

EXAMEN DE INGRESO – MAYO 2017

Nombre: _____

D.N.I.: _____

(A) COMPREENSÃO AUDITIVA

Você vai ouvir 3 (três) vezes a matéria “A internet é o que a gente faz dela”, publicada pelo jornal O Globo em 28/04/2017 e disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/a-internet-o-que-gente-faz-dela-21264890#ixzz4g1TNj44q> [texto adaptado]

1 - Complete a tabela colocando um X na coluna correspondente. Caso a resposta seja “Errado”, coloque a informação correta em português.

	CERTO	ERRADO	CORREÇÃO
<i>I - As crianças apenas utilizam a rede para brincar.</i>			
<i>II - Cabe aos usuários da Internet a decisão sobre seu aproveitamento.</i>			
<i>III - Davi Braga planeja cursar formação superior na área de tecnologia.</i>			
<i>IV - Uma das carências da escola é a modernização das estratégias de letramento.</i>			
<i>V - O aplicativo “Sai pra lá” dispensa a identificação das denunciantes.</i>			

(B) USO DA LÍNGUA E PRODUÇÃO ESCRITA

1 - Reformule, em português, as seguintes frases extraídas do texto, com cuidado para não perder nem acrescentar informações.

I - O desafio da "Baleia Azul" trouxe à tona a importância de os pais acompanharem e orientarem os filhos no mundo digital, mas a rede não é feita apenas de ameaças.

II - Apesar de passar praticamente o dia inteiro conectado, Davi não se considera "viciado" em tecnologia, e recomenda que o uso em excesso deva ser monitorado pelos responsáveis.

III - Se por um lado o ativismo nas redes ajuda na circulação das ideias, existe o lado perverso.

2 - Escreva, em espanhol, um resumo do texto escutado.

(C) COMPREENSÃO LEITORA E PRODUÇÃO ESCRITA

Leia, em anexo, o artigo “Sobre a ‘Baleia Azul’ e as tecnologias da morte”, de Rosane Borges, publicado na seção Sociedade da revista Carta Capital em 27/04/2017 e disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/sobre-a-201cbaleia-azul201d-e-as-tecnologias-da-morte> [texto adaptado]

1 - Explique, em português e com as suas próprias palavras, qual é a posição da autora e que argumentos ela utiliza para defendê-la.

2 - A partir da leitura do texto e conforme a sua própria visão, escreva um texto argumentativo em português, explicitando qual é a relação entre tecnologia, sociedade e juventude no contexto argentino.

SOBRE A “BALEIA AZUL” E AS TECNOLOGIAS DA MORTE

por Rosane Borges — publicado 27/04/2017 14h36 - Carta Capital

O fenômeno macabro "Baleia Azul" ganha destaque, com justificada razão, entre os assuntos que vêm preocupando o mundo. O fenômeno é dinamizado pela execução gradativa de 50 desafios que vão desde a automutilação até o suicídio. Quem estabelece as regras e propõe os reptos é um mentor, uma espécie de líder, geralmente adulto, que ordena a realização da tarefa do dia com a garantia de provas.

Segundo consta, “Baleia Azul” provém de fake news (notícias falsas), gestadas na Rússia em 2015. O boato inspirou grupos a torná-lo exequível: uma jovem de 15 anos pulou do alto de um edifício, a sua tarefa de número 50. Dias depois, uma adolescente de 14 anos se atirou na frente de um trem. Ficamos alerta com a associação de 130 suicídios a grupos da morte virtuais. Outras tragédias supostamente motivadas pelo jogo foram observadas em países como a Inglaterra, França e Romênia. No Brasil, algumas ocorrências assustam: uma menina de 16 anos morreu no Mato Grosso após se afogar em uma lagoa com cortes nos braços, indício de que participava do jogo.

Esses acontecimentos nos fazem pensar sobre um fenômeno que certamente não é novo (suicídio entre a população jovem), mas que ganha impulso renovado com um jogo que se desdobra nas malhas da tecnologia.

Esse tipo de jogo, dinamizado por um líder, vem ganhando êxito porque se dirige fundamentalmente a adolescentes e jovens, fase em que estamos mais expostos a influências terceiras. Engorda o escopo das justificativas o argumento segundo o qual são eles que passam mais tempo expostos à internet e às redes sociais, o que os torna alvos fáceis dos serial killers virtuais, denominação atribuída aos desafiantes.

Mas, pera! O que dizer dos desafios que nós adultos aceitamos, sem resistência, no tecnocosmos, ainda que a serviço do bem comum? Quem não se lembra do desafio do “balde de gelo”, que consistia em solicitar a participação de celebridades para que se autoinfligissem um banho de água gelada e, ato contínuo, doassem dinheiro para o desenvolvimento de pesquisas sobre a esclerose lateral amiotrófica?

Como contestar pesquisas e dados que demonstram que a figura do líder não é uma necessidade exclusiva de jovens e adolescentes? A figura do líder cria laços de identificação, segundo Freud, que nos mantém atados aos outros e a nós mesmos.

Adicionalmente, não existem distâncias telescópicas entre o tempo dispensado por jovens e adultos na internet. Uma vez que a gestão da vida passa pelos espaços digitais, mergulhamos profunda e demoradamente no oceano da cibercultura.

Para o filósofo sul-coreano Byung-Chull Han, professor da Universidade de Berlim, a sociedade de desempenho (que substitui a sociedade disciplinar) prima pelo excesso de positividade. Somos teleguiados pela lógica do excesso (super-comunicação, super-rendimento, super-produção), que nos quer sempre ocupados, respondendo aos estímulos que não param de nos cortejar frente às telas, agora ubíquas. Devemos ser designs de nosso próprio destino, estar em perpétua atividade, a tal ponto de sermos designados como seres multitarefa. Hipervisibilizamos tudo ou quase tudo que fazemos e experimentamos, sempre açulados pelos comandos de uma máquina.

Nessa atmosfera de excesso de positividade, as máquinas – normalmente um smartphone – devem oferecer tudo que queremos e desejamos. Os aparelhos nunca desligam porque precisam oferecer não somente o que desejamos, mas também precisam dizer o que desejamos, demonstrando possuir um saber sobre o nosso desejo.

Talvez resida aí umas das chaves explicativas para a adesão ao jogo da morte. Jovens precisam desenhar utopicamente o horizonte dos seus desejos.

Quando as máquinas exercem essa tarefa por nós, nos esvaziamos de fantasias, recurso que sustenta o desejo, e um sujeito esvaziado de fantasia, ensina a psicanálise, é um sujeito débil para a produção de laço social. Jovens, mais do que ninguém, precisam voar (antes saíam de casa mais cedo, hoje ficam adultos sob o teto familiar).

Participar de um mundo marcado pelos excessos é atentar contra a vida na sua trajetória errante, por vezes dolorosa, mas compensadora quando criamos condições para a concepção e realização dos nossos desejos, que se constituem fundamentalmente pela falta e não pelo excesso. Somos desejanter, porque faltantes.

Na impossibilidade de querermos algo para além do que as máquinas acreditam que queremos, só nos resta aceitar, ceder e executar, achando que temos o controle e somos empreendedores de nossa própria existência.

TEXTO PARTE A - A INTERNET É O QUE A GENTE FAZ DELA

Como os jovens usam ferramentas digitais para criar impactos positivos

Por Sérgio Matsuura - 28/04/2017 8:00 - O Globo

RIO - O desafio da "Baleia Azul" trouxe à tona a importância de os pais acompanharem e orientarem os filhos no mundo digital, mas a rede não é feita apenas de ameaças. É na internet que os pequenos vão buscar informação e inspiração para ações positivas. Listamos algumas histórias de crianças e adolescentes que usam a tecnologia para impactar as suas vidas e as de outras pessoas.

— Muita gente fala que a internet tira a atenção das crianças na aula, mas, se não fosse ela, seriam os bilhetinhos. A internet não é culpada de nada. Ela é só um meio — diz Rafael Imamura, criador de um aplicativo para crianças montarem seus próprios livros digitais. — Existem coisas boas e coisas ruins, como em todos os lugares. As pessoas têm que escolher o que vão aproveitar.

Com ferramentas digitais, a nova geração está transformando o mundo e suas vidas. A recomendação, claro, é que os pais acompanhem os filhos no mergulho no mundo digital, mas da mesma forma que acompanham o desempenho escolar e outras vivências das crianças.

Fundador de start-up com apenas 13 anos

Aos 13 anos, Davi Braga teve a ideia de criar um serviço na internet para automatizar a venda de material escolar pela loja da mãe, Cristiana Peixoto Braga, que percorria Maceió de colégio em colégio oferecendo kits de material escolar. Hoje, a loja de Cristiana não existe mais, mas o filho, de apenas 16 anos, é CEO da List-it, start-up de venda de kits escolares que atua em 60 cidades do país.

O empreendedorismo de Davi é exemplo de que a internet não é uma armadilha para crianças e adolescentes, mas apenas mais um espaço, no caso virtual, onde eles transitam e constroem suas vivências próprias. “Antenado” desde pequeno, Davi conta que até onde sua memória alcança ele mexia com computadores e celulares.

— Quando eu era menor, não tinha tantos perigos como hoje — diz Davi. — Hoje, porém, o jovem avalia que os pais devem ficar atentos com as atividades dos filhos na internet, principalmente nas redes sociais. Apesar de passar praticamente o dia inteiro conectado — usa a internet para os estudos, trabalho e entretenimento —, Davi não se considera “viciado” em tecnologia, e recomenda que o uso em excesso deva ser monitorado pelos responsáveis.

Estudante do 2º ano do ensino médio, Davi planeja viajar neste ano para um curso de intercâmbio nos EUA, onde pretende cursar faculdade no setor de negócios.

Tudo pago com dinheiro próprio, ganho com a start-up. Diferente de outros jovens empreendedores, ele não pretende estudar em áreas ligadas à computação ou design.

— Eu usei o que tinha ao meu redor, no caso ferramentas digitais, para criar algo palpável e que rendesse retorno financeiro. Foi na internet que estudei sobre negócios e fiz contatos. E na hora de espalhar o meu serviço, usei as redes sociais — conta Davi. — Acredito que o meu exemplo, a minha história de convivência com o digital possa influenciar outros jovens.

Transformando crianças em autores digitais

O que poderia ser apenas um trabalho de conclusão do curso de Informática no Colégio Técnico de Campinas se transformou num premiado projeto de inovação social. Há três anos, Rafael Eiki Imamura, de 20 anos, e Laura Paixão Boscolo, de 19, desenvolveram o Yarner, uma plataforma de criação de livros digitais para apoiar professores na alfabetização de alunos. As crianças podem criar seus próprios livrinhos com fotografias, vídeos e desenhos. A ideia é que essa prática incentive o hábito de leitura desde a infância.

— A gente queria impactar o modo como a leitura e a escrita são ensinados na escola — explica Rafael. — A escola sente falta de ferramentas pensadas para elas, que mudem a experiência de ensino. Usar a tecnologia em sala de aula significa alterar a interação com os alunos. Não adianta só colocar o conteúdo do livro no projetor.

Assédio na rua, ação nas redes

A estudante de Publicidade Catharina Doria, hoje com 18 anos, é criadora do aplicativo "Sai pra lá", uma plataforma para mulheres de todo o país criarem, de forma anônima, um mapa colaborativo sobre casos de assédio.

A ideia surgiu de uma experiência desagradável vivida por ela, que foi assediada e perseguida por um homem quando era apenas uma estudante do ensino médio. Com o dinheiro que seria usado para uma viagem de formatura a Cancún, no México, Catharina criou o aplicativo, a sua porta de entrada para o ativismo na internet. A partir de então, começou a ser contatada por outras meninas, também vítimas de assédio.

No portal de vídeos, a estudante publica material sobre assuntos como feminismo, assédio e empoderamento. A ideia, conta, é usar o potencial da internet para disseminar informações e apoiar outras mulheres.

Mas se por um lado o ativismo nas redes ajuda na circulação das ideias, existe o lado perverso, o dos haters. Por defender ideais feministas, Catharina é vítima de pessoas que usam a internet para agredi-la.