

**AULA 4**  
**ATIVIDADES PARA O PERÍODO DE REGIME**  
**ESPECIAL DE AULAS NÃO PRESENCIAIS DO**  
**ENSINO MÉDIO – SEDUC-GO**

Superintendência de  
Ensino Médio

Secretaria de  
Estado da  
Educação



COLÉGIO: \_\_\_\_\_  
NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/2021.

**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO DE GOIÁS**  
**SUPERINTENDÊNCIA DE ENSINO MÉDIO**  
**GERÊNCIA DE PRODUÇÃO DE MATERIAL PARA O ENSINO MÉDIO**  
**3ª SÉRIE – ENSINO MÉDIO**  
**SEDUC EM AÇÃO 2021**  
**ROTEIRO DE ESTUDO**  
**LISTA 4**

➤ **Componentes Curriculares e temas**

• **Terça-feira – 06/07/2021**

- Língua Portuguesa – **Aula na TBC** – D6 – Identificar o tema de um texto.
- Matemática – **Aula na TBC** – D9 – Relacionar a determinação do ponto de interseção de duas ou mais retas com a resolução de um sistema de equações com duas incógnitas.

**2021**

**TERÇA-FEIRA**

## LÍNGUA PORTUGUESA

### DESCRITOR

- D6 – Identificar o tema de um texto.

#### Para essa aula é importante:



- assistir à videoaula.

Disponível em:  
<https://portal.educacao.go.gov.br/>  
Acesso em: 15 jun. 2021.

- Com o auxílio das pesquisas, procurem responder às atividades propostas.

Olá, turma!  
Vamos ler e identificar os temas abordados nos textos?



### ATIVIDADE 01

Leia o texto a seguir.

#### Meu Destino

Cora Coralina

Nas palmas de tuas mãos  
leio as linhas da minha vida.

Linhas cruzadas, sinuosas,  
interferindo no teu destino.

Não te procurei, não me procurastes –  
íamos sozinhos por estradas diferentes.

Indiferentes, cruzamos  
Passavas com o fardo da vida...

Corri ao teu encontro.  
Sorri. Falamos.

Esse dia foi marcado  
com a pedra branca da cabeça de um peixe.

E, desde então, caminhamos  
juntos pela vida...

O tema do poema é

- (A) um desencontro amoroso, expresso pelo verso: “*Indiferentes cruzamos*”.
- (B) uma desconfiança do eu lírico em relação ao destino.
- (C) a linha traçada nas palmas das mãos.
- (D) o caminho percorrido pelo eu lírico em busca do amor.
- (E) um encontro marcado pelo destino.



## ATIVIDADE 02

Leia o texto a seguir.

### O problema ecológico

Afrânio Primo

Se uma nave extraterrestre invadisse o espaço aéreo da Terra, com certeza seus tripulantes diriam que neste planeta não habita uma civilização inteligente, tamanho é o grau de destruição dos recursos naturais. Essas são palavras de um renomado cientista americano.

Apesar dos avanços obtidos, a humanidade ainda não descobriu os valores fundamentais da existência. O que chamamos orgulhosamente de civilização nada mais é do que uma agressão às coisas naturais. Grosso modo, a tal civilização significa a devastação das florestas, a poluição dos rios, o envenenamento das terras e a deterioração da qualidade do ar. O que chamamos de progresso não passa de uma degradação deliberada e sistemática que o homem vem promovendo há muito tempo, uma autêntica guerra contra a natureza.

JORNAL MADHVA [adaptado]. Disponível em: <http://gg.gg/v367v>. Acesso em: 26 ago. 2016.

O tema desse texto é

- (A) a busca incessante do progresso pelo homem.
- (B) a possibilidade de invasão do planeta Terra por uma nave.
- (C) a constante destruição dos recursos naturais pelo homem.
- (D) a descoberta dos valores da existência humana.
- (E) a teoria de um renomado cientista americano.

## ATIVIDADE 03

Leia o texto a seguir.

### Jogos eletrônicos incentivam comportamento violento?

Guilherme Teixeira

Na década de 90, pudemos presenciar um grande salto tecnológico, especialmente na área da informática. Chegaram os computadores pessoais (com interfaces amigáveis) e a Internet, proporcionando a criação de um mundo novo, que é virtual sem deixar de ser real.

Neste novo mundo, não só recebemos informações, mas também atuamos sobre ele ao interagir, colocando nossas marcas por diversas maneiras, do envio de e-mails ao carregamento de vídeos, da participação de fóruns e comunidades aos jogos virtuais. Esta convivência nos transforma e nos permite ser também agentes transformadores. Mais do que simples espaço de “troca de informações”, é um campo no qual nossa mente pode operar, agindo, reagindo e projetando-se sobre ele.

Ao mesmo tempo, os videogames avançaram significativamente na qualidade de seus jogos e gráficos, tornando-os mais realistas. Com esse avanço, surgiram jogos com conteúdo considerado violento, de personagens agredindo outros personagens, diferentemente dos quadradinhos da época do Atari, onde não se poderia ver essa violência e não se poderia identificar um ato de violência do jogo com a vida real. Com essa inovação, surgiu a polêmica: podem os jogos eletrônicos incentivar o comportamento violento? Esta pergunta já vem sendo feita há vários anos, mas as respostas aventadas são carregadas de fantasias e ideias provindas do senso comum, sejam elas a favor da ideia de que os jogos fomentam, sim, a violência ou seu inverso, a de que não há nenhum perigo inerente a tais jogos.

Um dos maiores obstáculos para uma maior compreensão por parte da população, e principalmente por parte das autoridades que lidam com jogos, é a ideia de que a visão das cenas violentas dentro dos jogos leva diretamente à sua imitação na vida real, ou, melhor dizendo, fora da situação de jogo (nas relações pessoais, na escola, no trabalho, etc...). Pesquisas com jogadores vêm apontando sistematicamente que não se pode considerar que os jogos geram comportamentos violentos, ou no mínimo, que eles não agem sobre as pessoas em um esquema linear de causa e efeito.

Isto quer dizer que comportamentos violentos realizados pelos jogadores devem ser observados sob uma ótica mais ampla, levando em conta diversos fatores como relações e contextos familiares e sociais, histórico de vida (especialmente histórico de violência), grau de maturidade e estrutura psíquica, entre outros.

Esses mesmos estudos mostram que os jogos fornecem um grande potencial catártico, ou seja, que as pessoas podem “descontar suas tensões” jogando e facilitando o processamento psicológico de suas experiências cotidianas. Além disso, os jogos (especialmente os online e os jogos formados por times) proporcionam um espaço de interação e socialização que talvez não pudessem ser experimentados por muitas dessas pessoas sem a mediação dos jogos. Podem ainda potencializar habilidades motoras e cognitivas.

Mas essas virtudes não garantem que esses jogos sejam inócuos e que os pais possam deixar os filhos jogar sem nenhuma supervisão. Os jovens, especialmente, crianças e adolescentes, passam por estágios delicados do desenvolvimento psíquico e necessitam da presença parental para que esse desenvolvimento ocorra de maneira mais plena.

Existem, inseridas na maioria dos jogos, questões éticas e de relacionamento social que necessitam de discussão e orientação, como aquelas relacionadas à sexualidade ou ao uso de drogas. Aliás, a própria proximidade dos pais colabora para que os filhos evitem comportamentos antissociais, inclusive a violência.

É preciso também que os pais saibam estipular limites ao uso do videogame a fim de evitar que seus filhos caiam no que se chama popularmente de vício em jogo, ou jogo compulsivo. O bom diálogo e um bom acordo entre pais e filhos é a melhor forma de prevenção desse tipo de comportamento.

O que podemos observar é que o jogo eletrônico é um bom recurso para o entretenimento e desenvolvimento pessoal, desde que usado com responsabilidade e bom senso.

Disponível em: <http://gg.gg/v40ym>. Acesso em: 28 nov. 2014.

Qual é o tema do texto?

(A) A discussão sobre a possibilidade de os jogos eletrônicos tornarem o comportamento dos jovens violento.

(B) O avanço significativo dos videogames com relação à qualidade de seus jogos e gráficos tornando-os mais realistas.

(C) Os jogos, especialmente os *online*, e os formados por times proporcionarem a interação e a socialização.

(D) As discussão e orientação das questões éticas e de relacionamento social inseridas na maioria dos jogos.

(E) A necessidade de os pais estipularem limites ao uso do *videogame* para evitar que seus filhos caiam no vício em jogo.

## ATIVIDADE 04

Leia o texto a seguir.

### Um grau a mais de qualidade de vida

Graças à tecnologia, as cirurgias de catarata têm hoje resultados altamente satisfatórios. Pacientes que já passaram pela operação e ficaram com grau residual na visão podem “zerar” o problema com uma nova técnica, que consiste na implantação de lentes especiais. Elas são inseridas sobre as previamente existentes, que fazem o papel do cristalino danificado. Trata-se de *upgrade*, eliminando a necessidade de óculos. “A medicina foi em busca de uma solução apropriada para aqueles que implantaram originalmente lentes monofocais e que agora gostariam de obter mais qualidade de vida e independência do uso de óculos”, observa o oftalmologista Celso Boianovsky, especialista em catarata. Pacientes com lentes multifocais dispensam a correção.

REVISTA DO CORREIO. Correio Braziliense. 22 ago. 2010, p. 20.

O assunto abordado nesse texto é

(A) a qualidade de vida de pacientes que fazem tratamento oftalmológico.

(B) a utilização de lentes especiais para a correção da visão.

(C) o grau residual na visão de pacientes que passaram por cirurgia.

(D) os problemas da implantação de lentes monofocais em pacientes.

(E) os resultados obtidos pelas novas cirurgias de catarata.



## MATEMÁTICA

### DESCRITOR

➤ D9 – Relacionar a determinação do ponto de interseção de duas ou mais retas com a resolução de um sistema de equações com duas incógnitas.

### Para essa aula é importante:



- assistir à videoaula.

Disponível em:  
<https://portal.educacao.go.gov.br/>.  
Acesso em: 15 jun. 2021.

- Com o auxílio das pesquisas, procurem responder às atividades propostas.

A sensação de missão cumprida é a prova de que todo esforço valeu a pena.



### ATIVIDADE 01

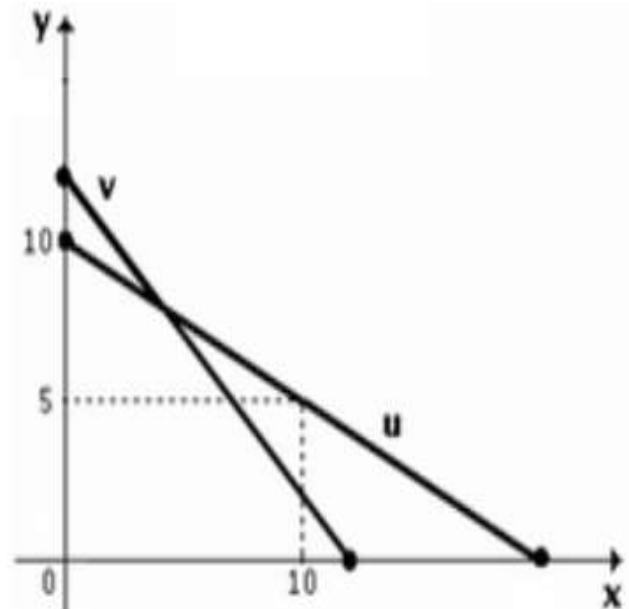
Sejam as retas  $r: x + 3y - 1 = 0$  e  $u: x - y + 3 = 0$ . Qual o ponto de interseção entre as retas indicadas?

- (A) (-2,1)
- (B) (2,1)
- (C) (1,-2)
- (D) (-1,-1)
- (E) 2, -2

Disponível em: <https://tinyurl.com/sxcrvzt>. Acesso em: 08 jun. 2021.

### ATIVIDADE 02

Considere as retas representadas no gráfico a seguir, sabe-se que  $v$  representa a reta de equação  $x + y = 12$  e  $u$  a reta de equação  $2x + 4y = 40$ .



O ponto de interseção dessas retas é

- (A) (4,8).
- (B) (8,4).
- (C) (10,5).
- (D) (2,10).
- (E) (7,7).

Disponível em: <https://tinyurl.com/sxcrvzt>. Acesso em: 08 jun. 2021.

### ATIVIDADE 03

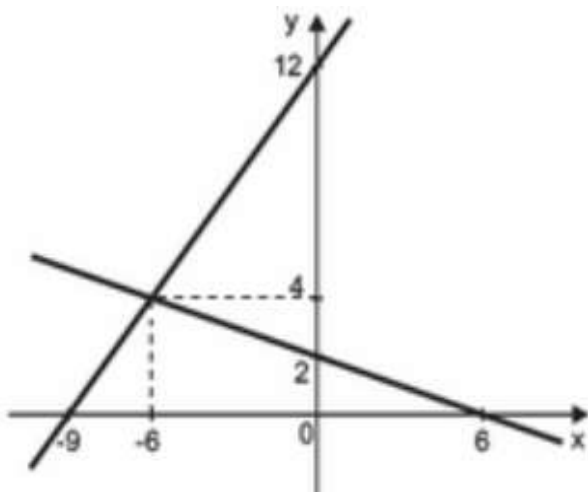
Considere as retas  $r: y = x + 5$  e  $t: y = -2x + 11$ . O ponto  $P(m, n)$  é a interseção das duas retas. Qual o valor de  $m - n$ ?

- (A) -7
- (B) -5
- (C) 3
- (D) 4
- (E) 5

Disponível em: <https://tinyurl.com/sxcrvzt>. Acesso em: 08 jun. 2021.

### ATIVIDADE 04

Na figura, a seguir, estão representados um sistema de equações e os gráficos de duas retas.



Os valores de P e Q para que o gráfico corresponda à solução do sistema são

- (A) 12 e 2.
- (B) -9 e 6.
- (C) -36 e 6.
- (D) -6 e 4.
- (E) -12 e -2.