QUESTÃO 1 - C

Aumento do efeito estufa ameaça plantas, diz estudo. O aumento de dióxido de carbono na atmosfera, resultante do uso de combustíveis fósseis e das queimadas, pode ter consequências calamitosas para o clima mundial, mas também pode afetar diretamente o crescimento das plantas. Cientistas da Universidade de Basel, na Suíça, mostraram que, embora o dióxido de carbono seja essencial para o crescimento dos vegetais, quantidades excessivas desse gás prejudicam a saúde das plantas e têm efeitos incalculáveis na agricultura de vários países. O Estado de São Paulo, 20 set. 1992, p.32.   
O texto acima possui elementos coesivos que promovem sua manutenção temática. A partir dessa perspectiva, conclui-se que   
  
(A) a palavra "mas", na linha 3, contradiz a afirmação inicial do texto: linhas 1 e 2.   
(B) a palavra "embora", na linha 4, introduz uma explicação que não encontra complemento no restante do texto.   
(C) as expressões: "consequências calamitosas", na linha 2, e "efeitos incalculáveis", na linha 6, reforçam a ideia que perpassa o texto sobre o perigo do efeito estufa.  
(D) o uso da palavra "cientistas", na linha 3, é desnecessário para dar credibilidade ao texto, uma vez que se fala em "estudo" no título do texto.  
(E) a palavra "gás", na linha 5, refere-se a "combustíveis fósseis" e "queimadas", nas linhas 1 e 2, reforçando a ideia de catástrofe.

QUESTÃO 2 - B

A sociedade atual testemunha a influência determinante das tecnologias digitais na vida do homem moderno, sobretudo daquelas relacionadas com o computador e a internet. Entretanto, parcelas significativas da população não têm acesso a tais tecnologias. Essa limitação tem pelo menos dois motivos: a impossibilidade financeira de custear os aparelhos e os provedores de acesso, e a impossibilidade de saber utilizar o equipamento e usufruir das novas tecnologias. A essa problemática, dá-se o nome de exclusão digital.  
No contexto das políticas de inclusão digital, as escolas, nos usos pedagógicos das tecnologias de informação, devem estar voltadas principalmente para   
  
(A) proporcionar aulas que capacitem os estudantes a montar e desmontar computadores, para garantir a compreensão sobre o que são as tecnologias digitais.  
(B) explorar a facilidade de ler e escrever textos e receber comentários na internet para desenvolver a interatividade e a análise crítica, promovendo a construção do conhecimento.  
(C) estudar o uso de programas de processamento para imagens e vídeos de alta complexidade para capacitar profissionais em tecnologia digital.  
(D) exercitar a navegação pela rede em busca de jogos que possam ser "baixados" gratuitamente para serem utilizados como entretenimento.  
(E) estimular as habilidades psicomotoras relacionadas ao uso físico do computador, como mouse, teclado, monitor etc.