tão perigoso para a vida das pessoas – com reflexos importantes na saúde mental delas – quanto a invasão de um hacker ou a manipulação de dados.

Discurso de ódio vai além do polêmico cancelamento: é caracterizado por um tipo de violência verbal, que tem como base a não aceitação das diferenças, ou seja, a intolerância. Muitas

vezes, o foco dessas falas disfarçadas de opinião está ligado à crença, origem, cor/etnia, gênero, identidade, orientação sexual ou posição política, sempre com conteúdos contendo linguagem que desumanize as pessoas.

Segundo o presidente do Tribunal Superior Eleitoral (TSE), ministro Luís Roberto Barroso, a violência, a agressão e a intolerância são incompatíveis com a democracia. “A divergência sempre existiu e sempre existirá enquanto houver liberdade. As pessoas que pensam diferente não são inimigas e, sim, contribuem conjuntamente para um mundo democrático e uma sociedade aberta e plural”, disse, na abertura do Ano Judiciário de 2021.

Ainda que o artigo 5º da Constituição Federal de 1988 garanta a liberdade de expressão, ela não pode se tornar uma oportunidade de opressão nas redes ou fora delas. Isso porque o discurso de ódio fere direitos fundamentais dos cidadãos e das minorias.

Disponível em: <<https://www.tse.jus.br/imprensa/noticias-tse/2021/Fevereiro/tse-alerta-para-a-disseminacao-prejudicial-do-discurso-de-odio>>. Acesso em: 20 jul. 2021. (adaptado)

TEXTO II

Não é de hoje que a cobertura de discursos de ódio representa um grande desafio para o jornalismo. Se conduzida de maneira responsável, é possível contribuir não só para o combate de ideias intolerantes como também sensibilizar e educar o público, mas se a mídia não tem consciência de sua responsabilidade as notícias podem amplificar as vozes e os pontos de vista distorcidos de quem propaga discursos discriminatórios e excludentes.

Problemático também é quando os próprios comunicadores utilizam o papel, imagem e posição que ocupam para perpetuar mensagens misóginas, racistas, xenofóbicas, homofóbicas e transfóbicas, espetacularizando discursos de violência contra diversos grupos sociais. Os exemplos não são poucos e precisam ser combatidos, ainda mais quando estamos em meio a um contexto sociopolítico mundial que favorece o crescimento de movimentos reacionários que rejeitam o pluralismo e desafiam as democracias.

Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/intolerancia/discurso-de-odio-nao-pode-ser-confundido-com-opinioao/>>. Acesso em: 20 out. 2021. (adaptado)

TEMA 3

A partir das ideias dos textos motivadores e dos seus conhecimentos, redija um texto dissertativo-argumentativo sobre o tema **O reflexo da economia na sociedade** que respeite a norma padrão da língua portuguesa e os direitos humanos. Estruture e relacione argumentos e fatos para defender o seu ponto de vista, atentando para a coesão e a coerência.

TEXTO I

Economia em 2022: por que expectativas para o Brasil estão piorando rapidamente

Na terça-feira (14/9), o banco Itaú reduziu sua expectativa para o crescimento do PIB (Produto Interno Bruto) no próximo ano de 1,5% para 0,5%. O maior banco privado do país também passou a prever aumento do desemprego no próximo ano, com a taxa de desocupação subindo de 12,1% ao fim de 2021, para 12,5% em dezembro de 2022.

Além do Itaú, diversas outras instituições financeiras e casas de análise passaram a prever PIB menor, inflação mais alta e juros também mais elevados no cenário próximo.

O crescimento do PIB e a situação do mercado de trabalho e da renda no próximo ano geram grande expectativa, pois são fatores determinantes no bem estar da população e no desenrolar de eleições em que o atual presidente tenta a recondução ao cargo.

Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-58566039>>. Acesso em: 20 jul. 2021. (adaptado)

TEXTO II

Carteiras e barrigas vazias: como comida virou artigo de luxo?

Você sabe o que vai comer amanhã no almoço? Talvez não saiba se irá preparar arroz com feijão ou massa com carne moída, mas se você sabe que não vai faltar comida na mesa amanhã, você já está numa situação melhor do que pelo menos 15% da população nacional que, de acordo com o relatório “Efeitos da pandemia na alimentação e na situação de segurança alimentar no Brasil”, de 2021, sofre com a insegurança alimentar grave, na qual a incerteza da comida é diária e constante. Além disso, 12,7% dos domicílios enfrentam insegurança alimentar moderada, e 31,7% sofrem com a insegurança alimentar leve. Assim, somente 40,6% da população - menos da metade dos brasileiros - possui plena segurança alimentar atualmente. No Brasil, a crise alimentar sempre foi um problema, e milhares de famílias dormem de barriga vazia constantemente. Porém, a curva estava recuando, até que voltou a subir em 2018.

Disponível em: <<https://exame.com/bussola/carteiras-e-barrigas-vazias-como-comida-virou-artigo-de-luxo/>>. Acesso em: 20 out. 2021. (adaptado)

Leia o texto para responder as questões 1, 2 e 3.

Vídeo assimila Bolsonaro a criança mimada e viraliza na web

Sob o título “O Brasil não é um brinquedo”, um vídeo satírico que assimila a figura do presidente Jair Bolsonaro (sem partido) a uma criança mimada ganhou grande repercussão nas redes sociais no último dia das crianças.

Nas imagens, a câmera adentra em um ambiente que parece ser o escritório presidencial. Um quadro com a fotografia de Bolsonaro está exposto na parede. Um homem sentado no chão veste uma faixa presidencial e começa a brincar na sala.

Com voz similar ao do presidente, o personagem faz declarações contra a população indígena e às mulheres. Em dado momento, ele se entretém com um boneco alusivo ao ex-juiz e ex-ministro da Justiça, Sergio Moro.

O vídeo, que não mostra rostos, foi publicado por uma conta intitulada 'Gabinete dos Bichos'. Segundo o perfil, o grupo se trata de “um coletivo de animais que luta contra o terrorismo ambiental”.

"Tem criança que brinca de ser presidente. E tem presidente que brinca de ser criança. Nesse Dia das Crianças, um recado ao moleque que ocupa a presidência. O Brasil não é brinquedo", diz a legenda da publicação.

Personalidades políticas comentaram e reproduziram o vídeo, como foi o caso do deputado federal Marcelo Freixo (PSB-RJ) e do ativista William de Lucca.

Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/politica/2021/10/4954976-video-assimila-bolsonaro-a-crianca-mimada-e-viraliza-na-web.html>>. Acesso em: 20 out. 2021.

(adaptado)

- 1- Na prática social, utilizamos determinados gêneros textuais que podem apresentar um ou mais tipos textuais. Com base nessa afirmação, analise as assertivas.
 - I. O primeiro e segundo parágrafos são dissertativos.
 - II. O primeiro parágrafo é dissertativo e os demais argumentativos.
 - III. O segundo e terceiro parágrafos são descritivos.

Marque a alternativa correta:

- a) Apenas a I está correta.
- b) **Apenas a III está correta.**
- c) Apenas a I e III estão corretas.
- d) Apenas a I e II estão corretas.
- e) Apenas a II e III estão corretas.

2- No primeiro parágrafo, onde se lê “Sob o título ‘O Brasil não é um brinquedo’, um vídeo satírico que assimila a figura do presidente Jair Bolsonaro (sem partido) a uma criança mimada ganhou grande repercussão nas redes sociais no último dia das crianças.”. A expressão “satírico” é compreendida como:

- a) Um tipo de texto construído por hipérbole, que caracterizam a ridicularização de um sujeito, sendo utilizado nas categorias irônicas para um tema específico como, por exemplo, o presidente da república.
- b) Um tipo de figura de construção que motiva sempre ao leitor a constituir efeitos de sentido que levem ao riso. Esse tipo de figura constrói o gênero textual ironia.
- c) **um tipo de técnica linguística e literária aplicada em textos com o objetivo de ridicularizar determinado tema. Esse tipo de texto é usado principalmente em temas políticos.**
- d) Um tipo de construção linguística que denota sentidos que levam a ridicularização de seres que ocupam cargos públicos. Esse tipo de construção pode ser compreendido como uma metonímia desgastada.
- e) Um tipo de técnica linguística e literária aplicada em textos com o objetivo de parodiar um tema de relevância social e histórica. Esse tipo de texto é usado em variados temas, mais especificamente em textos que tenham a função conativa.

3- A expressão “O Brasil não é um brinquedo” pode ser compreendida, segundo o contexto, como:

- a) **uma forma de expressar o entendimento de que o presidente age como criança em determinados momentos, como, por exemplo, nas questões ambientais, sendo o Brasil associado a um objeto voltado ao lazer pessoal do presidente, o que não parece condizente com o cargo que ocupa.**

- b) um brinquedo que assume o significado específico de lúdico, sendo direcionado a crianças, entretanto, Brasil, por ser um país, não pode ser compreendido como brinquedo, nesse caso, o sentido da expressão é comprometido devido ao aspecto denotativo, danificando o sentido.
- c) o deslizamento dos sentidos entre Brasil e brinquedo caracterizam a intenção do texto de expor as atitudes infantis do presidente afim de infantilizá-lo, trazendo adjetivações específicas de crianças para um adulto com o objetivo de demonstrar a pureza e a imaginação do presidente.
- d) uma forma de banalizar uma atitude tão importante como o brincar de uma criança, em que o Brasil seria um brinquedo dado ao presidente que tem comportamento de criança, o que não constitui coerência com a continuidade do texto, pois não se pode dizer, segundo o texto, que haja argumentos para tal expressão.
- e) uma forma de classificar o presidente com características infantis e o Brasil como seu brinquedo, sendo este seu trabalho, o que pode ser compreendido como sendo o brincar, o trabalho de uma criança, potencializando a ideia de que o texto é uma homenagem ao Dia das crianças.

Vestibular de Verão 2022

LITERATURA

- 4- O autor Tomas Antônio Gonzaga, célebre árcade brasileiro, apresenta em sua obra Cartas Chilenas uma escrita satírica com o viés de denúncia. Segundo a obra, é correto afirmar que:
- a) em Cartas Chilenas, Gonzaga assume o pseudônimo de Critilo e dialoga com o amigo Doroteu. Nesses diálogos, há grande melancolia perante a influência da coroa nas produções literárias do Brasil independente.
 - b) Cartas Chilenas foi um enorme sucesso literário porque foi escrita no período em que o autor se encontrava encarcerado. Assim, as líras que compõem essas cartas recontam, de forma satírica, a paixão do poeta pela jovem Maria Dorotéia de Seixas Brandão.
 - c) em Cartas Chilenas, Gonzaga adotou o pseudônimo de Glauceste Satúrnio, sendo essa obra considerada um poema épico sobre Vila Rica em que denuncia de forma satírica o governador da Capitania de Minas Gerais.
 - d) em Cartas Chilenas, Gonzaga aprimorou seu potencial poético, trazendo alegorias que satirizam o governador da Capitania de Minas, chamado de “Fanfarrão Mimiseo” que conota o sentido de medíocre, mínimo, o que motivou o encarceramento do autor em Vila Rica.
 - e) **em Cartas Chilenas, são criticadas, de forma satírica, os desmandos morais e administrativos do governador da Capitania de Minas, chamado de “Fanfarrão Minésio”. Nesse texto, o Chile corresponde a Minas Gerais, e sua capital, Santiago, a Vila Rica.**

Why we place too much trust in machines



(Image credit: Kazuhiro Nogi/AFP/Getty Images)

If we are to adopt self-driving vehicles it will require people to trust the technology entirely – will that be a good thing?

By Chris Baraniuk 19th October 2021

While many people might claim to be sceptical of autonomous technology, we may have a deep ingrained trust of machines that traces back to our evolutionary past. (...)

It is a well-studied phenomenon known as automation bias, which sometimes also leads to automation complacency, where people are less able to spot malfunctions when a computer is running the show. But what is perhaps surprising is that our tendency to "overtrust" machinery is perhaps directly influenced by millions of years of evolution.

"Technology overtrust is an error of staggering proportion," writes Patricia Hardré of the University of Oklahoma in a book chapter on why we sometimes put too much faith in machines. She argues that people generally lack the ability to judge how reliable a specific technology is. This can actually go both ways. We might dismiss the help of a computer in situations where it would benefit us – or blindly trust such a device, only for it to end up harming us or our livelihoods.

(...) Evolution hasn't really prepared us for the fact that it can be quite costly to be betrayed by a machine, argues Francesca de Petrillo at the Institute for Advanced Study in Toulouse, who studies primates. For millions of years, there was no need to develop an ability to

assess machines as carefully as we assess members of the same species. But today, when technology can have a huge impact on people's lives, there arguably is.

There are other factors involved here. Evolution aside, our willingness to trust technology is also influenced by personal knowledge about a machine or device, and cultural expectations. A 2019 study found that people were, on average, 29% more likely to give away their credit card details during a text-based chat if they thought they were speaking to a computer versus another human being. The researchers found that this effect was even more pronounced among those who had a pre-existing expectation that machines were more secure or trustworthy than humans.

Then again, sometimes people report a strong aversion to trusting technology. Many surveys have suggested that people are often uncomfortable with the idea of self-driving cars or handing over work responsibilities to machines. There are lots of reasons why suspicions about new technology can take hold. People might fear losing a part of their identity if an automaton takes over. Or they might simply feel sceptical that a computer will approach certain tasks with the required caution and dexterity. When you've seen a hundred videos of robots falling over, or experienced an obstinate computer refusing to function correctly, that's not necessarily surprising.(...)

If we accept that people are generally ill-equipped to assess the trustworthiness of machines because, from an evolutionary standpoint, we are primed to judge trustworthiness based on social cues, then this makes perfect sense.

In other words, we aren't just bad at weighing up the trustworthiness of a machine, we're also easily seduced by mechanical objects when they start behaving a bit like a social partner who has our best interests at heart.(...)

But there's a hint here that our occasional, sometimes disastrous, overtrust in technology has been influenced by a simple fact: we evolved to be social animals in a world where machines did not exist. Now they do and we put our money, our personal data and even our lives under their supervision all the time. That's not necessarily the wrong thing to do – it's just that we're often pretty bad at judging when it's right.

<https://www.bbc.com/future/article/20211019-why-we-place-too-much-trust-in-machines>

5) Há pessoas que não confiam na tecnologia e, por outro lado, há outras que têm uma grande confiança nas máquinas.

Conforme as informações do texto, a confiança advém da crença de que

- a) a fé cega nas máquinas é comparável à fé nas religiões históricas.
- b) por milhões de anos apenas os homens precisavam realizar as tarefas.
- c) a evolução da espécie aponta para a mudança promovida pelas máquinas.
- d) as máquinas podem ser mais seguras do que os seres humanos.**
- e) o benefício da inteligência artificial é maior do que a inteligência humana.

6) Ainda de acordo com o que é dito no texto, a desconfiança provém do fato de que

- a) ignoramos se as máquinas estão programadas para serem nossas parceiras nos negócios.
- b) não conseguimos julgar se robôs podem se ocupar do nosso dinheiro.
- c) não sabemos ver se a máquina tem apenas interesse em nossa identidade.
- d) esperamos que a tecnologia supere as relações sociais nos dias de hoje.
- e) evoluímos para sermos animais sociais num mundo sem máquinas.**

Así es la experiencia de una escuela de Shangrilá que usa Minecraft junto a los niños

El videojuego permite a los docentes plantear diferentes desafíos para que los alumnos aprendan sobre distintas áreas como matemáticas, biología, lenguaje y más.

ROSANA DECIMA Lunes, 18 Octubre 2021 04:00



En un año tan particular como lo es 2021, en el que entre muchos otros cambios los niños tuvieron que asistir a clases de manera virtual gran parte del ciclo lectivo, los docentes de las escuelas vienen haciendo malabares para cumplir con los objetivos de los cursos.

La creatividad y el estar abierto a nuevas formas de educar se hicieron presentes y este es el caso de los maestros de varias escuelas uruguayas que comenzaron a utilizar un videojuego para enseñar. (...)

“Minecraft es un videojuego muy famoso y jugado por los niños en todo el mundo, que tiene dentro de sus posibilidades la de construir usando cubos de diferentes materiales. En Uruguay hay muchísimos niños y jóvenes que lo juegan. Así fue que se desarrolló una versión educativa que es la que estamos usando”, explicó a El País Mauricio Carballo, uno de los maestros de la escuela de Shangrilá. (...)

Para Mauricio se trata de “un videojuego increíble que permite desarrollar la creatividad y el trabajo en equipo en un mundo virtual, en el que el docente crea y diseña previamente sus actividades o desafíos con una intencionalidad pedagógica, con objetivos predefinidos para cada misión. Los chiquilines aprenden a trabajar colaborativamente, se ayudan entre ellos, porque todos pueden hacer algo.”

Chicos y grandes coinciden en que fue una excelente idea: “Es una herramienta que ayuda mucho a trabajar todas las áreas y complementar lo que hacemos los maestros en la clase. Estamos hablando de que a partir de un videojuego que a los niños les fascina, podemos trabajar los temas que creemos fundamentales. Entonces se crea una fusión muy linda que permite trabajar de otra manera. Esta modalidad “también obliga a reflexionar, porque se van presentando distintos problemas al momento de estar construyendo y los niños deben buscar las soluciones.” (...)

“Estamos aprendiendo mientras jugamos y creemos que ahí está lo interesante. Cuando uno trabaja motivado, haciendo algo que le gusta y de la forma que le gusta, los aprendizajes fluyen de otra manera”, añadió el maestro. (...)

Los usos que los docentes de distintas escuelas uruguayas le han dado al videojuego son múltiples. Se trata de proyectos en los que se pueden integrar distintas áreas del conocimiento: lenguas con lectura, oralidad y escritura, artístico con artes visuales y música, física, química, geografía, hasta programación.

En la escuela de Shangrilá, por ejemplo, la maestra María José Sayagués lo usó en matemáticas, para calcular área, perímetro y fracciones y contó a El País que “los niños debían crear construcciones con cierto perímetro o cierta superficie. Una actividad consistía en crear un cerramiento para animales de una granja, para lo cual contaba con 24 vallas. Debían crearlo y luego poner ovejas en un cuarto del mismo. Así avanzando cada vez en ejercicios más complejos”.

En otra oportunidad los niños representaron volcanes y pudieron recorrer su interior: “Hay personajes que te cuentan en qué zona estás y cuáles son sus características. También trabajaron los diferentes tipos de respiración y crearon un mundo para representar allí diferentes animales de acuerdo a esto”, contó. (...)

“Comenzamos con actividades que nos permitieran ir conociendo los órganos y sus funciones. Luego de varias actividades donde pude ver que había quedado claro el tema, se planteó la consigna de modelar el cuerpo humano en Minecraft con la posibilidad de hacer un recorrido por el interior, visitando cada órgano del tubo digestivo. De esta forma los equipos tuvieron la ardua tarea de crearlo todo, desde cero, en varias sesiones. ¡El resultado fue fantástico!”, señaló.

Y concluyó Mauricio: “La creatividad de los docentes no tiene límites y este videojuego es muy versátil, por lo que se puede incluir perfectamente en las propuestas de aula tanto presencial como virtual. En muchas oportunidades son los propios gurises quienes dan ideas de cómo incorporar el Minecraft a lo que se viene trabajando en clase”.

Mientras hay personas que pueden ver a la tecnología y puntualmente a los videojuegos como “enemigos” de la educación y del aprendizaje y como herramientas que son “distracciones” para los niños, los docentes que apuestan por enseñar a través del juego aseguran que “hay que generar alianzas con la tecnología y también, dentro de eso, con los videojuegos”. (...)

(...) Además, agregó que el entusiasmo de los pequeños es tal que a veces suena el timbre y no se quieren ir a sus casas. (...)

<https://www.elpais.com.uy/vida-actual/asi-experiencia-escuela-shangrila-minecraft-ninos.html>

5) Qual é o argumento para a crítica feita ao uso do videogame Minecraft em escolas uruguaias?

- a) As crianças não querem voltar para casa no fim do horário letivo.
- b) Os professores não sabem utilizar bem a ferramenta.
- c) **Os videogames distraem as crianças do aprendizado.**
- d) A criatividade dos professores é maior sem o emprego do Minecraft.
- e) Os alunos aprendem erradamente ao usar o videogame.

6) O que NÃO é afirmado no texto?

- a) **A pandemia obrigou os professores uruguaios a estudarem informática.**
- b) O aprendizado ocorre porque existe motivação para resolver problemas.
- c) O Minecraft obriga a raciocinar durante o jogo.
- d) O videogame permite desenvolver a criatividade e o trabalho em equipe.
- e) O videogame é útil para aprender matérias como Biologia, Matemática, Geografia e Física.