



**CONCURSO DE ADMISSÃO
AO
CURSO DE FORMAÇÃO E GRADUAÇÃO**

PORTUGUÊS

FOLHA DE QUESTÕES

2002

Leia os textos a seguir e utilize-os para a solução das questões propostas.

TEXTO 1
Hemorragia virtual

O Japão adota censura para videogames, o que poderá reduzir a violência dos jogos no mundo inteiro

(Revista Época: Editora Globo, Nº 222, 19 de agosto de 2002, p. 77)

O Japão sempre foi a pátria dos videogames mais violentos do planeta. Durante anos, adolescentes disputaram a tapa cópias piratas dos programas lançados ali, porque sabiam que muitos diálogos e cenas eram censurados em outros países. Agora isso poderá mudar. Os fabricantes, em associação com o governo japonês, implantaram um sistema de classificação etária mais rigoroso para os jogos. Parte deles deverá ser vendida apenas para maiores de 18 anos. Os mais polêmicos provavelmente serão "suavizados", como costuma ocorrer com os filmes, para garantir-lhes censura livre. A classificação, evidentemente, não resolverá o problema. Quem não consegue comprar os jogos nas prateleiras das lojas sempre pode pirateá-los por meio da internet – ou, no Brasil, pedi-los ao camelô. Mas a preocupação dos japoneses com a violência é um bom sinal, inimaginável alguns anos atrás. (...)

Até pouco tempo atrás, havia duas correntes de opinião sobre os videogames. Uma pregava que eles incentivam a violência. A outra, que fazem justamente o contrário, ajudando os jogadores a descarregar a agressividade. São verdades parciais. Estudos recentes revelam que o problema maior não está na violência, mas no tipo de idéia que é transmitido aos jogadores. Uma pesquisa do Instituto Children Now concluiu que vários jogos difundem mensagens machistas, racistas ou simplesmente imorais – porque estimulam o desrespeito à lei e ao próximo. "Até os 7 anos a criança está em fase de formação da personalidade, por isso os exemplos são importantes. Se o personagem rouba carros e atropela velhinhas, isso obviamente distorce a sensibilidade dela", diz a educadora Tânia Zagury, citando *Carmageddon*, um jogo que foi recolhido das prateleiras em 1997.

TEXTO 2

Espírito olímpico **Comédia da vida pública** Luís Fernando Veríssimo

O espírito olímpico morreu, ontem, em Munique. Vinha agonizando há anos, mantido vivo com doses maciças de boa vontade e dissimulação, mas ontem acabou de morrer. As Olimpíadas talvez continuem; o Espírito Olímpico só sobreviverá como um grotesco monumento à hipocrisia e ao faz-de-conta. Na verdade está morto. (...)

O ideal olímpico é o ideal do espectador, do descompromisso com a História. De acordo com o espírito olímpico, a História é um relato da imperfeição humana, e o Homem é muito mais do que a história das suas crises. Quando a História exigia o compromisso subolímpico da espécie – como nas guerras – as Olimpíadas eram suspensas. A aristocracia europeia tirava férias até que o Homem voltasse à Razão. Isso nos tempos em que a crise era localizada e a História tinha prazo fixo para dar seus pulos. Numa época de revolução permanente, o Espírito Olímpico persiste como uma mentira, uma insistente e oca declaração da nossa inocência. Como diz aquela piada, que fica cada vez mais amarga com o passar do tempo: se você consegue manter a cabeça quando todos à sua volta estão perdendo a sua, é que você ainda não se deu conta da situação... Hoje não existem mais distâncias num mundo a jato, e a pirataria tem seu primeiro renascimento desde o tempo das caravelas. As fronteiras nacionais já não significam muita coisa, e o seu desaparecimento só serve para revelar com maior violência as verdadeiras fronteiras que dividem a raça humana. Em Munique disputava-se a primeira Olimpíada totalmente computadorizada da História, mas sua principal notícia fala de coisas anacrônicas como reféns, morte por grosseiras armas de fogo, comandos, ultimatoss suicidas, o homem mais distante do que nunca da razão e da organização eletrônica. De certa maneira, o mundo, hoje, recupera ao mesmo tempo que desmente o ideal olímpico. As fronteiras foram vencidas, mas o Homem continua o mesmo. A comunidade mundial é possível, mas o mais que ela consegue é dispersar a crise por todo o mundo. Não existem mais países neutros. Ninguém mais é imune. O espectador morreu, ontem, em Munique.

06/09/72

Durante as Olimpíadas em Munique, sete terroristas árabes fortemente armados invadiram a Vila Olímpica e mantiveram atletas israelenses como reféns durante vinte horas. Houve dezessete mortes.

TEXTO 3

A semana
Machado de Assis

17 de março

O primeiro dia desta semana foi assinalado por um sucesso importante: venceu o burro. Venceu no Jardim Zoológico, onde vencem o ganso e o tigre. Mas não importa o lugar; uma vez que venceu, é para se lhe dar parabéns, a esse bom e santo companheiro de São José, na estrada de Jerusalém, e de Sancho Pança, em toda sua vida, amigo do nosso sertanejo, e, ainda agora, em alguns lugares, rival da estrada de ferro. (...)

Venceu o burro. Digo *venceu* para usar do termo impresso; mas o verbo da conversação é *dar*. Deu o burro, amanhã dará o macaco, depois dará a onça, etc. Sexta-feira, achando-me numa loja, vi entrar um mancebo, extraordinariamente jovial, – por natureza ou outra cousa¹ – e bradava que tinha dado a avestruz, expressão obscura para quem não conhece os costumes dos nossos animais. É mais breve, mais viva, e não duvido nada mais verdadeira. Não duvido de nada. A zoologia corre assim parselhas com a loteria, e tudo acaba em ciência, que é o fim da humanidade.

Também a arqueologia é ciência, mas há de ser com a condição de estudar as cousas mortas, não ressuscitá-las. Se quereis ver a diferença de uma e outra ciência, comparai as alegrias vivas do nosso Jardim Zoológico com o projeto de ressuscitar em Atenas, após dous² mil anos, os jogos olímpicos. Realmente, é preciso ter grande amor a essa ciência de farrapos para ir desenterrar tais jogos. Pois é do que trata agora uma comissão, que já dispõe de fundos e boa vontade. Está marcado o espetáculo para abril de 1896. Não há lá burros nem cavalos; há só homens e homens. Corridas a pé, luta corporal, exercícios ginásticos, corridas náuticas, natação, jogos atléticos, tudo o que possa esfalfar um homem sem nenhuma vantagem dos espectadores, porque não há apostas. Os prêmios são para os vencedores e honoríficos. Toda a metafísica de Aristóteles. Parece que há idéia de repetir tais jogos em Paris, no fim do século, e nos Estados Unidos em 1904. Se tal acontecer, adeus, América! Não valia a pena descobri-la há quatro séculos, para fazê-la recuar vinte.

Glossário

1: coisa

2: dois

1ª Questão**Valor: 5,0 (0,5 ponto cada item)**

UTILIZE O CADERNO DE SOLUÇÕES (PÁGINA 5) PARA ASSINALAR AS RESPOSTAS DOS ITENS ABAIXO

- 1- O sujeito do verbo ser em “É mais breve, mais viva, e não duvido nada mais verdadeira” (texto 3, linha 12) é a
- (A) zoologia.
 - (B) natureza ou outra coisa.
 - (C) expressão obscura.
 - (D) avestruz.
- 2- Escolha a alternativa em que o verbo se encontra com a mesma regência do verbo da frase “O espírito olímpico morreu, ontem, em Munique.” (texto 2, linha 1)
- (A) Venceu o burro. (texto 3, linha 2)
 - (B) Na verdade está morto. (texto 2, linha 5)
 - (C) O Japão sempre foi a pátria dos videogames. (texto 1, linha 1)
 - (D) Não duvido de nada. (texto 3, linha 13)
- 3- Em “Até pouco tempo atrás, havia duas correntes de opinião sobre os videogames” (texto 1, linhas 14 e 15), o verbo *haver*
- (A) é impessoal, por isso não precisa concordar com o sujeito “duas correntes”.
 - (B) encontra-se na 3ª pessoa do singular do pretérito imperfeito do indicativo, concordando com o sujeito “pouco tempo”.
 - (C) está empregado no sentido de existir e não concorda com seu sujeito “duas correntes” devido ao contexto coloquial utilizado pela revista.
 - (D) no sentido empregado na frase, é impessoal e não possui sujeito.

4- No último parágrafo do texto 1, o comentário de uma educadora nos leva a concluir que

- (A) toda criança com menos de sete anos, que tiver acesso a jogos violentos, irá tornar-se um adulto violento.
- (B) a partir dos sete anos a criança, em fase de formação, só deve ter bons exemplos a sua volta.
- (C) bons exemplos são importantes para as crianças em fase de formação da personalidade.
- (D) crianças com mais de sete anos estão imunes à má influência dos jogos eletrônicos.

5- Escolha a alternativa que contém palavras com o prefixo de mesmo significado, respectivamente, dos prefixos dos seguintes vocábulos abaixo.

Imperfeição (texto 2) / Desrespeito (texto 1)

- (A) Internet (texto 1) / Desenterrar (texto 3)
- (B) Implantaram (texto 1) / Desaparecimento (texto 2)
- (C) Imorais (texto 1) / Dispõe (texto 3)
- (D) Inimaginável (texto 1) / Descompromisso (texto 2)

6- Tendo como referência as crônicas constantes da obra *A semana* e romances como *Memórias póstumas de Brás Cubas*, pode-se afirmar que é característica do texto machadiano

- (A) a ironia sutil com que aborda a natureza humana.
- (B) o ufanismo exacerbado para tratar os costumes da sociedade carioca do fim do século XIX.
- (C) o tom bucólico com que trata os assuntos do cotidiano.
- (D) a busca da evasão através da morte.

7- Escolha a alternativa cuja construção esteja correta.

- (A) Observa-se duas correntes de opinião sobre videogames.
- (B) É provável que se apresente opiniões divergentes sobre videogames.
- (C) Necessita-se de posicionamentos mais coerentes sobre a classificação etária dos jogos eletrônicos.
- (D) Mensagens machistas, racistas ou simplesmente imorais revela-se como o maior problema trazido por alguns jogos eletrônicos.

8- Escolha a alternativa que contém uma construção **não** condizente com as normas gramaticais.

- (A) As famílias intervieram na escolha dos jogos eletrônicos.
- (B) Durante aquela corrida, sofremos a perda de um grande amigo.
- (C) Depois do jogo, eles reouveram todo o dinheiro das apostas.
- (D) Nós hemos de ressuscitar os jogos olímpicos.

9- Escolha a opção que apresenta a causa, segundo o autor, da “morte” do Espírito Olímpico (texto 2).

- (A) A inocência dos espectadores.
- (B) As crises mundiais.
- (C) A própria História das Olimpíadas.
- (D) A excesso de boa vontade.

10- Escolha a alternativa **incorreta** segundo as normas da concordância nominal.

- (A) As corridas eram menos freqüentadas que os intervalos.
- (B) É necessário cautela na escolha dos brinquedos das crianças.
- (C) Os comprovantes de maioria foram anexos aos pedidos dos jogos.
- (D) Eles mesmo decidiram “suavizar” os jogos.

PRODUÇÃO ESCRITA

ESCOLHA UM DOS TEMAS A SEGUIR E REDIJA UM TEXTO DISSERTATIVO COM CERCA DE 40 (QUARENTA) LINHAS. UTILIZE O ESPAÇO CORRESPONDENTE DO CADERNO DE SOLUÇÕES.

Tema 1

Os esportes sempre estiveram presentes no desenvolvimento físico e mental do homem. Faça um paralelo entre esta afirmativa e a visão machadiana exposta no terceiro parágrafo do texto 3.

Tema 2

Em 1972, Luís Fernando Veríssimo já afirmava: “As fronteiras foram vencidas, mas o Homem continua o mesmo. A comunidade mundial é possível, mas o mais que ela consegue é dispersar a crise por todo o mundo. Não existem mais países neutros. Ninguém mais é imune.” (texto 2, linhas 27 a 30) Explique por que esta afirmação é válida nos dias atuais.

Tema 3

Em setembro de 2001, o mundo surpreendeu-se ao ver pela televisão ou via internet cenas até então habituais dos videogames. Relacione os atentados de 11 de setembro com a idéia de distorção da sensibilidade provocada pelos videogames (texto 1) e / ou com a noção “das verdadeiras fronteiras que dividem a raça humana.” (texto 2)