

QUESTÃO 97

O **rap**, palavra formada pelas iniciais de *rhythm and poetry* (ritmo e poesia), junto com as linguagens da dança (o *break dancing*) e das artes plásticas (o grafite), seria difundido, para além dos guetos, com o nome de cultura *hip hop*. O *break dancing* surge como uma dança de rua. O grafite nasce de assinaturas inscritas pelos jovens com *sprays* nos muros, trens e estações de metrô de Nova York. As linguagens do *rap*, do *break dancing* e do grafite se tornaram os pilares da cultura *hip hop*.

DAYRELL, J. **A música entra em cena: o rap e o funk na socialização da juventude**. Belo Horizonte: UFMG, 2005 (adaptado).

Entre as manifestações da cultura *hip hop* apontadas no texto, o *break* se caracteriza como um tipo de dança que representa aspectos contemporâneos por meio de movimentos

- A** retilíneos, como crítica aos indivíduos alienados.
- B** improvisados, como expressão da dinâmica da vida urbana.
- C** suaves, como sinônimo da rotina dos espaços públicos.
- D** ritmados pela sola dos sapatos, como símbolo de protesto.
- E** cadenciados, como contestação às rápidas mudanças culturais.

QUESTÃO 133

Riscar o chão para sair pulando é uma brincadeira que vem dos tempos do Império Romano. A amarelinha original tinha mais de cem metros e era usada como treinamento militar. As crianças romanas, então, fizeram imitações reduzidas do campo utilizado pelos soldados e acrescentaram numeração nos quadrados que deveriam ser pulados. Hoje as amarelinhas variam nos formatos geométricos e na quantidade de casas. As palavras “céu” e “inferno” podem ser escritas no começo e no final do desenho, que é marcado no chão com giz, tinta ou graveto.

Disponível em: www.biblioteca.ajes.edu.br. Acesso em: 20 maio 2015 (adaptado).

Com base em fatos históricos, o texto retrata o processo de adaptação pelo qual passou um tipo de brincadeira. Nesse sentido, conclui-se que as brincadeiras comportam o(a)

- A** caráter competitivo que se assemelha às suas origens.
- B** delimitação de regras que se perpetuam com o tempo.
- C** definição antecipada do número de grupos participantes.
- D** objetivo de aperfeiçoamento físico daqueles que a praticam.
- E** possibilidade de reinvenção no contexto em que é realizada.

QUESTÃO 124

Obesidade causa doença

A obesidade tornou-se uma epidemia global, segundo a Organização Mundial da Saúde, ligada à Organização das Nações Unidas. O problema vem atingindo um número cada vez maior de pessoas em todo o mundo, e entre as principais causas desse crescimento estão o modo de vida sedentário e a má alimentação.

Segundo um médico especialista em cirurgia de redução de estômago, a taxa de mortalidade entre homens obesos de 25 a 40 anos é 12 vezes maior quando comparada à taxa de mortalidade entre indivíduos de peso normal. O excesso de peso e de gordura no corpo desencadeia e piora problemas de saúde que poderiam ser evitados. Em alguns casos, a boa notícia é que a perda de peso leva à cura, como no caso da asma, mas em outros, como o infarto, não há solução.

FERREIRA, T. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com>. Acesso em: 2 ago. 2012 (adaptado).

O texto apresenta uma reflexão sobre saúde e aponta o excesso de peso e de gordura corporal dos indivíduos como um problema, relacionando-o ao

- A** padrão estético, pois o modelo de beleza dominante na sociedade requer corpos magros.
- B** equilíbrio psíquico da população, pois esse quadro interfere na autoestima das pessoas.
- C** quadro clínico da população, pois a obesidade é um fator de risco para o surgimento de diversas doenças crônicas.
- D** preconceito contra a pessoa obesa, pois ela sofre discriminação em diversos espaços sociais.
- E** desempenho na realização das atividades cotidianas, pois a obesidade interfere na *performance*.