

TRABALHO ESTUDOS AUTÔNOMOS 2º TRIMESTRE 2022

ALUNO (A): _____ TURMA: _____

VALOR: 12,0 Nota: _____

INSTRUÇÕES: Todas as questões devem ser respondidas a CANETA.

Leia os textos abaixo

Texto I**Texto II****Professor preso em operação contra a pedofilia fez mais de 300 vídeos de alunas, diz polícia**

Investigação da Polícia Civil aponta que o professor Ivan Secco Falsztyn, de 54 anos, fez mais de 300 vídeos de estudantes da St. Nicholas School, em Pinheiros, zona oeste de São Paulo. Preso em flagrante por suspeita de produzir e armazenar material pornográfico, ele teve a prisão preventiva decretada pelo Tribunal de Justiça de São Paulo (TJ-SP) em audiência de custódia nesta quarta-feira, 19. Responsável por conduzir a investigação, a delegada Ivalda Aleixo, divisionária da Delegacia de Capturas, afirma que Falsztyn confessou usar caixas de remédio, com furos, para esconder uma câmera digital e assim filmar partes íntimas de alunas durante aulas de História e Teatro. Agora, investigadores querem saber se o conteúdo pornográfico era comercializado – o que Falsztyn teria negado durante o interrogatório.

“Só da escola, ele calcula que tem mais de 300 vídeos”, afirma Ivalda, que estima ao menos 200 horas de material ilícito. Imagens obtidas pela polícia variam de duração: há vídeos de poucos minutos e também gravações de aulas inteiras, com mais de 1h30. As vítimas expostas nos vídeos teriam entre 10 e 17 anos, segundo a delegada. Os policiais descobriram parte do material após cumprir mandado de busca e apreensão na casa do docente, também em Pinheiros, na manhã de

terça-feira, 18. No local, os agentes apreenderam computadores, HDs, pendrives, CDs, além de uma câmera digital.

Parte das imagens passou por análise inicial da Polícia Civil e também foi enviada para perícia fazer laudos. Segundo a investigação, Falsztyn usava um computador pessoal para armazenar o material. Ele, no entanto, alega que apagava os vídeos – motivo pelo qual a polícia também vai tentar recuperar imagens possivelmente deletadas. Nesta quarta, a St. Nicholas School divulgou nota informando que o professor está “definitivamente afastado do quadro docente”. No comunicado, a instituição afirma que “se sente surpreendida pelos acontecimentos uma vez que – assim como as demais – adota procedimentos e práticas criteriosas na contratação dos seus profissionais” e que pretende “rever seus processos internos e aferir suas possíveis falhas”.

Disponível em: <https://istoe.com.br/professor-presos-fez-mais-de-300-videos-de-alunas-diz-policia/>.

Adaptado. Acesso em: 26.02.2020.

Texto III

Esqueça a ideia de um pedófilo estranho, que fica à espreita em um beco escuro. Conforme dados do 13º Anuário de Segurança Pública, divulgado em setembro, 76% das crianças vítimas de estupro possuem vínculo com seu agressor. A pesquisa ainda revelou um dramático recorde de registros de estupro: em 2018, foram 66.041 casos notificados pelas delegacias de polícia; 53,8%, contra crianças de até 13 anos. Isso significa que, a cada hora, quatro crianças são estupradas no Brasil. Na maioria dos casos, dentro da própria casa.

Apesar dos números estarrecedores, os crimes de violência sexual estão entre os menos notificados à polícia pelas vítimas. “No Brasil, a gente sabe que menos de 8% das vítimas de violência sexual chegam a registrar a ocorrência. E o que leva a isso é uma série de questões: desde medo de retaliações dos agressores, medo de julgamento pelas pessoas, vergonha, e também descrédito nas instituições de justiça e de segurança pública”, explica Carolina Pereira, pesquisadora do Fórum Brasileiro de Segurança Pública.

Desconstruir a ideia de que a vítima possa ser de alguma forma responsável pelo que lhe ocorreu é, então, um dos desafios no enfrentamento à violência sexual infantil. Outros obstáculos incluem a insuficiência de provas (poucos casos deixam vestígios físicos), a ausência de testemunhas (é algo que acontece dentro dentro de quatro paredes) e a proximidade do abusador (o qual, em muitos casos, é o provedor da família).

Em alguns casos, a própria mãe pode ser a abusadora, ainda que isso não seja o mais comum, já que em 96,3% das vezes o agressor é alguém do sexo masculino. A psicóloga clínica Juliana Menezes atendeu uma menina que passou por isso: “A mãe ficava tocando no seio da filha e dizendo ‘ó tá grandinho, já’, mostrava as genitálias para a avó e dizia ‘já tem pelinho’ e depois elas começaram a dormir na cama juntas”. Juliana explica que, quando a mãe falava na frente de todos os familiares, a criança ia naturalizando esse tipo de comportamento.

Um dos canais mais eficientes para ajudar na prevenção da violência sexual é a escola. “Quem comete o abuso não vai dizer para a criança que isso é errado, um crime e que não pode. Pelo contrário: vai chantagear, vai falar que é certo e, se a criança não tiver outro modelo, um outro espaço que diga o quanto isso é errado, ela não vai ter como saber”, explica a psicóloga Bruna Pérez, que faz um curso de especialização em saúde da criança e do adolescente. Em seu trabalho de conclusão, ela aponta a importância de criar momentos para falar sobre educação sexual: “durante esses momentos, que têm que ser compatíveis com cada faixa etária, o que se diz, como se diz, as crianças podem tirar suas dúvidas. Nessas dúvidas, podem surgir alguns relatos, alguma denúncia, e isso é protetivo para a criança”.

Disponível em: <https://www.ufrgs.br/humanista/2019/10/17/abuso-infantil-o-pedofilo-dorme-ao-lado/>.

Adaptado. Acesso em: 06.02.2020.

QUESTÃO 01. A partir da leitura dos textos motivadores e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija parágrafo dissertativo, de 7 a 10 linhas, em norma padrão da língua portuguesa sobre o tema O enfrentamento ao crime de abuso sexual infanto-juvenil no Brasil.

QUESTÃO 02. A partir da leitura dos textos motivadores seguintes e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, apresentando proposta de intervenção, que respeite os direitos humanos sobre o tema **RELAÇÃO HOMEM/NATUREZA: COMO DESENVOLVER A CONSCIÊNCIA AMBIENTAL?**

Texto I**Da exploração ambiental à Economia Verde: a era da sustentabilidade**

A exploração desordenada do ambiente natural em prol do desenvolvimento econômico, tecnológico e social se intensificou após a revolução industrial e vem aumentando as consequências nocivas à humanidade, como, por exemplo, a escassez dos recursos naturais essenciais à sobrevivência da espécie e o surgimento de novas patologias, até o momento desconhecidas. Como alternativa à exploração, na década de 20, o homem criou áreas intocáveis denominadas Áreas de Preservação, para as quais, posteriormente, foram propostas Leis de manejo sustentável, a fim de garantir a subsistência do homem.

Na década de 50 houve um *boom* econômico impulsionado pela atividade industrial e pelo crescimento populacional. A intensa negligência do homem com o ambiente natural resultou em uma série de Conferências que visaram à discussão dos danos ambientais à qualidade de vida humana. Com a intensificação do elo predatório entre o ser humano e o ambiente natural foi difundido, no país, o conceito de sustentabilidade, inicialmente denominado Desenvolvimento Sustentável. Objetivava-se, na época, promover socialmente a ideia de crescimento igualitário ambiental, social e econômico, com o propósito de atender às necessidades presentes da população, sem comprometer as necessidades das futuras gerações.

Em 1992 o Brasil sediou a Conferência da ONU sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento, conhecida como Rio 92 ou Cúpula da Terra, que reuniu mais de 100 Chefes de Estado para debater a viabilização do Desenvolvimento Sustentável. Mais de 20 anos depois, em 2012, com pouco resultado nesse âmbito, o Rio de Janeiro voltou a ser palco de negociações para o controle do aquecimento global. A Rio+20, como fora denominada, propôs o conceito de Economia Verde como uma alternativa à exploração ambiental, através da redução dos riscos ambientes e da escassez ecológica.

Deste modo, a Economia Verde, como descrita inicialmente, propunha vincular o crescimento econômico público e/ou privado à redução de emissões de carbono na atmosfera. Isto posto, essa pode ser definida como uma estratégia monetária cuja finalidade é antecipar uma futura escassez de um recurso natural, para a tomada de decisões preventivas conservacionistas. Portanto, os limites estabelecidos pela ciência passam a ser levados em consideração no processo de tomada de decisões políticas. Na Economia Verde, os bens naturais recebem valores monetários, com o propósito de conservá-los e preservá-los, conforme a necessidade humana de exploração. Entretanto, há uma enorme distância entre falar de conservação e tomar medidas práticas a ela.

O progresso socioeconômico obrigatoriamente requer o encolhimento dos recursos, uma vez que a matéria prima utilizada para a fabricação dos bens de consumo é proveniente dos fragmentos naturais. Na tentativa de normatizar a exploração de maneira manejada, a Economia Verde transforma o ambiente natural em “mercadoria”, utilizando a metodologia de compensação. Ou seja, uma Nação emissora de um gás causador do efeito estufa, caso tenha atingido a sua cota máxima de poluição estabelecida pela ONU, pode optar por compensar essa emissão desenvolvendo projetos de redução de danos ambientais, uma vez que o agente poluidor foi gerado pelo crescimento social e econômico, que não podem ser atenuados pela conservação ambiental. Ou seja, a Pegada Ecológica, definida pelas atividades humanas exploratórias ao meio ambiente é maior quanto maior for o desenvolvimento do país, e, não é controlada pela Economia Verde, através da compensação de danos estabelecida pela ONU.

Porém, espera-se que, em um futuro próximo, a Economia Verde convirja as Pegadas Ecológicas em níveis aceitáveis para o Planeta, através de uma nova política econômica mundial, que considere não o valor da conservação, mas a capacidade de resiliência dos ecossistemas, de modo que os recursos explorados estejam sempre disponíveis às futuras gerações, sem, no entanto, a geração atual precisar privar-se deles.

Maria Fabris Colodete

Mestre em Botânica (Ecologia Vegetal) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e Docente na Escola Superior Aberta do Brasil – ESAB.

Disponível em: <http://www.esab.edu.br/da-exploracao-ambiental-a-economia-verde-a-era-da-sustentabilidade/> (Adaptado)

QUESTÃO 03. Considerando a figura acima e a temática abordada no texto, avalie as afirmações a seguir.

- I. O grafite pode ser considerado uma manifestação artística pautada pelo engajamento social, porque promove a sensibilização da população por meio não só de gravuras e grandes imagens, mas também de letras e mensagens de luta e resistência.
- II. Durante muito tempo, o grafite foi marginalizado como arte, por ser uma manifestação associada a grupos minoritários.
- III. Cada vez mais reconhecido como ação de mudança social nas cidades, o grafite humaniza a paisagem urbana ao transformá-la.

É **CORRETO** o que se afirma em:

- A) II, apenas. B) III, apenas. C) I e II, apenas. D) I e III, apenas. E) I, II e III.

JUSTIFIQUE:

QUESTÃO 04. A tecnologia moderna reestrutura profundamente a consciência e a memória, impondo uma nova ordem nas formas tradicionais de compreender e de agir sobre o mundo. De um lado, essas tecnologias fixam lembranças de fatos concretamente vividos; por outro, elas derrubam as barreiras entre os acontecimentos reais e a ficção. Essas mixagens e reinterpretações influenciam diretamente não apenas a memória pessoal, mas, principalmente, a memória coletiva, refletida na cultura, no conhecimento científico e na forma como a sociedade identifica seus valores e comportamentos, sua ideologia, seu momento.

Fonte do texto: KENSKI, Vani Moreira. Novas tecnologias: O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. <http://www.conhecer.org.br/download/INFORMATICA%20EDUCATIVA/leitura%20anexa%203.pdf>. Adaptado.

A partir da leitura do texto acima, explique a charge a seguir:



QUESTÃO 05. O que são “conectivos do tipo operador argumentativo”? Dê exemplos.

QUESTÃO 06. O texto abaixo está sendo utilizado numa campanha de utilidade pública. Explícite o recurso intertextual de que se lançou mão em “Quando os olhos não vêem o coração sente”, sua adequação e efeito pretendido.



Explícite o recurso intertextual de que se lançou mão em “Quando os olhos não vêem o coração sente”, sua adequação e efeito pretendido.

QUESTÃO 07.

EDUCAÇÃO NA FILA DE ESPERA

Entra governo, muda governo, mudam-se os tempos, e a educação não muda. Continua a mesma, apesar dos discursos triunfalistas de eventuais dirigentes. Não diria que a educação está na UTI, mas que pode ser vista no corredor do hospital esperando atendimento, isso é evidente, e há muitos anos.

(Folha de São Paulo, 16-08-04)

É preciso ter cuidado com esse tipo de afirmação. Primeiro porque atribuir culpa ao videogame, mesmo que parcialmente, pode acabar desviando o assunto das causas mais tangíveis do problema. Além disso, uma discussão mais pertinente acaba ficando fora de foco: se há banalização ou não da violência no universo gamer.

Por que o videogame está sempre levando a culpa?

Há tempos que o videogame é associado a comportamentos errantes de crianças e adolescentes. Eu, por exemplo, cresci ouvindo familiares dizendo que os jogos fazem mal para as vistas, da mesma forma que vi — e vejo — pais culpando a jogatina pelo sedentarismo ou inabilidade social dos filhos. Não deixar de haver alguma lógica nesses argumentos. Independente de faixa etária, é comum que o jogador fique por demais concentrado no game e pisque menos, causando irritação aos olhos. Já uma pessoa que passa horas a fio jogando pode mesmo deixar as atividades físicas de lado, bem como negligenciar eventos sociais ou culturais, trazendo prejuízo para a sua saúde, tanto no âmbito físico quanto mental. Mas note que esses problemas frequentemente estão relacionados ao excesso. Há quem, voluntariamente ou por influência de pessoas próximas, perceba o abuso e passe a moderar o tempo gasto nos jogos. Outras percebem o problema, mas têm dificuldades para combatê-lo. Não é à toa que, em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) passou a considerar o vício em videogame um problema de saúde mental.

Só que a questão da violência segue um viés diferente e precipitado: a de que a exposição desmedida a jogos violentos, por si só, é capaz de moldar o caráter do indivíduo a ponto de ele extravasar a agressividade supostamente desenvolvida ali no mundo real.

Em maior ou menor grau, todo ato de violência que atinge proporções trágicas gera comoção e indignação. Esses sentimentos rapidamente alimentam a necessidade de se entender as causas. Um ataque terrorista pode ter como motivação questões políticas ou ideológicas. Um assalto que resulta em morte de inocentes tem a ganância como pano de fundo. Em todas essas situações, as razões não diminuem a gravidade do ato ou a dor resultante, mas ao menos entende-se — o que não é o mesmo de concordar com — o que engatilhou o ato de violência.

Porém, quando uma pessoa promove um ataque violento sem motivação aparente, a necessidade primária de explicação se manifesta pela busca do fator lógico mais próximo: de onde é mais provável que um jovem aparentemente sem contato prévio com o crime tenha extraído a ideia de um ataque? Verifique se ele jogava. Se positivo, então os jogos são a causa mais provável. Não são só os videogames que entram na mira. Filmes, quadrinhos, músicas e livros também podem ser alvos. Logo após o atentado de Parkland, na Flórida, em fevereiro de 2018, o presidente dos Estados Unidos Donald Trump disse que, além de jogos, filmes violentos podem influenciar tiroteios em escolas. Mas os jogos eletrônicos parecem ser os alvos preferidos porque são mais frequentemente relacionados ao comportamento imaturo ou irresponsável dos jovens. Além disso, games de tiro colocam o jogador no papel de executor. Quem vê de fora pode interpretar isso como uma forma de estímulo ou até de treino. O problema é que, ao culpabilizar os jogos, a mídia e autoridades acabam deixando de admitir que, na verdade, atentados como os de Parkland e Suzano costumam ter causas muito mais complexas, não raramente, multifatoriais.



O que dizem os pesquisadores

A postulação do videogame como causa de atos de violência ganhou força depois do massacre de Columbine, em 1999. De lá para cá, diversos estudos foram realizados para avaliar o assunto. Até hoje, nenhum deles conseguiu provar a relação de jogos com ataques violentos. Um dos estudos mais recentes vem da Universidade de Oxford. Divulgado em fevereiro, a pesquisa, feita com mais de mil adolescentes e seus pais, indica que os jovens que jogam videogame regularmente não são mais propensos à violência do que aqueles que não o fazem.

Andrew Przybylski, professor que liderou a pesquisa, diz que os jogadores até podem manifestar sentimentos de raiva por conta de alguma frustração no jogo, mas que esse comportamento não tem relação direta com ações agressivas na vida real. Przybylski aponta que, na verdade, estudos anteriores podem ter sido conduzidos por pesquisadores que já tinham algum tipo de preconceito sobre o assunto e, por conta disso, terem tido conclusões distorcidas a respeito da relação da violência com os jogos. Eis um possível exemplo: um estudo do psicólogo Brad J. Bushman publicado em 2012 chegou a defender que jogos em primeira pessoa ajudam a melhorar a pontaria do

jogador com armas na vida real. Mas Bushman teve que se retratar por esse estudo por conta de erros na aplicação dos métodos científicos. Outro: a Associação Americana de Psicologia (APA, na sigla em inglês) publicou um estudo em 2015 afirmando que pessoas que jogam games violentos têm mais probabilidade de assumir comportamentos agressivos. Mas esse estudo também foi questionado por conta de seus métodos.

Após a revisão do estudo, a APA manteve a sua posição, mas classificou a “pesquisa insuficiente para vincular jogo violentos à violência criminal”. Essa revisão ressalta ainda que nenhum fator de risco conduz, sozinho, a um ato de violência. “Ao contrário, é o acúmulo de fatores de risco que tende a levar a um comportamento agressivo ou violento. A pesquisa revisada aqui demonstra que o uso violento de videogames é um desses fatores de risco”. Isso quer dizer, no entendimento da entidade, que até existe a possibilidade de jogos violentos potencializarem atos agressivos, mas não isoladamente: é preciso que esse fator seja combinado a outros, por exemplo, a algum tipo de transtorno psicológico.

O buraco é mais embaixo

Em 2011, dias após o Massacre de Realengo, a TV Record exibiu uma reportagem insinuando que os jogos podem ter influenciado o atirador, Wellington Menezes de Oliveira, a cometer tamanha atrocidade — até uma hashtag foi criada na época em protesto: #gamerscontrar7. Mas a Polícia Federal descobriu, meses depois, que o atirador foi incentivado por um chan (fórum anônimo) que promovia discursos e ações de ódio contra mulheres, negros, homossexuais, nordestinos e judeus.

Com relação ao massacre de Suzano, a polícia já investiga o envolvimento de Guilherme Tauci Monteiro e Luiz Henrique de Castro, os autores do atentado, em um chan chamado Dogolochan, na deep web. O fórum foi criado pelos mesmos responsáveis pelo grupo que recebeu Wellington. Participantes desses fóruns podem até ter predileção por determinados jogos (ou filmes, músicas, etc.), mas não é isso que alimenta o seu radicalismo. Na raiz de tanto ódio costuma estar problemas sociais e psicológicos severos.

Não se pode dizer que rigorosamente todos os ataques violentos são orquestrados por grupos ou indivíduos extremistas, mas os casos citados e tantos outros deixam claro que o assunto é bastante complexo e grave. Simplesmente colocar a culpa no videogame acaba sendo, portanto, uma maneira evasiva e certamente ineficaz de lidar com o assunto.



Discutir a violência nos jogos é válido

É um equívoco posicionar os jogos como pano de fundo de atentados, mas isso não quer dizer que a violência ou comportamentos nocivos não devam ser analisados e debatidos no universo gamer. Por exemplo, será que não é pertinente discutir se a abordagem de determinados jogos não banaliza a agressividade na vida real? Ou, então, não seria válido questionar se a forma como a competitividade é estimulada em determinados jogos online não acaba alimentando o comportamento hostil que muitos jogadores têm nesses ambientes ou, ainda, se isso pode levar a quadros de ansiedade, irritabilidade e afins? A meu ver, esse é um exercício de reflexão que vale a pena ser posto em prática, afinal, um jogo violento não é uma escola de assassinos, mas nem por isso devemos nos esquivar da responsabilidade de identificar e combater os problemas que existem em muitas comunidades de jogadores.

<https://tecnoblog.net/especiais/jogos-nao-causam-violencia/>

QUESTÃO 09. A violência praticada por jovens das classes média e alta, comum em nossa sociedade nos últimos anos, não se justifica, se olharmos do ponto de vista de que eles não passam por carências, dificuldades materiais. Por que, então, esses atos ocorrem? Analise, em um parágrafo de 5 a 8 linhas, as possíveis causas de fatos como o de Suzano.

QUESTÃO 10. Agora, faça um parágrafo dissertativo que analise as consequências desses atos violentos para a sociedade.
