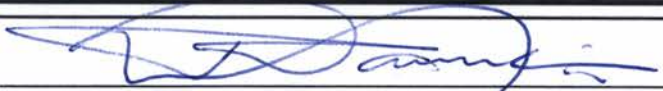


CONCURSO DE ADMISSÃO

ANO 2021/22




TALMO EVARISTO DO NASCIMENTO - Cel
Comandante e Diretor de Ensino

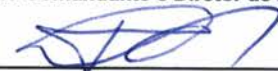
COLÉGIO MILITAR DE BELÉM

PROVA DE MATEMÁTICA, LÍNGUA PORTUGUESA E REDAÇÃO 6º Ano do Ensino Fundamental

ORIENTAÇÕES

1. Esta prova é composta dos seguintes materiais:
 - a) 1 (um) **CADERNO DE QUESTÕES OBJETIVAS**, composto de 24 (vinte e quatro) itens de múltipla escolha de Matemática e Português, numerados de 01 a 24, impressos em 21 páginas, inclusive a capa e a **PROPOSTA DE REDAÇÃO**;
 - b) 1 (um) **CARTÃO-RESPOSTA**, destinado à marcação das respostas das questões objetivas formuladas na prova.
2. A prova terá a duração de **3 (três) horas e meia (210 min)**, já incluído o tempo de preenchimento do **CARTÃO-RESPOSTA** e de escritura da **REDAÇÃO**.
3. Antes de iniciar a resolução da prova, confira seus dados pessoais no **CARTÃO-RESPOSTA** e assine-o.
4. O (a) candidato(a) tem **15 (quinze) minutos iniciais para tirar dúvidas QUANTO À IMPRESSÃO DA PROVA**. Qualquer falha de impressão, paginação ou falta de folhas deverá ser apresentada ao **FISCAL DE PROVA**, que a solucionará.
5. Use somente caneta esferográfica de tinta **AZUL** ou **PRETA**.
6. **ATENÇÃO!** Não se esqueça de que as respostas das questões de 01 a 24, constantes deste caderno, deverão, obrigatoriamente, ser transpostas para o **CARTÃO-RESPOSTA**. Para fins de correção das questões objetivas, será considerado o **CARTÃO-RESPOSTA** do candidato(a).
7. O(a) candidato(a) só poderá entregar a prova e sair da sala de aula após transcorridos **45 (quarenta e cinco) minutos de seu início**. Após ausentar-se da sala, não será permitido retornar a ela ou permanecer nos corredores do local de prova.
8. Somente o(a) candidato(a) que permanecer até o **término da prova (11h30)** poderá levar este caderno de questões objetivas.
9. É **PROIBIDO**: emprestar ou pedir material emprestado e usar corretor ou qualquer meio eletrônico de comunicação.
10. O uso, ou porte, de meios ilícitos ("cola") desclassificará o(a) candidato(a) deste concurso.
11. Ao sair da sala, não se esqueça de recolher seus pertences.
12. Leia atentamente as **instruções de preenchimento** existentes no **CARTÃO-RESPOSTA**.

CANDIDATO(A) NR _____ **NOME** _____



PROVA DE MATEMÁTICA

Utilize a imagem a seguir para resolver as questões 1 e 2:



Disponível em: <<https://guiamachado.com.br/supermercado-alvorada-ofertas-validas-ate-26-05-19/>>. Acesso em: 31 ago. 2021.

Questão 1

Andressa e sua mãe foram ao supermercado comprar alguns ingredientes para um bolo de aniversário do pai de Andressa. No catálogo de produtos, perceberam que alguns itens estavam em promoção: a farinha de trigo Rosa Branca R\$ 2,49 cada pacote; o achocolatado Nescau R\$ 8,99 a unidade e a barra de chocolate Lacta por R\$ 3,99 cada uma.

Sabendo que a mãe de Andressa tem R\$ 100,00 para comprar dois pacotes de farinha de trigo, dois pacotes de achocolatado e duas barras de chocolate, quanto sobrá de troco ao final dessa compra?

- (a) R\$ 35,98
- (b) R\$ 43,89
- (c) R\$ 69,06
- (d) R\$ 71,21
- (e) R\$ 84,53



Questão 2

Para preparar a cobertura do bolo, Andressa consultou a receita na internet e viu que nela constavam três ingredientes: um pacote e meio de farinha de trigo, um pacote e meio de achocolatado e duas barras de chocolate.

Sabendo que cada pacote de farinha de trigo tem 1 Kg, cada pacote de achocolatado 800 g e cada barra de chocolate 90 g, qual será a massa total da cobertura desse bolo, em gramas?

- (a) 1890
- (b) 2880
- (c) 2990
- (d) 3280
- (e) 3780

Questão 3

Os alunos do Colégio Militar de Belém participam anualmente das Olimpíadas Internas, competindo em várias modalidades esportivas. Neste ano de 2021, existem 288 alunos na 1ª companhia (6º, 7º e 8º anos do Ensino Fundamental) e 360 na 2ª companhia (9º ano do Ensino Fundamental e 1º e 2º anos do Ensino Médio). Para os Jogos, há a necessidade de que ambas as companhias sejam divididas em várias equipes,



formadas de uma mesma quantidade de alunos, sendo que essa quantidade de alunos deve ser a maior possível.

Qual é a quantidade de alunos em cada equipe?

- (a) 81
- (b) 72
- (c) 54
- (d) 36
- (e) 18



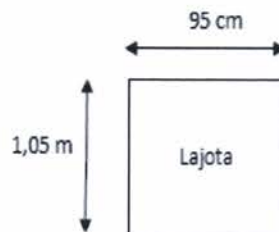
Questão 4

Dentro do Colégio Militar de Belém existem duas áreas de convivência para os alunos: os gazebos sul e norte, conforme a imagem aérea seguinte:

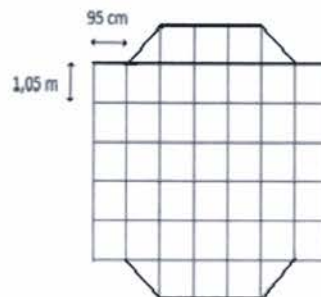


Disponível em: <<https://www.google.com.br/maps/place/>>. Acesso em: 31 ago. 2021.

Ambos os gazebos possuem o mesmo tipo de piso, composto por várias lajotas retangulares com as seguintes dimensões:



O piso de cada gazebo é composto por várias lajotas conforme a figura:



Assinale a alternativa que indica a área total dos pisos dos **dois** gazebos, em metros quadrados.

- (a) 85,785
- (b) 85,155
- (c) 84,215
- (d) 83,855
- (e) 83,655



Questão 5

Uma transferência de arquivos de um celular para um computador, normalmente, é feita de maneira muito rápida. Considere um sistema celular-computador cuja taxa de transferência de arquivos seja de 5 *megabytes* (MB) por segundo. Para transferir, nesse sistema, 16 fotos, cada uma com 20 MB, o tempo aproximado é de:

- (a) 1 segundo.
- (b) 5 segundos.
- (c) 10 segundos.
- (d) 1 minuto.
- (e) 5 minutos.

Questão 6



Disponível em: <<http://sdogloob.blogspot.com/2012/12/hojecuca-rouba-carapuca-do-saci.html>>, Acesso em: 23 set. 2021.

Próximo ao sítio do Pica-Pau Amarelo, Saci conversava com a Cuca para que ela parasse de assustar as crianças que iam brincar perto da mata. Mas Cuca ofereceria uma trégua apenas se o Saci descobrisse como completar corretamente o problema matemático a seguir:

"Se o triplo do número de árvores nesta floresta é $\frac{1.053}{2} \times 10$ então..."

Ajude o Saci a escolher uma das alternativas abaixo que completa corretamente o problema da Cuca.



- (a) "...o dobro do número de árvores é 4.510."
- (b) "...a terça parte do número de árvores é 565."
- (c) "...o sêxtuplo do número de árvores é 11.530."
- (d) "...a nona parte do número de árvores é 295."
- (e) "...a quinta parte do número de árvores é 351."

Questão 7

O aluno Mobotium é atleta de triatlo e realiza seus treinamentos com a seguinte regularidade: corrida a cada 6 dias, ciclismo a cada 9 dias e natação a cada 12 dias.

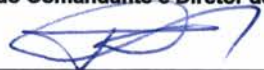
No dia 01/04/2021, Mobotium realizou treinamento das três modalidades e marcou a data no calendário a seguir:

Janeiro 2021							Fevereiro 2021							Março 2021						
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
				1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
25	26	27	28	29	30	31								29	30	31				

Abril 2021							Maio 2021							Junho 2021						
Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
			1	2	3	4					1	2	1	2	3	4	5	6		
5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13
12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27
26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30	28	29	30				
							31													

Após 01/04/2021, qual a próxima data a ser usada por Mobotium para treinar as 3 modalidades no mesmo dia?

- (a) 04/05/2021
- (b) 05/05/2021
- (c) 06/05/2021
- (d) 07/05/2021
- (e) 08/05/2021



Questão 8

No CMBel, três sétimos do total de estudantes são do sexo masculino. Do quantitativo de **alunas**, um terço usa óculos e as outras 240 não usam. Com bases nesses dados, o número total de estudantes no CMBel é

- (a) 770.
- (b) 700.
- (c) 630.
- (d) 560.
- (e) 490.

Questão 9

Os concursos da Loteria Federal, gerenciados pela Caixa Econômica Federal, são muito populares. Uma das modalidades é a **Mega-Sena**, que paga milhões para o acertador dos 6 números sorteados. Ainda é possível ganhar prêmios ao acertar 4 ou 5 números dentre os 60 disponíveis no cartão de apostas. Para realizar o sonho de ser o próximo milionário, é possível escolher de 6 a 15 números do cartão de apostas. Os valores variam de acordo com a quantidade de números marcados, conforme a tabela:

Quantidade de números marcados	Valor por aposta (R\$)
6	4,50
7	31,50
8	126,00
9	378,00
10	945,00
11	2.079,00
12	4.158,00
13	7.722,00
14	13.513,50
15	22.522,50



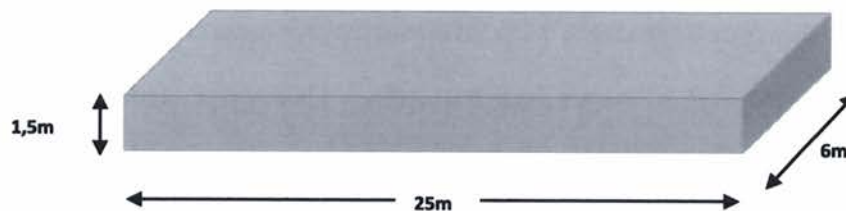
Um grupo de amigos juntou uma quantia de R\$9.000,00 e deseja fazer vários jogos, escolhendo, no máximo, 8 números por cartão.

Qual das opções a seguir permitirá aos amigos apostarem todo o valor arrecadado?

- (a) 2 jogos de 6 números, 4 jogos de 7 números e 71 jogos de 8 números.
- (b) 2 jogos de 6 números, 9 jogos de 7 números e 65 jogos de 8 números.
- (c) 3 jogos de 6 números, 5 jogos de 7 números e 69 jogos de 8 números.
- (d) 4 jogos de 6 números, 2 jogos de 7 números e 71 jogos de 8 números.
- (e) 5 jogos de 6 números, 1 jogo de 7 números e 71 jogos de 8 números.

Questão 10

Recentemente concluiu-se a construção do novo Pavilhão Pedagógico do CMBel. Esse pavilhão conta com cinco andares, nos quais serão distribuídas as salas de aula, auditório, laboratórios e outras seções do Colégio. A ilustração abaixo representa a base estrutural desse prédio, em forma de paralelepípedo, com suas dimensões.



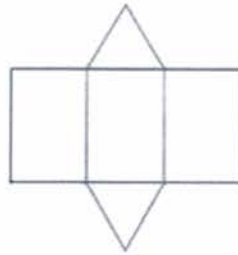
Sabendo que essa base estrutural foi preenchida com concreto e que o valor do m^3 de concreto é R\$ 270,00, determine qual foi o valor gasto em concreto para construí-la.

- (a) R\$60.750,00
- (b) R\$65.700,00
- (c) R\$67.500,00
- (d) R\$75.000,00
- (e) R\$76.500,00



Questão 11

A figura a seguir mostra a planificação de um sólido chamado prisma de base triangular:



Disponível em: <<https://notapositiva.com/planificacao-de-solidos-geometricos-e-de-revolucao/>>. Acesso em: 04 out. 2021

Sobre esse sólido, é correto afirmar que ele possui

- (a) 14 arestas.
- (b) 10 vértices.
- (c) 6 faces.
- (d) 6 vértices.
- (e) 6 arestas.

Questão 12

Uma urna de bingo contém 75 bolinhas numeradas de 1 a 75. Uma bolinha será sorteada e terá seu número anunciado. Qual a probabilidade do número anunciado ser um divisor de 75?

- (a) 8%
- (b) 10%
- (c) 25%
- (d) 50%
- (e) 75%



Disponível em: <<https://www.magazineluiza.com.br/bingo-profissional-no-1-pequeno-globo-cromado>> Acesso em: 24 set. 2021.



PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto I para responder às questões de 13 a 17.

TEXTO I

Nascimento dos Jogos Coolímpicos

Por Óniros, 470 d.C.

No alto do Monte Olimpo, Zeus não estava contente com o cenário que enxergava. As Olimpíadas em sua homenagem tinham sido encerradas. Na Terra, se multiplicavam as guerras e a opressão, e crescia muito o espírito de competição. A humanidade pouco se lembrava de seus deuses. Nem mesmo os heróis estavam conseguindo inspirar os mortais. Zeus, insatisfeito, pediu
5 que chamassem Pandora.

– Pandora – Zeus falou alto –, a culpa de tudo isso é sua. Criamos você com todos os dons possíveis. Você recebeu dos deuses beleza, inteligência, paciência e tantas outras habilidades. Por que, então, você abriu aquela caixa proibida, que liberou todos os males do mundo?

– Amado Zeus – respondeu Pandora –, bem sabes que não tenho culpa. Fui vítima de uma
10 cilada. Ao abrir a caixa, espalharam-se pelo mundo os quatro grandes males: Apego, Falsidade, Distração e Egoísmo.

Zeus abaixou a cabeça e silenciou. Depois de um tempo pensativo, prosseguiu com pesar:

– Então, o que podemos fazer para restaurar a harmonia na Terra?

Um calafrio correu pelas costas de Pandora, mas logo seus olhos voltaram a brilhar.

– Tenho uma ideia que poderá funcionar: lembrei-me da lenda do Deus Ludus. Para que os
15 quatro grandes males sejam novamente guardados e nunca mais liberados, é preciso que seja realizado um feito extraordinário, algo que seja impossível mesmo para um Deus.

– Muito bem lembrado, Pandora. Reúna, na arena do Monte Olimpo, imediatamente, todos os deuses e os nossos mais incríveis heróis.

Pouco mais tarde, Pandora chegou ao alto da arena e apresentou Hércules, Teseu e
20 Perseu. Zeus, então, os convocou para um desafio incomum.

– Peço a vocês três que saiam da arena. Lá fora, irão encontrar três montes de barras de ouro, cada um com muito mais ouro do que qualquer ser existente poderia carregar. O desafio, para cada um de vocês, é trazer para dentro da arena o máximo de ouro que conseguir carregar
25 do seu monte, usando apenas suas próprias forças. Aquele que conseguir trazer a maior



quantidade receberá, como prêmio, todo o ouro que carregou, para usar em suas missões na Terra.

Os três saíram e Zeus gostou da animação que percebeu em todos eles. Enquanto estavam fora, a plateia fazia suas apostas. "Teseu vai vencer, assim como derrotou o Minotauro". "A vitória vai ser de Hércules, que já realizou doze trabalhos incríveis". "Levo fé em Perseu, o único que conseguiu decapitar a Medusa".

A plateia se virou para o portão de entrada. Quando ele se abriu, ninguém acreditava no que via: uma cena que rompia com toda a tradição dos feitos heroicos e dos jogos do Olimpo, até então. Zeus levantou-se. Pandora sorria.

Na porta de entrada da arena, Hércules, Teseu e Perseu estavam carregando juntos, com a união de suas forças, absolutamente todo o ouro que havia nos três montes. Não deixaram para trás uma pepita sequer. Zeus estava perplexo:

– Mas isso é impossível!

Teseu, limpando o suor e massageando as mãos doloridas, respondeu:

– Seria impossível se estivéssemos separados e uns contra os outros. Juntos, somos mais fortes.

E diante do entusiasmo que tomou conta da multidão, Zeus tomou a palavra:

– Vocês hoje tornaram o que era impossível para um, uma possibilidade para todos. Realizaram um ato incrível, digno de ser reconhecido como um feito coolímpico e, portanto, capaz de guardar definitivamente, na Caixa de Pandora, os quatro grandes males que assolaram a humanidade por tantos séculos. Assim, eu, Zeus, declaro que, para celebrar nossa capacidade de superar juntos todo e qualquer desafio, passaremos a realizar, daqui em diante, os Jogos Coolímpicos, onde jogaremos uns com os outros para superar desafios coletivos e promover o bem comum.

Todos se olharam e sorriram, enquanto Zeus anunciava:

– Construirei no alto do Monte Olimpo um farol que vai lembrar a todos [...] que, mesmo distantes, estamos ligados e somos todos coolímpicos.

Nesse instante, uma bruma suave envolveu todo o lugar. Quando ela se dissipou, um novo tempo, sem males e sem separação, se iniciou sobre a Terra.



Questão 13

Que reflexão o autor busca transmitir por meio do texto I?

- (a) A força resultante da união de várias pessoas para superar desafios e promover o bem comum é essencial para fortalecer a vida em sociedade.
- (b) O entusiasmo causado pela intenção dos indivíduos de sair de situações adversas é um aspecto superficial frente aos obstáculos da vida social.
- (c) A bravura presente em pessoas individualistas para alcançar suas metas é uma questão relevante para obtenção de prêmios na sociedade.
- (d) A coragem proveniente da ambição exagerada de diversas pessoas para conquistar seus objetivos é fundamental para vencer desafios na vida.
- (e) A rigidez vinda dos anseios egoístas dos indivíduos para alcançar melhores posições sociais é essencial para a construção de um grupo social.

Questão 14

No texto I, o termo "coolímpico" (L. 44) é uma expressão utilizada para

- (a) explicar a falta de companheirismo nas competições.
- (b) expressar a vontade de substituição dos jogos olímpicos.
- (c) estabelecer uma competição hostil entre deuses e heróis.
- (d) denotar a união ocorrida numa tarefa difícil de se realizar.
- (e) enfatizar o desejo de competição entre os semideuses.

Questão 15

Leia o trecho a seguir e assinale a alternativa correta.

"Teseu vai vencer, assim como derrotou o Minotauro". "A vitória vai ser de Hércules, que já realizou doze trabalhos incríveis". "Levo fé em Perseu, o único que conseguiu decapitar a Medusa". (L. 29-31)



As aspas marcam a(o)

- (a) enumeração de fatos da narrativa, efeito equivalente ao da vírgula no enunciado “Você recebeu dos deuses beleza, inteligência, paciência [...]”. (L. 7)
- (b) manifestação dos personagens, efeito parecido ao do ponto de interrogação em “[...] o que podemos fazer para restaurar a harmonia na Terra?”. (L. 13)
- (c) introdução de falas, efeito semelhante ao dos dois pontos em “[...] ninguém acreditava no que via: uma cena que rompia com toda a tradição [...]”. (L. 32-33)
- (d) entusiasmo dos personagens da narrativa, efeito comparável ao do ponto de exclamação em “Zeus estava perplexo: – Mas isso é impossível!”. (L. 37-38)
- (e) fala de personagens da narrativa, efeito similar ao do travessão para introduzir o enunciado em “– Construirei no alto do Monte Olimpo um farol [...]”. (L. 51)

Questão 16

A palavra destacada em “Nesse instante, uma bruma suave envolveu todo o lugar. Quando ela se **dissipou**, um novo tempo, sem males e sem separação, se iniciou sobre a Terra.” (L. 53-54) pode ser substituída, sem prejuízo de sentido, por

- (a) disfarçou.
- (b) dispensou.
- (c) dispersou.
- (d) discordou.
- (e) disparou.

Questão 17

Leia o fragmento a seguir e assinale a alternativa correta.

“– Vocês hoje tornaram o que era impossível para um, uma possibilidade para todos. Realizaram um ato incrível, digno de ser reconhecido como um feito coolímpico e, portanto, capaz de guardar definitivamente, na Caixa de Pandora, os quatro grandes males que assolaram a humanidade por tantos séculos.” (L. 43-46)



No trecho, percebe-se uma

- (a) atitude heroica de Zeus e do povo nos jogos.
- (b) conquista obtida por Teseu, Hércules e Perseu.
- (c) criação de categorias nos Jogos Coolímpicos.
- (d) reação egocêntrica de Teseu, Hércules e Perseu.
- (e) rejeição do povo grego aos semideuses.

Leia o texto II para responder às questões 18 e 19.

TEXTO II



Disponível em: <https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/produzindo-um-artigo-de-opinio/>. Acesso em: 15 ago. 2021.

Questão 18

Constata-se que o texto II tem como finalidade

- (a) satirizar os jogadores de *videogame* a partir do uso de caricaturas.
- (b) criticar o excesso de jogos, utilizando elementos gráficos de uma charge.
- (c) divulgar informações de *games on-line*, caracterizando o gênero cartaz.
- (d) promover jogos digitais por meio de um anúncio publicitário e apelativo.
- (e) refletir sobre o vício em *games* a partir da curta narrativa de uma tirinha.



Questão 19

No trecho "[...] por que você não vai brincar lá fora?", observa-se que

- (a) a mulher sugeriu que a criança se divertisse com outras formas de brincar, do lado de fora da casa.
- (b) a criança se aborreceu com a ordem da mulher, por isso continuou jogando *videogame* fora de casa.
- (c) a mulher se utilizou do fato de o dia estar lindo para exigir que se jogasse *videogame* fora de casa.
- (d) a criança compreendeu a mensagem da mulher, por isso foi, com o *videogame*, para fora da casa.
- (e) a mulher impôs que, de fato, a criança levasse o *videogame* para brincar do lado de fora da casa.

Leia o texto III para responder à questão 20.

TEXTO III

GI&KIM OS BEMCASADOS POR MARCOS NOEL
JOGOS BEM CASADOS



WWW.GIEKIM.COM





Questão 20

No texto III, verifica-se que a linguagem verbal e a não verbal contribuem para o entendimento de que

- (a) a rotina de um casal é cansativa, com o marido e a mulher disputando entre si um jogo olímpico, o que é evidenciado pela ironia presente no título "Jogos Bem Casados".
- (b) a vida conjugal precisa ser compartilhada como em um esporte olímpico, com garra, vencendo seu adversário, que, no casal, é representado pelo respectivo cônjuge.
- (c) a rotina de um casal se constrói, nas diversas tarefas diárias, pela necessidade de competição constante entre os cônjuges, garantindo, desse modo, a vitória de ambos ao final do dia.
- (d) a rotina conjugal pode ser comparada à prática de esportes olímpicos, a partir do espírito de união e companheirismo na realização de diferentes tarefas e afazeres diários.
- (e) a vida em casal é, literalmente, um constante esporte olímpico, em que os cônjuges vivem em uma disputa de poder em prol da realização de diferentes serviços da casa.

Leia o texto IV para responder às questões de 21 a 24.

TEXTO IV

Labirinto labiríntico

De repente, como num susto, num soluço ou num sonho, o menino detetive se viu totalmente perdido em um labirinto.

Mas não era um labirinto qualquer. Era um labirinto labiríntico.

Como sairia dali? Não tinha nem ideia.

5 O detetive menino (é o mesmo que menino detetive?) não viu placas mostrando o melhor caminho a tomar, não viu marcas no chão com dicas ou sugestões e não viu nem paredes nem muros para pular. Só havia um quebra-cabeça misterioso.

Do lado de fora da caixa do quebra-cabeça, havia um desenho intrigante.

10 Detetivesco, o menino olhou mais de perto e percebeu que era a imagem do mundo inteiro. Com todos os animais, árvores, nuvens, ninhos, flores, folhas, livros e seres humanos.

Prestou bastante atenção e percebeu que a imagem continha também o mundo do passado e o mundo do futuro. Uau!



Tudo o que ele tinha aprendido e ouvido falar da história, e tudo o que imaginava e sonhava do destino estava representado naquela imagem.

15 Que fantástico, pensou.

Mas o mais fantástico ainda estava por vir.

Entre um piscar e outro, entre um respiro e um suspiro, no breve estalar de um dedo, reparou que, nessa imagem, havia algo mais.

20 Bem na caixa desse quebra-cabeça, ele viu a figura de um menino investigador (ou de um investigador menino?) olhando para uma caixa de quebra-cabeça.

E, assustado, percebeu que era ele próprio!

Como tudo parecia um sonho, tentou acordar dando um beliscão forte na própria orelha. Estranhamente, o que doeu foi o seu joelho esquerdo.

Soltou um grito alto, porém, nem ele nem o vizinho imaginário despertaram.

25 Então, o investigativo menino concluiu que não era um sonho.

Vasculhou o manual de instruções e descobriu que para sair dali tinha que montar esse quebra-cabeça, que representava o mundo inteiro. Aquilo era um simulacro! Um portal que deveria cruzar para voltar ao seu lar.

30 O menino perito abriu a caixa com muito cuidado para não perder nenhuma peça. E se surpreendeu com o que viu.

Era um quebra-cabeça infinito.

35 Coçou a orelha beliscada e pensou no tanto de tempo que iria demorar para montá-lo. E no tanto de trabalho. E, para piorar, viu que havia apenas peças pretas. Totalmente pretas. Será que alguém, algum dia, mesmo em sonhos (o que não era seu caso), já havia conseguido montar um quebra-cabeça assim?

Encontrou outra dica do fabricante: "Para conseguir montar o quebra-cabeça e sair do labirinto labiríntico é preciso descobrir o nome secreto que deu origem ao universo".

Puxa, que complicação! Como ele ia descobrir algo sobre isso?

40 Ele não tinha comparecido na inauguração do universo quando certamente mencionaram esse nome. Também, nunca escutou nenhum segredo, fofoca, nem recebeu mensagem, torpedo ou um telefonema com ou sem fio.

Montar esse quebra-cabeça parecia tão difícil quanto voar sem imaginação, sem asas, sem hélices, sem vassouras e sem tapetes mágicos.



Suspirou fundo e refletiu: sair daqui vai ser um problema.

45 Mas, mesmo com tantas atrapalhões, respirou aliviado. Pelo menos, esse quebra-cabeça não quebra verdadeiramente nenhuma cabeça! Ufa, que sorte.

(Texto adaptado) FUX, Jacques. *Um labirinto labiríntico*. Curitiba, PR: Biblioteca Pública do Paraná, 2020.

Questão 21

Ao propor como título "Labirinto labiríntico", pode-se afirmar que o autor do texto

- (a) inseriu desnecessariamente a palavra "labiríntico".
- (b) quis enfatizar a complexidade do labirinto em questão.
- (c) usou palavras semelhantes para nomear labirintos diferentes.
- (d) tentou demonstrar que os labirintos são fáceis de montar.
- (e) optou pelo termo "labirinto" para caracterizar um labiríntico.

Questão 22

Sobre o texto IV, afirma-se que o narrador

- (a) expõe os acontecimentos de sua própria história dentro do labirinto.
- (b) atua diretamente na história do menino, por meio de suas ações.
- (c) conhece a história do menino, mas não participa de sua narrativa.
- (d) interage com o menino e ajuda-o a pensar numa saída do labirinto.
- (e) instrui o menino ao longo da narrativa, sem interferir nas suas decisões.

Questão 23

No trecho "Detetivesco, o menino olhou mais de perto e percebeu que era a imagem do mundo inteiro" (L. 09-10), a palavra em destaque é usada para

- (a) caracterizar o vocábulo subsequente: menino.
- (b) atribuir circunstância de modo ao termo "perceber".
- (c) indicar uma inferioridade demonstrada pelo menino no texto.
- (d) substituir "menino" e evitar a repetição dessa palavra.
- (e) indeterminar a expressão seguinte: o menino.



Questão 24

No trecho "Aquilo era um simulacro! Um portal que deveria cruzar para voltar ao **seu** lar." (L. 27), a palavra em negrito se refere ao

- (a) simulacro.
- (b) portal.
- (c) manual de instruções.
- (d) quebra-cabeça.
- (e) menino.



PROVA DE REDAÇÃO

PROPOSTA DE PRODUÇÃO TEXTUAL

Utilizando sua criatividade, redija um texto narrativo, em prosa e em 1ª pessoa, **contando a história de um personagem (ou a sua) que aprendeu uma grande lição de vida por meio de um jogo do qual participou**. A produção deve ter um título, não deve conter fragmentos dos textos da prova e deve apresentar no mínimo 15 (quinze) e no máximo 30 (trinta) linhas.

ORIENTAÇÕES

1. Escreva o texto na variedade padrão (norma culta) da língua portuguesa.
2. Construa, no mínimo, 3 (três) parágrafos.
3. Apresente letra legível (a textos ilegíveis será atribuído **grau zero**).
4. Além do título, coloque um cenário/local e personagens no texto.
5. Mantenha fidelidade ao tema e à forma do texto solicitados na proposta. Caso fuja totalmente ao tema ou à modalidade do texto solicitados, será atribuído **grau zero** à produção textual.
6. Use a **FOLHA DE RASCUNHO** para planejar o texto, porém, para efeito de avaliação, produza a versão final na **FOLHA DE REDAÇÃO**, constante do **CADERNO DE REDAÇÃO**. Se o texto não estiver escrito na **FOLHA DE REDAÇÃO**, não será corrigido.
7. Use, somente, caneta esferográfica de **TINTA AZUL** ou **PRETA**.
8. Não faça marcas, sinais ou qualquer tipo de rasura que possa identificar a **FOLHA DE REDAÇÃO**. Caso haja identificação, a prova será anulada.

****FIM DE PROVA****



5

10

15

20

25

30

RASCUNHO