

### LÍNGUA PORTUGUESA

#### TEXTO 1

#### VÍTIMAS DOS VIDEOGAMES E COMPUTADORES *Ciência Hoje* – agosto 2000

Um novo fantasma ronda os consultórios pediátricos: as lesões músculo-esqueléticas. O alerta vem do médico Clóvis Artur Almeida da Silva, responsável pela Unidade de Reumatologia Pediátrica, do Instituto da Criança, do Hospital das Clínicas (HC), em São Paulo. Segundo o especialista, é cada vez maior o número de pacientes com dores e lesões músculo-esqueléticas provocadas pelo uso excessivo de videogames e computadores. Os sintomas da doença são dores nas mãos e nos punhos, fadiga, comportamento agressivo, cefaléia e dores no abdômen, na coluna e no tórax. Além disso, o médico alerta para outros problemas que podem estar associados ao uso de computadores e videogames: a obesidade, o desinteresse pelo alimento (anorexia) e as convulsões por fotoestimulação, que acontecem em crianças já propensas ao problema.

**01** - Na primeira linha do texto, o autor compara as lesões músculo-esqueléticas a um “novo fantasma”; essa comparação se apóia no fato de que:

- (A) as lesões referidas só apareceram recentemente, com os computadores;
- (B) os fantasmas, como as lesões, produzem medo e preocupação;
- (C) as lesões não aparecem nos exames médicos de rotina;
- (D) lesões e fantasmas trazem dor aos pacientes;
- (E) os fantasmas são criações da mente infantil.

**02** - Hospital das Clínicas é uma expressão que aparece abreviada entre parênteses: HC. A abreviatura abaixo que segue idêntico critério de formação é:

- (A) Rio Grande do Norte – RN;
- (B) Amazonas – AM;
- (C) Minas Gerais – MG;
- (D) Rio Grande do Sul – RS;
- (E) Paraíba – PB.

**03** - O fato de o texto mostrar o parecer de um médico do Hospital das Clínicas:

- (A) indica que essa preocupação já chegou a todos os médicos;
- (B) demonstra que as lesões são um fato mais amplo do que se imagina;
- (C) traz ao texto certa seriedade e credibilidade;
- (D) comprova que a ciência faz parte de nossa vida cotidiana;
- (E) faz com que esse texto possa ser publicado numa revista de ciência.

**04** - Só **NÃO** se pode dizer das lesões músculo-esqueléticas que elas:

- (A) vêm aparecendo em maior número de pacientes;
- (B) causam problemas de vários tipos;
- (C) aparecem devido ao uso excessivo de videogames;
- (D) aumentaram após a invenção dos computadores;
- (E) são derivadas de dores e de comportamento agressivo.

**05** - “...é cada vez maior o número de pacientes com dores e lesões músculo-esqueléticas provocadas pelo uso excessivo de videogames e computadores.”; isso quer dizer que:

- (A) essas lesões vão atingir a todos nós, já que o uso de computadores se generalizou;
- (B) só as crianças economicamente privilegiadas são atacadas pelas lesões;
- (C) se não se instalassem games nos computadores, as lesões não existiriam;
- (D) se o uso de computadores fosse mais disciplinado, as lesões se reduziriam;
- (E) os adultos estão imunes a esse tipo de lesão.

**06** - As convulsões por fotoestimulação devem estar ligadas à(o):

- (A) luminosidade;
- (B) calor;
- (C) postura;

- (D) movimento;
- (E) som.

**07** - Entre os sintomas das lesões, aquele que pertence mais ao campo psicológico do que ao físico é:

- (A) cefaléia;
- (B) agressividade;
- (C) obesidade;
- (D) anorexia;
- (E) fadiga.

**08** - Pelo conteúdo e estrutura do texto, pode-se dizer que sua preocupação maior é:

- (A) ensinar;
- (B) informar;
- (C) prever;
- (D) prevenir;
- (E) atemorizar.

**09** - No título, ao designar os que sofrem as lesões como “vítimas”, o autor do texto:

- (A) emite uma condenação dos videogames e computadores;
- (B) relata os fatos como noticiário policial;
- (C) insere no texto o jargão médico;
- (D) mostra que a ignorância é a causa real dos males apontados;
- (E) indica que só as crianças são afetadas pelas lesões.

### TEXTO 2

#### O MITO DO NATURAL *Galileu, abril 2002*

Muitos remédios ainda são vendidos sem controle, em farmácias e barracas ambulantes. Um exemplo é a porangaba, cujo consumo virou moda no ano passado, sendo amplamente divulgada e vendida em redes de televisão como um emagrecedor natural. De acordo com os especialistas, não há nada que comprove sua eficácia.

**10** - O título do texto 2, “O mito do natural”, já indica que:

- (A) os remédios naturais estão sendo usados sem controle;
- (B) as farmácias lucram excessivamente com os remédios naturais;
- (C) os remédios naturais podem ser fruto de uma ilusão;

- (D) os remédios naturais foram criados por leigos;
- (E) os remédios tradicionais são menos usados que os naturais.

**11** - “...sendo amplamente divulgada e vendida em redes de televisão...”; esse segmento de texto deveria ficar mais adequado, se redigido do seguinte modo:

- (A) ...sendo divulgada amplamente e vendida em redes de televisão...;
- (B) ...sendo divulgada e vendida amplamente em redes de televisão...;
- (C) ...sendo divulgada e vendida em redes de televisão amplamente...;
- (D) ...sendo divulgada amplamente em redes de televisão e vendida...;
- (E) ...sendo vendida amplamente em redes de televisão e divulgada...

**12** - “Muitos remédios ainda são vendidos sem controle”; uma outra forma igualmente correta e mais clara de veicular-se o mesmo conteúdo da frase destacada é:

- (A) Ainda se vende muitos remédios sem controle;
- (B) Vendem-se ainda muitos remédios sem controle;
- (C) Muitos remédios sem controle ainda são vendidos;
- (D) Vende-se muitos remédios ainda sem controle;
- (E) São vendidos sem controle ainda muitos remédios.

**13** - O fato de muitos remédios serem vendidos em “barracas ambulantes” acentua:

- (A) a sua pouca eficácia;
- (B) a sua produção caseira;
- (C) o seu status de produto natural;
- (D) a falta de controle na venda;
- (E) o seu caráter de “moda”.

**14** - Ao dizer que a porangaba não tem sua eficácia comprovada, o autor do texto quer dizer que o remédio aludido:

- (A) não possui fórmula conhecida;
- (B) tem efeitos colaterais danosos;
- (C) não garante os resultados prometidos;
- (D) tem fabricação sem controle científico;

(E) possui efeitos positivos, apesar de ser natural.

### PEDAGOGO

**15** - Alguns autores consideram que as mudanças numa empresa ocorrem em quatro níveis qualitativos. São eles:

- (A) identitário, relacional, processual e de recursos;
- (B) psicológico, coletivo, processual e material;
- (C) corporativo, relacional, subjetivo e de recursos;
- (D) identitário, patronal, processual e financeiro;
- (E) psicológico, relacional, espiritual e de recursos.

**16** - De acordo com alguns autores, há dois paradigmas opostos, comumente utilizados como referenciais para definir uma empresa e o estilo de execução de seu trabalho. São eles os paradigmas:

- (A) mecanicista e holístico;
- (B) mecanicista e determinista;
- (C) inatista e holístico;
- (D) holístico e determinista;
- (E) determinista e inatista.

**17** - Uma atuação estratégica em Treinamento e Desenvolvimento, nos dias de hoje, implica considerar o seguinte aspecto:

- (A) visão especializada dos processos empresariais;
- (B) liderança autoritária;
- (C) ênfase na aprendizagem de conteúdos;
- (D) foco na técnica profissional;
- (E) valorização da motivação para o trabalho.

**18** - O desenvolvimento de um clima organizacional saudável numa empresa implica:

- (A) estabelecer valores individualizados;
- (B) adotar um estilo homogêneo de gerência;
- (C) evitar a flexibilização;
- (D) aprimorar a comunicação;
- (E) desenvolver uma visão setorial da organização.

**19** - Um dos princípios em que se apóiam as técnicas de aprendizagem é a:

- (A) abstração;
- (B) correção posterior das falhas;
- (C) repetição freqüente dos exercícios;
- (D) desconsideração das individualidades;
- (E) análise dos fracassos.

**20** - “*Dentre outras características, este método atinge as atitudes e amplia a auto-percepção e a sensibilidade dos treinandos, estimulando e incentivando, em geral, a criatividade.*” (Bíscaro, A. W., 1999, 0.279) Esta frase refere-se ao seguinte método de treinamento e desenvolvimento:

- (A) prático;
- (B) conceitual;
- (C) simulado;
- (D) comportamental;
- (E) transcendental.

**21** - “*São as que, além de cuidar de recursos e de processos, também se ocupam do nível das relações, no qual o impulso é questão do desenvolvimento das pessoas, pois só pessoas se desenvolvem*” (Moggi, J. 1999, p.51). Essa afirmativa representa a definição do conceito de empresas:

- (A) eficientes;
- (B) eficazes;
- (C) qualitativas;
- (D) construtivas;
- (E) excelentes.

**22** - Uma técnica de aprendizagem por simulação é:

- (A) a delegação;
- (B) o estudo de caso;
- (C) o estudo dirigido;
- (D) o painel;
- (E) o psicodrama.

**23** - Constituem características essenciais do processo bem-sucedido de Treinamento e Desenvolvimento em uma empresa:

- (A) aplicabilidade e realismo;

- (B) teorização e geração de dependência interpessoal;
- (C) alto custo e setorialização;
- (D) exclusividade e centralização;
- (E) hierarquização e baixo-custo.

**24** - Jair Moggi (1999) defende uma visão holística em Administração, em que a totalidade do ser humano apresenta-se em quatro níveis qualitativamente diferenciados. São eles:

- (A) mental, social, corporal físico e do outro;
- (B) social, corporal vital, do eu e do outro;
- (C) mental, corporal astral, social e do eu;
- (D) corporal físico, corporal vital, corporal astral e do eu;
- (E) corporal físico, corporal vital, mental e social.

**25** - “...o processo de produção é concebido sob a abordagem da engenharia, na qual administrar é um processo regulatório potencializado para a modelagem do processo de produção em vista da realização de metas dentro de parâmetros de tempo e custo.” (Malvezzi, S. 1999, p.21) Essa citação corresponde à seguinte abordagem empresarial:

- (A) capacitação;
- (B) modernização;
- (C) recursos humanos;
- (D) administração científica;
- (E) racionalização de tarefas.

**26** - No gerenciamento da qualidade dos serviços de uma empresa, o principal aspecto a ser considerado é:

- (A) o equipamento;
- (B) o homem;
- (C) o produto;
- (D) a missão;
- (E) o salário.

**27** - Para Medeiros (1999), há dois tipos básicos de abordagens de treinamento. São elas:

- (A) manual e intelectual;
- (B) física e mental;
- (C) antiga e moderna;
- (D) teórica e prática;
- (E) convencional e não convencional

**28** - No processo de construção da identidade de uma empresa, é importante definir claramente três requisitos: a visão, os valores e a missão da empresa. Os sentidos desses três requisitos podem ser representados, respectivamente, pelos verbos:

- (A) querer, pensar e valorizar;
- (B) poder, sentir e valorizar;
- (C) sentir, valorizar e querer;
- (D) querer, poder e pensar;
- (E) pensar, sentir e querer.

**29** - Entre as dimensões que tornam uma organização qualificada, encontra-se:

- (A) o trabalho individualizado;
- (B) o foco no cumprimento de tarefas e na obediência;
- (C) a diminuição dos níveis hierárquicos;
- (D) o distanciamento entre os diferentes setores da empresa;
- (E) o impedimento do desenvolvimento da autonomia.

**30** - “... Propor e dirigir um exercício dessa natureza pode não ser uma das atividades mais difíceis e complicadas. Entretanto, saber fazer leituras isentas e realísticas do que foi desvelado, e, mais que isso, facilitar ao grupo fazê-las por si mesmo é sem dúvida ainda mais adequado, embora difícil.” Este trecho, extraído de Marinho, 1999, p. 379, refere-se à seguinte etapa do processo de elaboração e execução de programas de treinamento e desenvolvimento:

- (A) prospecção;
- (B) foco da abordagem;
- (C) aquecimento;
- (D) planejamento;

(E) processamento.

**31** - “...qualquer aprendizado, para ser efetivo, deve conter três elementos... “ (Olivares, I. C., 1999, p.363). São eles:

- (A) espiritual, empresarial e sindical;
- (B) cognitivo, espiritual e motor;
- (C) cognitivo, afetivo e motor;
- (D) empresarial, afetivo e sindical;
- (E) afetivo, motor e espiritual.

**32** - De acordo com Jair Moggi (1999), quatro têm sido as visões do ser humano que orientaram o tratamento das mudanças organizacionais. São elas:

- (A) tecno-mecanicista, determinista, niilista e nativista;
- (B) nativista, niilista, behaviorista e estruturalista;
- (C) humanista, niilista, funcionalista e estruturalista;
- (D) tecno-mecanicista, nativista, behaviorista e humanista;
- (E) determinista, tecno-mecanicista, behaviorista e humanista.

**33** - Se o paradigma de uma empresa é holístico, então:

- (A) a competição é a mola que move a empresa;
- (B) um bom gerente deve ser, antes de tudo, um bom técnico;
- (C) a cooperação é a mola que move a empresa;
- (D) a produção é o centro de atenção;
- (E) o lucro é a prioridade.

**34** - Constitui uma das técnicas de aprendizagem por conceitos:

- (A) debate cruzado;
- (B) estágio;
- (C) dramatização;
- (D) projeto;
- (E) dinâmica de grupo.

**35** - “ ...é objetivo a ser perseguido incansavelmente e, ao ser implementado, deve considerar as características e peculiaridades de cada organização e do grupo de pessoas que a compõe.” (Pereira Garcia,

1999, p.227) Este trecho refere-se ao seguinte aspecto de um programa de Treinamento e Desenvolvimento:

- (A) hierarquização;
- (B) participação;
- (C) equipamentos;
- (D) redução de custos;
- (E) produto.

**36** - Um dos papéis da área de recursos humanos de uma empresa moderna é:

- (A) a centralização;
- (B) a colaboração;
- (C) a ênfase na operacionalização;
- (D) a hierarquização;
- (E) a padronização.

**37** - Constitui uma das técnicas de aprendizagem prática:

- (A) debate cruzado;
- (B) estudo de caso;
- (C) socioanálise;
- (D) instrução programada;
- (E) rodízio.

**38** - Um fator muito importante no processo de mudança é:

- (A) a habituação;
- (B) a mudança constante de foco;
- (C) o apoio da cúpula;
- (D) a cultura estagnada;
- (E) a lenta evolução tecnológica.

**39** - Uma das atuais funções da equipe de Treinamento e Desenvolvimento de uma Empresa é:

- (A) a promoção de um clima organizacional saudável;
- (B) a organização das olimpíadas empresariais;
- (C) a participação em organismos sindicais;

- (D) o incentivo à competitividade na produção;
- (E) a manutenção de uma baixa relação custo-benefício.

**40** - Um exemplo de aprendizagem por desenvolvimento psicológico é o seguinte método:

- (A) rodízio;
- (B) simpósio;
- (C) socioanálise;
- (D) jogos de empresa;
- (E) projetos.