
Cel Luís Carlos
Comandante e Diretor de Ensino

COLÉGIO MILITAR DE BRASÍLIA

Caderno de Questões Prova de Matemática e Língua Portuguesa

6º Ano – Ensino Fundamental

ORIENTAÇÕES AO CANDIDATO

1. A prova de Matemática, Língua Portuguesa e Redação é constituída de **UM CADERNO DE QUESTÕES, UM CARTÃO-RESPOSTA, UMA FOLHA DE REDAÇÃO DEFINITIVA E UMA FOLHA DE RASCUNHO DE REDAÇÃO.**
2. Este caderno de questões é constituído de **23 (vinte e três)** páginas, incluindo a capa e folhas para rascunho de matemática.
3. O tempo de duração desta prova é de 03 (três) horas e 30 (trinta) minutos, incluído o tempo destinado ao preenchimento do **CARTÃO-RESPOSTA.**
4. **CONFIRA TODAS AS PÁGINAS** do caderno. Qualquer falha de impressão ou falta de folhas deve ser comunicada ao fiscal, no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o início da prova. As devidas providências serão tomadas.
5. A Prova de Matemática é composta de **12 (doze) questões** de Múltipla-Escolha, contendo 5 (cinco) opções de resposta cada, correspondendo, no total, à nota 10,0 (dez). A Prova de Língua Portuguesa é composta de **12 (doze) questões** de Múltipla-Escolha, contendo 5 (cinco) opções de resposta cada, correspondendo, no total, à nota 10,0 (dez) e uma Redação, correspondendo à nota 10,0 (dez).
6. O fiscal avisará quando faltarem **30 (trinta) e 10 (dez)** minutos para o término da prova, **respectivamente.**
7. Concluindo a prova, antes do tempo estabelecido, reveja suas respostas e transcreva-as no **CARTÃO-RESPOSTA.**
8. Quando o fiscal avisar que o tempo da prova terminou, nada mais escreva e aguarde para que ele recolha o seu **CARTÃO-RESPOSTA, a FOLHA DEFINITIVA DE REDAÇÃO e FOLHA DE RASCUNHO DE REDAÇÃO.**
9. **O candidato** somente poderá sair do local de aplicação **após transcorridos 45 (quarenta e cinco) minutos** do início da prova. **O CADERNO DE QUESTÕES NÃO** poderá ser levado pelo candidato que sair antes do término do tempo total da aplicação da prova.
10. Somente **SERÃO CORRIGIDAS AS SOLUÇÕES CONSTANTES** no **CARTÃO-RESPOSTA.**
11. Utilizar somente **caneta esferográfica** de tinta **AZUL** ou **PRETA** para a marcação das respostas no **CARTÃO-RESPOSTA.**

CONCURSO DE ADMISSÃO

2021/2022

PROVA DE MATEMÁTICA

MÚLTIPLA-ESCOLHA

Texto para a QUESTÃO 1

As Olimpíadas de Tóquio 2020, que tiveram seu primeiro dia oficial de competição em 24 de julho de 2021, ganharam a atenção e a torcida dos brasileiros, que têm ido às redes sociais manifestar apoio de diversas formas aos representantes nacionais. Até a manhã da segunda-feira, 26 de julho, o Brasil havia ganhado uma medalha de bronze e duas de prata; uma delas no Skate Street por Rayssa Leal, de 13 anos.

Além da beleza da apresentação inicial, as Olimpíadas de Tóquio também ganharam pontos pela consciência ambiental, pois as medalhas foram produzidas com o uso de metais reciclados de aparelhos eletrônicos. Assim, o ouro, a prata e o bronze encontrados em componentes como as placas de circuito de computadores, celulares e câmeras digitais, por exemplo, foram reaproveitados.

Todo o material foi coletado entre o período de 2017 e 2019, nas lojas da *NTT DoCoMo*, principal operadora de celular do Japão. Uma das curiosidades das medalhas das olimpíadas é que a de ouro, dada ao 1º colocado, na verdade, é feita de prata reciclada, coberta com apenas 6 gramas (g) de ouro, e pesa 5,56 hectogramas (hg). Já a medalha de prata, dada ao 2º colocado, pesa 5500 decigramas (dg) e é produzida com prata pura. A medalha de bronze, que fica com o 3º colocado, tem 0,45 quilogramas (kg) e é composta por latão vermelho (5% de zinco e 95% de cobre).

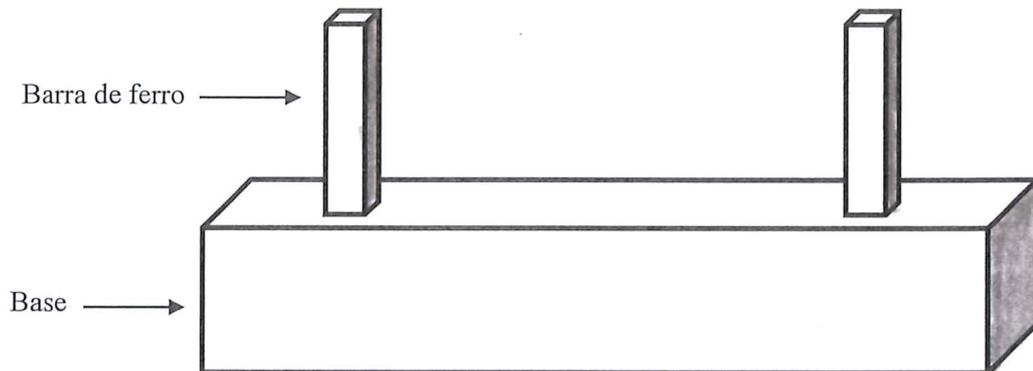
Fonte adaptada: <https://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/toquio-2020-confira-as-curiosidades-sobre-as-medalhas-das-olimpiadas/>, acesso 28/07/2021.

QUESTÃO 1. Ao final do evento, o Brasil alcançou a marca de 21 medalhas, sendo 7 medalhas de ouro, 6 de prata e 8 de bronze. Pode-se afirmar que a massa total que o Brasil levou de medalhas olímpicas foi de

- A. () 1079,2 decigrama.
- B. () 1079,2 decagrama.
- C. () 107,92 decagrama.
- D. () 107,92 decigrama.
- E. () 1079,2 quilograma.



QUESTÃO 2. Um enorme monumento com o símbolo das Olimpíadas, os cinco anéis olímpicos, foi inaugurado na Baía de Tóquio, seis meses antes do início dos jogos de Tóquio 2020. Durante a execução dos jogos, monumentos similares ao original, em dimensões menores, foram exibidos em vários locais do Japão.



Em um parque de Tóquio, foi colocado um desses monumentos. Esse objeto tem a base de um paralelepípedo que está segurando os cinco anéis, suspensos por duas barras de ferro, que também são paralelepípedos, como mostra a figura acima. As bases desses monumentos são preenchidas por litros de concreto para ficarem firmes. Sabendo que cada uma das barras de ferro, que suspendem os cinco anéis, possui as medidas de 2 m, 0,375 m e 0,375 m, equivalentes a um quarto de cada uma das medidas da base do monumento, marque a opção que mostra a quantidade de concreto, em litros, necessária para preencher o paralelepípedo que representa a base desse monumento.

- A. () 4.500 l.
- B. () 11.250 l.
- C. () 14.250 l.
- D. () 16.000 l.
- E. () 18.000 l.



Texto para a QUESTÃO 3

Dos 301 atletas que representarão o Brasil nas Olimpíadas de Tóquio, 91 são militares. São, aproximadamente, 30% do total de atletas brasileiros. Os atletas de farda estão presentes em 20 modalidades olímpicas: atletismo, boxe, canoagem, ciclismo BMX, ciclismo *mountain bike*, esgrima, ginástica artística, hipismo, judô, natação, maratona aquática, pentatlo moderno, remo, saltos ornamentais, *taekwondo*, tiro com arco, triatlo, vela, vôlei de praia, e *wrestling*. Entre os militares que disputarão os Jogos a partir de 6ª feira (23 jul 2021), 21 são da Aeronáutica, 26 do Exército e outros 44 da Marinha.

Fonte adaptada: <https://www.poder360.com.br/olimpiada/atletas-militares-sao-30-da-delegacao-brasileira-nas-olimpiadas-de-toquio/>, acesso 31/07/2021.

QUESTÃO 3. Chegando ao Brasil, após os jogos, os atletas participaram de uma cerimônia de homenagem e foi necessário escolher um único atleta para representar toda a delegação brasileira e receber o prêmio simbólico. Com base no texto acima, pode-se afirmar que

- A. () se o escolhido foi um militar, ao escolher um representante ao acaso, a probabilidade de ser um atleta do Exército é inferior à probabilidade de ser um atleta da Aeronáutica.
- B. () dentre todos os atletas brasileiros, a probabilidade de ter escolhido um atleta do Exército é de, aproximadamente, 28,6%.
- C. () a probabilidade de se escolher um atleta da Marinha, dentre os atletas militares, é exatamente o dobro da probabilidade de se escolher um atleta da Aeronáutica.
- D. () dentre o total de atletas brasileiros, a probabilidade de se escolher um atleta não militar é superior a 70%.
- E. () sabendo que o escolhido foi um atleta militar, a probabilidade de ser um atleta da Aeronáutica é inferior a 24%.

Texto para a QUESTÃO 4

Nas Olimpíadas de Tóquio, as provas de *Mountain Bike* são disputadas no formato *cross-country*, com múltiplas voltas. Uma prova da modalidade nas Olimpíadas dura entre 1 hora e 30 minutos e 1 hora e 45 minutos. A pista deve ter entre 4km e 6km, e o percurso não deve ter mais de 15% de parte plana, com subidas e descidas em terrenos irregulares. O primeiro ciclista a completar todas as voltas e cruzar a linha de chegada vence a corrida.

Fonte: <https://emtodolugar.facha.edu.br/2021/06/07/tudo-sobre-o-ciclismo-em-toquio-2020-fique-por-dentro-dos-detalhes-da-modalidade-nos-jogos/>, acesso 31/07/2021.

QUESTÃO 4. Sabendo que a pista olímpica de Mountain Bike de Tóquio tem 4,1 km de comprimento e cumpre os exatos 15% de parte plana, pode-se afirmar que a pista possui

- A. () exatamente 3,5 km de terreno irregular.
- B. () mais de 3,5 km de terreno irregular.
- C. () 0,615 km de terreno irregular.
- D. () 0,615 km de terreno plano.
- E. () mais de 0,7 km de terreno plano.



Utilize o texto e as informações do gráfico e tabela abaixo para responder às **QUESTÕES 5 e 6**

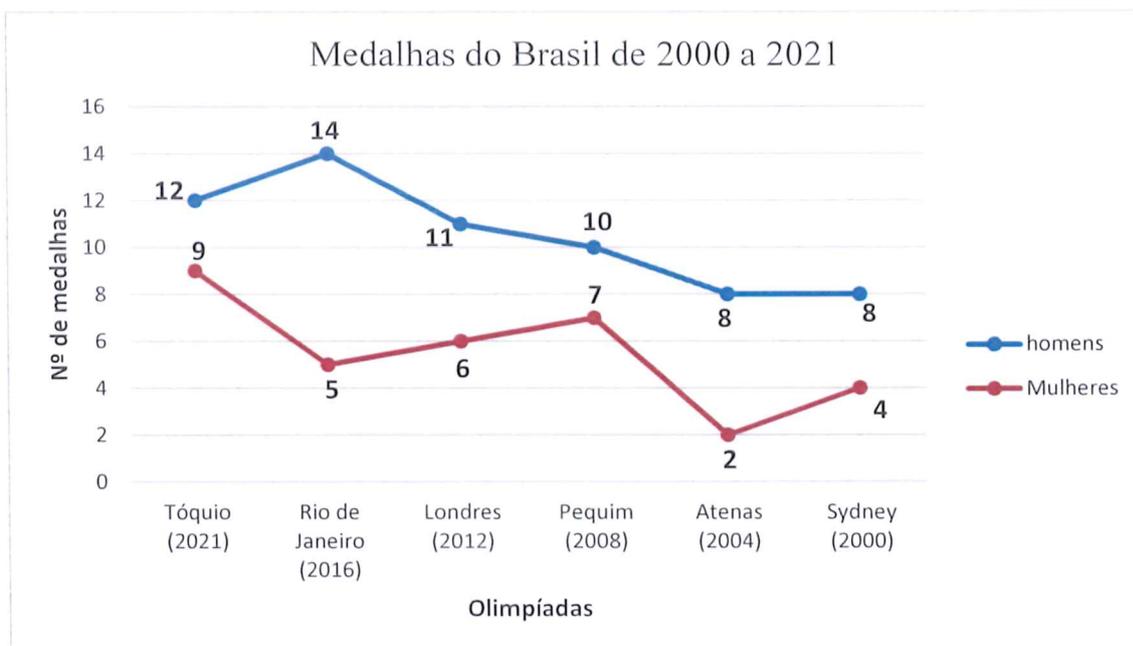
Atualmente, a participação feminina nas Olimpíadas é algo bastante comum, mas nem sempre foi assim. Os Jogos Olímpicos, que datam de 776 a.C., só vieram a ter participação feminina mais de 2000 anos depois, nos jogos de 1900, em Paris. Ainda assim, essas atletas não ganhavam medalhas como os homens, recebiam apenas um certificado de participação.

Desde então, os **Jogos Olímpicos** contam com a participação das mulheres que, ao longo de suas edições, foram sendo incluídas em outras modalidades e conquistando seu espaço nesse importante evento mundial. A primeira participação feminina do Brasil ocorreu em 1932, com a nadadora Maria Lenk, três décadas depois da estreia das mulheres em Olimpíadas.

Veja abaixo a quantidade de atletas brasileiros do sexo feminino e masculino dos últimos jogos:

Número de atletas das delegações brasileiras nas últimas 6 Olimpíadas			
Olimpíada/ano	Homens	Mulheres	% Atletas Masculinos
Sidney 2000	111	94	54,1
Atenas 2004	125	122	50,6
Pequim 2008	144	133	52,0
Londres 2012	136	123	52,5
Rio de Janeiro 2016	256	209	55,1
Tóquio 2021	161	140	53,5

A conquista de medalhas também vem aumentando nos últimos jogos. E nos Jogos Olímpicos de Tóquio, que acabaram de ocorrer, o Brasil trouxe um número expressivo de medalhas, finalizando a competição em 12º lugar, uma marca histórica. No gráfico abaixo, pode-se observar o crescimento feminino nos últimos Jogos Olímpicos.



QUESTÃO 5. Com base nas informações do texto e do gráfico apresentados anteriormente, podemos afirmar que

- A. () a participação feminina nos jogos de Tóquio 2021, comparada à participação feminina nos jogos do Rio de Janeiro 2016, sofreu redução inferior a $\frac{2}{7}$.
- B. () havia menos de 49,5 mulheres para 100 atletas brasileiros nas edições dos jogos olímpicos de 2000, 2004 e 2016.
- C. () o total de medalhas conquistadas por mulheres nos jogos olímpicos de Sidney e do Rio de Janeiro é inferior a $\frac{1}{3}$ do total de medalhas conquistadas pelo Brasil nas Olimpíadas de Tokio.
- D. () menos de 6% dos atletas brasileiros do sexo masculino conquistou medalhas nos jogos de Atenas.
- E. () mais de $\frac{1}{12}$ do total de atletas brasileiros ganhou medalha nas Olimpíadas de Tóquio.

QUESTÕES 6. O número médio de medalhas que o Brasil ganhou nesse período, últimos 6 jogos olímpicos, foi de:

- A. () 22.
- B. () 20.
- C. () 18.
- D. () 16.
- E. () 15.

QUESTÃO 7. O Ciclismo de Pista é uma modalidade derivada do Ciclismo de Estrada, mas realizada em pistas construídas, exclusivamente, para a sua disputa, os velódromos. Nesta categoria, os atletas se dividem em outras seis provas: velocidade individual, velocidade por equipes, Keirin, Omnium, Perseguição por equipes e Madison.

Sabendo que os três atletas favoritos ao pódio são da Grã-Bretanha, Holanda e Dinamarca e que na prova de velocidade individual eles fazem uma volta completa em 24 s, 32 s e 36 s, respectivamente, podemos afirmar que, se esses atletas saírem juntos, se encontrarão novamente

- A. () 4 minutos e 48 segundos após terem saído e o atleta da Dinamarca terá dado 12 voltas.
- B. () 4 minutos e 48 segundos após terem saído e o atleta da Holanda terá dado 12 voltas.
- C. () 2 minutos e 24 segundos após terem saído e o atleta da Grã-Bretanha terá dado 12 voltas.
- D. () 4 minutos e 48 segundos após terem saído e o atleta da Grã-Bretanha terá dado 12 voltas.
- E. () 2 minutos e 24 segundos após terem saído e o atleta da Dinamarca terá dado 8 voltas.



Utilize o texto e as informações abaixo para responder às **QUESTÕES 8 e 9**

A Confederação Brasileira de Atletismo (CBAAt) anunciou, nesta quarta-feira, os convocados para os Jogos Olímpicos de Tóquio. Ao todo, o país terá 52 representantes na modalidade, tida como uma das mais nobres e tradicionais da Olimpíada. Os destaques ficam por conta de Darlan Romani, do arremesso de peso, Alison Santos, dos 400m com barreiras, e Paulo André Camilo, que compete nos 100m rasos e no revezamento 4 x 100m. Nessa última modalidade, revezamento 4x100 m masculino, cada equipe é composta por quatro atletas. Cada integrante da equipe corre uma distância de 100 metros e, ao final, passa um bastão para o outro membro da equipe, sucessivamente, até o quarto atleta completar o percurso.

Fonte: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/esportes/noticia/2021-08/revezamento-masculino-4x100-m-nao-alcanca-decisao-na-olimpiada>

QUESTÃO 8. Em um de seus treinos, Alison Santos fez, em um primeiro momento, 0,75 do percurso, andando. Depois correu $\frac{2}{9}$ do que restou. E para completar seu treino, faltavam ainda 140 decâmetros, que ele fez caminhando em passos largos. O comprimento total do percurso é

- A. () 4400 metros.
- B. () 5800 metros.
- C. () 7200 metros.
- D. () 8400 metros.
- E. () 9200 metros.



QUESTÃO 9. Nessa edição das Olimpíadas, quem levou o ouro no revezamento 4x100 m foi o quarteto da Itália, seguido da Grã-Bretanha, Canadá, China e Jamaica.

QUADRO DE TEMPO POR EQUIPE

Classificação	País	Tempo (segundos)
1º	Itália	37.50
2º	Grã-Bretanha	37.51
3º	Canadá	37.70
4º	China	37.79
5º	Jamaica	37.84

Sabendo disso, e consultando o quadro acima, que indica os tempos obtidos por cada equipe, a diferença entre a média de tempo por atleta nos trechos de 100 m do Canadá e Itália é de

- A. () 0,5 segundos.
- B. () 5,5 segundos.
- C. () 5 segundos.
- D. () 0,005 segundos.
- E. () 0,05 segundos.

Texto para a QUESTÃO 10

Os Jogos Olímpicos de 1984 e o prejuízo milionário do McDonald's

Na época, provavelmente duvidando dos feitos dos atletas americanos nas competições, a rede de *fast foods* prometeu aos clientes um combo: refrigerante, batata-frita e *Big Mac* de graça; caso os Estados Unidos ganhassem medalhas de ouro em determinadas provas. Detalhe: as competições que os atletas americanos deveriam vencer foram determinadas por raspadinhas oferecidas pelo próprio McDonald's. E, embora o dono nunca tivesse imaginado esse resultado, os Estados Unidos faturou 85 medalhas de ouro nos jogos daquele ano, 49 a mais que nos jogos anteriores, em 1976. No fim, a rede precisou “rebolar” para cumprir o prometido.

Fonte adaptada: <https://segredosdomundo.r7.com/17-curiosidade-sobre-os-jogos-olimpicos-que-voce-precisa-saber/>, acesso 28/07/2021

QUESTÃO 10. Abaixo são mostradas as medalhas que os Estados Unidos ganharam em 1984:

- Medalhas de ouro – 85
- Medalhas de prata – $\frac{3}{5}$ das medalhas de ouro
- Medalhas de bronze – $\frac{2}{3}$ das medalhas de prata



Sabendo que o número total de pessoas que ganhou o combo equivale a $\frac{6}{5}$ das medalhas de ouro multiplicado pelo número de medalhas de prata e somado ao quádruplo da quantidade de medalhas de bronze, o número de ganhadores será constituído de um número de

- A. () três classes e duas ordens, formado por 2 centenas, 5 dezenas e 5 unidades.
- B. () duas classes e quatro ordens, formado por 2 dezenas de milhar, 3 centenas, 5 dezenas e 5 unidades.
- C. () duas classes e quatro ordens, formado por 5 unidades de milhar, 3 centenas, 7 dezenas e 2 unidades.
- D. () duas classes e duas ordens, formado por 6 unidades de milhar, 3 centenas, 2 dezenas e 4 unidades.
- E. () quatro classes e duas ordens, formado por 5 unidades de milhar, 3 centenas, 7 dezenas e 2 unidades.



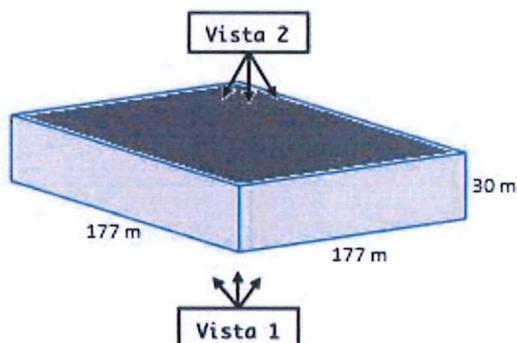
QUESTÃO 11. O Estádio Olímpico de Tóquio foi construído para ser o palco das solenidades de abertura e encerramento dos jogos, bem como abrigar a grande maioria das competições de atletismo. Devido à pandemia provocada pelo covid-19, a edição das Olimpíadas foi realizada sem a presença do público. No entanto, se estivéssemos em tempos sem pandemia, o estádio receberia a capacidade total de pessoas para o qual foi projetado. Sabendo que a capacidade máxima é de 68.000 espectadores e considerando todos os divisores naturais desse número, é correto afirmar que possui



Fonte: casavogue.globo.com/estadioolimpicotokyo, acesso: 11/09/21 às 8:30.

- A. () 96 divisores naturais sendo que $\frac{1}{12}$ dos divisores são ímpares.
- B. () 96 divisores naturais sendo que $\frac{1}{8}$ dos divisores são pares.
- C. () 48 divisores naturais sendo que $\frac{1}{12}$ dos divisores são pares.
- D. () 48 divisores naturais sendo que $\frac{1}{8}$ dos divisores são pares.
- E. () 48 divisores naturais sendo que $\frac{1}{6}$ dos divisores são ímpares.

QUESTÃO 12. O Centro Aquático Nacional de Pequim (popularizado como Cubo d'Água) foi construído próximo ao Estádio Nacional de Pequim, para os Jogos Olímpicos de 2008 e, nele, foram realizadas as competições de natação, saltos ornamentais e nado sincronizado. É uma obra belíssima, em formato de paralelepípedo, com 177 metros de comprimento, 177 metros de largura e 30 metros de altura.



<http://wikimapia.org/91218/pt/Centro-Aqu%C3%A1tico-Nacional-de-Pequim-Cubo-de-%C3%81gua>
acessado em 07/09/21 as 11:28

Desconsiderando as portas de entrada do Centro Aquático, podemos afirmar que a diferença entre o perímetro da figura geométrica observada por uma pessoa na posição da **Vista 1** (vista frontal) e o perímetro da figura geométrica observada por um *drone* na posição da **Vista 2** (vista superior) é um número entre

- A. () 73 metros e 88 metros.
- B. () 77 metros e 87 metros.
- C. () 79 metros e 89 metros.
- D. () 85 metros e 95 metros.
- E. () 92 metros e 98 metros.

FIM DA PROVA DE MATEMÁTICA

FOLHA DE RASCUNHO



FOLHA DE RASCUNHO



FOLHA DE RASCUNHO

PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

1ª PARTE: MÚLTIPLA-ESCOLHA

Marque com um “X” a única opção que atende ao que é solicitado em cada questão.

Após a leitura do Texto 1, responda às questões de 13 a 18.

No clássico “Alice através do espelho”, Lewis Carroll cria um mundo imaginário em que a personagem central, uma menina de 7 anos, atravessa, com sua gatinha Lily, o espelho da sala de estar de sua casa. Na casa do espelho, a menina se depara com um mundo onde a realidade está ao contrário: animais e flores falam e peças de xadrez ganham vida.

TEXTO 1

A casa do espelho

- 1 Alice, no instante seguinte, atravessara o espelho e saltara com levidez na sala da Casa do Espelho. A primeira coisa que fez foi verificar se havia fogo na lareira, e ficou muito satisfeita ao constatar que havia um fogo de verdade, crepitando tão alegremente quanto o que deixara para trás. “Assim vou ficar tão aquecida aqui quanto estava lá na sala”, pensou; “ou mais aquecida, porque aqui não vai haver ninguém mandando que eu me afaste do fogo. Oh, como vai ser engraçado quando me virem aqui, através do espelho, e não puderem me alcançar!”
- Em seguida começou a olhar em volta e notou que o que podia ser visto da sala anterior era bastante banal e desinteressante, mas todo o resto era tão diferente quanto possível. Por exemplo, os quadros na parede perto da lareira pareciam todos vivos, e o próprio relógio sobre o console (você sabe que só pode ver o fundo dele no espelho) tinha o rosto de um velhinho, e sorria para ela.
- 10 “Esta sala não é tão arrumada como a outra”, Alice pensou, ao notar várias peças do jogo de xadrez caídas no chão entre as cinzas; mas no instante seguinte, com um pequeno “Oh!” de surpresa, estava de gatinhas, observando-as. As peças do xadrez estavam andando, duas a duas!
- “Aqui estão o Rei Vermelho e a Rainha Vermelha”, Alice disse (num sussurro, com temor de assustá-los), “e ali estão o Rei Branco e a Rainha Branca, sentados na borda da pá da lareira... e aqui vão duas Torres, andando de braço dado... Acho que não podem me escutar”, continuou baixando mais a cabeça, “e tenho quase certeza de que não podem me ver. Alguma coisa me diz que estou invisível...”
- Nessa altura algo começou a guinchar na mesa atrás de Alice e a fez virar a cabeça bem a tempo de ver um dos Peões Brancos cair e começar a espernear. Observou-o, muito curiosa para saber o que
- 20 iria acontecer em seguida.
- “É a voz da minha filha!” exclamou a Rainha Branca passando pelo Rei, com ímpeto e tão apressada, que o derrubou entre as cinzas. “Minha preciosa Lily!” e começou a escalar com frenesi um lado do guarda-fogo.
- “Desatino imperial!” disse o Rei, esfregando o nariz, que machucara na queda. Tinha direito a estar um bocadinho aborrecido com a Rainha, pois estava coberto de cinzas da cabeça aos pés.
- Alice estava ansiosa por ser útil e, quando a gatinha Lily estava a ponto de ter um ataque de tanto berrar, passou a mão na Rainha rapidamente e a depositou sobre a mesa junto de sua escandalosa filhinha.
- A Rainha se sentou, arquejante: a rápida viagem pelo ar lhe tirara o fôlego por completo e por
- 30 um minuto ou dois nada pôde fazer senão abraçar a pequenina Lily em silêncio. Assim que recobrou um pouquinho de alento, gritou para o Rei Branco, que estava sentado entre as cinzas, mal-humorado: “Cuidado com o vulcão!”
- “Que vulcão?” perguntou o Rei, olhando aflito para a lareira, como se julgasse aquele o lugar mais provável para encontrar um.

“Ele... me...expeliu”, arquejou a Rainha, que ainda estava um pouco sem ar. “Trate de subir... da maneira normal... não se deixe expelir!”

Alice observou o Rei Branco transpor lenta e laboriosamente obstáculo por obstáculo, até que finalmente disse: “Ora, nesse ritmo você vai levar horas e horas para chegar em cima da mesa. Seria melhor eu ajudá-lo, não é?” Mas o Rei não tomou conhecimento da pergunta: estava perfeitamente claro que não a podia ouvir nem ver.

40

Diante disso, Alice o apanhou com muita delicadeza e o ergueu muito mais lentamente do que erguera a Rainha, tentando não lhe tirar o fôlego. Mas, antes de o pôr na mesa, pensou que não seria má ideia dar-lhe uma espanadinha, tão coberto de cinzas estava.

Mais tarde, contou que nunca em toda sua vida vira uma cara como a que o Rei fez ao se ver erguido e espanado no ar por uma mão invisível. Ele ficou espantado demais para gritar, mas seus olhos e sua boca foram ficando cada vez maiores, e cada vez mais redondos, até que a mão de Alice tremeu tanto com a gargalhada que ele quase caiu no chão.

Disponível em: <http://www.Alice por trás do Espelho>. Acesso em: 18 ago 2021. (Com adaptações)

QUESTÃO 13. É possível concluir que “a Rainha se sentou, arquejante” (linha 29 do 9º parágrafo) porque

- A. () foi transportada com rapidez por Alice até a mesa.
- B. () foi expelida violentamente pelo vulcão.
- C. () escalou com frenesi um lado do guarda-fogo.
- D. () a lareira expeliu a pobre senhora, que viajou pelo ar.
- E. () passou apressada pelo Rei e o derrubou entre as cinzas.

QUESTÃO 14. O uso do diminutivo, além de exprimir a variação do tamanho dos seres, serve para expressar certos valores afetivos. Marque a única alternativa em que o sentido da palavra no diminutivo, no **Texto 1**, indica **exclusivamente** “tamanho normal diminuído”.

- A. () “e o próprio relógio sobre o console [...] tinha o rosto de um **velhinho**” (linhas 9 e 10).
- B. () “Tinha direito a estar um **bocadinho** aborrecido com a Rainha” (linhas 24 e 25).
- C. () “quando a **gatinha** Lily estava a ponto de ter um ataque” (linha 26).
- D. () “Assim que recobrou um **pouquinho** de alento.” (linhas 30 e 31).
- E. () “não seria má ideia dar-lhe uma **espanadinha**” (linhas 42 e 43).

QUESTÃO 15. Marque a única alternativa em que a expressão em destaque, extraída do **Texto 1**, é substituída por uma palavra de mesmo sentido.

- A. () “saltara **com lepidéz**” (linha 1) – saltara **lentamente**.
- B. () “num sussurro, **com temor**” (linha 14) – num sussurro, **temerariamente**.
- C. () “**com ímpeto** e tão apressada” (linhas 21 e 22) – **comedidamente** e tão apressada.
- D. () “escalar **com frenesi**” (linha 22) – escalar **freneticamente**.
- E. () “Lily **em silêncio**” (linha 30) – Lily **estridentemente**.

QUESTÃO 16. Certas palavras e expressões da língua são comumente utilizadas para construir referências, estabelecendo uma rede de relações textuais. Após leitura dos elementos destacados no texto, aponte a alternativa que apresenta a relação referencial correta.

- A. () Os elementos de referência em “**esta sala**” e “**a outra**”, no terceiro parágrafo, sinalizam os dois espaços onde se passa a narrativa: um real e um fictício, respectivamente.
- B. () No quarto parágrafo, a personagem utiliza o vocábulo “**aqui**”, em duas passagens, a fim de apontar um único e mesmo referente: a lareira da casa do espelho.
- C. () Com o emprego do vocábulo “**ali**”, no quarto parágrafo, Alice pretende indicar que o local onde se encontram o Rei e a Rainha Branca está mais próximo de si.
- D. () Em “com temor de assustá-**los**”, no quarto parágrafo, o uso do pronome “**los**” permite concluir que Alice se preocupa com o conjunto das peças de xadrez.
- E. () O pronome “**a**”, em “e **a** fez virar a cabeça” (quinto parágrafo) e o pronome “**me**”, em “não podem **me** escutar” (quarto parágrafo), referem-se a um mesmo referente.

QUESTÃO 17. Assinale a única alternativa em que os parênteses expressam com correção o tipo de relação lógico-discursiva marcada pelo termo em destaque.

- A. () “crepitando tão alegremente quanto o que deixara **para** trás.”, linha 3 (**direção**).
- B. () “e o próprio relógio **sobre** o console [...] tinha o rosto”, linhas 9 e 10 (**assunto**).
- C. () “pois estava coberto **de** cinzas da cabeça aos pés.”, linha 25 (**origem**).
- D. () “arquejou a Rainha, que ainda estava um pouco **sem** ar.”, linha 35 (**posse**).
- E. () “transpor lenta e laboriosamente obstáculo **por** obstáculo”, linha 37 (**comparação**).

QUESTÃO 18. No fragmento “mas no instante seguinte, com um pequeno “Oh!” de surpresa, estava de gatinhas, observando-as. As peças do xadrez estavam andando, duas a duas!” (linhas 12 e 13), a expressão sublinhada significa que Alice

- A. () saltou na direção das peças tal qual um felino.
- B. () viu-se, através do espelho, num lindo vestido de gatinha.
- C. () postou-se em posição com as mãos e os joelhos no chão.
- D. () sorriu como uma gatinha encantada ao dar-se conta da descoberta.
- E. () ajustou rapidamente o olhar com a pupila dilatada na direção das peças.

Após a leitura do Texto 2, responda às questões 19 e 20.

TEXTO 2

A caixa de brinquedos

Rubem Alves

1 A ideia de que o corpo carrega duas caixas — uma caixa de ferramentas, na mão direita, e uma caixa de brinquedos, na mão esquerda — apareceu enquanto eu me dedicava a mastigar, ruminar e digerir Santo Agostinho.[...]

Santo Agostinho, resumindo o seu pensamento, disse que todas as coisas que existem se dividem em duas ordens distintas. A ordem do "uti" (ele escrevia em latim) e a ordem do "frui". "Uti" significa o que é útil, utilizável, utensílio. Usar uma coisa é utilizá-la para obter uma outra coisa. "Frui" significa fruir, usufruir, desfrutar, amar uma coisa por causa dela mesma.

10 A ordem do “uti” é o lugar do poder. Todos os utensílios, ferramentas são inventados para aumentar o poder do corpo. A ordem do “frui” é a ordem do amor – coisas que não são utilizadas, que não são ferramentas, que não servem para nada. Elas não são úteis; são inúteis. Porque não são para serem usadas, mas para serem gozadas. Aí você me pergunta: quem seria tolo de gastar tempo com coisas que não servem para nada? Aquilo que não tem utilidade é jogado no lixo: lâmpada queimada, tubo de pasta dental vazio, caneta sem tinta... [...]

E foi precisamente isso o que disse Santo Agostinho. As coisas da caixa de ferramentas, do poder, são meios de vida, necessários para a sobrevivência [...] As ferramentas não nos dão razão para viver; são chaves para a caixa de brinquedos.

20 Santo Agostinho não usou a palavra "brinquedo". Sou eu quem a usa porque não encontro outra mais apropriada. Armar quebra-cabeças, empinar pipa, rodar pião, jogar xadrez ou bilboquê, jogar sinuca, dançar, ler um conto, ver caleidoscópio: tudo isso não leva a nada. Essas coisas não existem para levar a coisa alguma. Quem está brincando já chegou. Comparem a intensidade das crianças ao brincar com o seu sofrimento ao fazer fichas de leitura! Afinal de contas, para que servem as fichas de leitura? São úteis? Dão prazer? Livros podem ser brinquedos? O inglês e o alemão têm uma felicidade que não temos. Têm uma única palavra para se referir ao brinquedo e à arte. No inglês, "play". No alemão, "spielen". Arte e brinquedo são a mesma coisa: atividades inúteis que dão prazer e alegria. Poesia, música, pintura, escultura, dança, teatro, culinária: são brincadeiras que inventamos para que o corpo encontre a felicidade, ainda que em breves momentos de distração, como diria Guimarães Rosa.[...]

Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/uly1063u877.shtml>. Acesso em: 18 ago 2021. (Com adaptações)



QUESTÃO 19. Observe os dois enunciados abaixo extraídos do **Texto 2** (linhas 19 e 20).

Enunciado 1: “Essas coisas não existem para levar a coisa alguma.”
Enunciado 2: “Quem está brincando já chegou.”

Assinale a alternativa que contém o termo capaz de unir o enunciado 1 ao enunciado 2, num único período, nessa ordem, sem alterar o seu sentido original.

- A. () portanto
- B. () enquanto
- C. () ainda que
- D. () de sorte que
- E. () porquanto

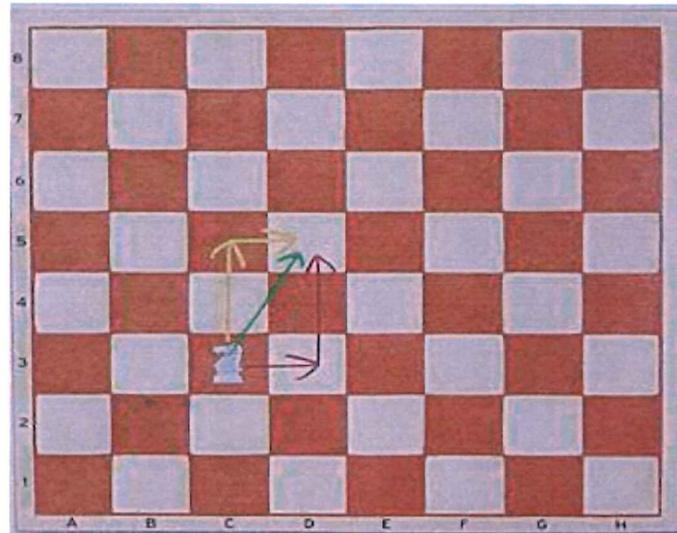
QUESTÃO 20. Ao analisar os textos 1 e 2 e suas finalidades, é possível concluir que

- A. () o mundo imaginário criado no **Texto 1** não exemplifica a ideia da Caixa de brinquedos abordada no **Texto 2**.
- B. () a brincadeira e a arte são utensílios, segundo o **Texto 2**, pois promovem diversão, conforme ilustra o **Texto 1**.
- C. () a sala da Casa do espelho e o jogo de xadrez (**Texto 1**) se encaixam na descrição da Caixa de ferramentas do **Texto 2**.
- D. () a ideia da Caixa de brinquedos no **Texto 2** sustenta que as formas de brincar (exemplificadas no **Texto 1**) dão ao ser humano razão para viver.
- E. () no **Texto 2**, o “jogar xadrez” inclui-se entre as “coisas que existem para levar a coisa alguma”, o que explica o interesse de Alice por esse jogo (**Texto 1**).

Após a leitura do Texto 3, responda às questões de 21 a 23.

TEXTO 3

O Cavalo



- 1 **Bianca:** O cavalo é a peça mais complicada do tabuleiro. Ele não mexe em uma linha reta ou só para uma direção.
Lucas: Não é complicado, não, é fácil! Você que é burra!
Bianca: Espere, aí, Lucas, isso foi grosseiro da sua parte. Insultos assim não são legais e não são permitidos no jogo de xadrez.
Lucas: Desculpe-me, Bianca. É que eu amo o cavalo, é a minha peça favorita.
Bianca: Isso não significa que seja fácil dominar o movimento dele, né?
Lucas: Você está certa. Às vezes pode ser um pouco complicado de entender mesmo.
Bianca: O cavalo anda em um formato de L para qualquer direção no tabuleiro. Inicia o deslocamento num sentido, então muda de direção no meio do movimento, o que é mais difícil de entender. Esse cavalo no tabuleiro está em C3 e pode ir para a casa D5 em uma jogada. Ele pode usar dois caminhos diferentes, indicados no tabuleiro com a seta amarela e vermelha. Os cavalos sempre avançam duas casas em uma direção e depois uma casa em outra; é um pouco confuso, mas é assim que funciona!
- 10

CHEVANNES, Sabrina. Xadrez para crianças. 1ª Ed. São Paulo: Publifolhinha, 2014. (Com adaptações)

QUESTÃO 21. Após análise do sentido contextual da palavra destacada no trecho “**Insultos** assim não são legais e não são permitidos no jogo de xadrez.” (linhas 4 e 5), aponte a única alternativa que contém o **antônimo** da palavra “insultos”.

- A. () desacatos.
- B. () desafrontas.
- C. () desfeitas.
- D. () desconsiderações.
- E. () desonras.

QUESTÃO 22. Após analisar o **Texto 3** e a jogada exemplificada na imagem do tabuleiro, é correto afirmar que

- A. () a notação D5 aponta a casa a ser ocupada pelo Cavalo após um movimento, conforme indica a seta na cor verde.
- B. () o formato em “L” do movimento é uma forma simbólica de reproduzir a imagem do Cavalo no tabuleiro.
- C. () as setas nas cores amarela e vermelha sinalizam os dois únicos caminhos possíveis para um Cavalo na casa C3.
- D. () o movimento do Cavalo parece difícil para iniciantes, porque essa peça segue em linha reta para várias direções.
- E. () o Cavalo, conforme as regras do jogo, pode mover-se para a casa D4 se o jogador desejar fazer esse movimento.

QUESTÃO 23. Observe a fala do personagem Lucas e assinale a alternativa em que, apesar das mudanças efetuadas na ordem dos termos da frase, o emprego da vírgula mantém o sentido original do **Texto 3**.

Lucas: “Não é complicado, não, é fácil!” (linha 3)

- A. () **Lucas:** “Não, é complicado, não é fácil!”
- B. () **Lucas:** “Não, é complicado não, é fácil!”
- C. () **Lucas:** “Não, não é fácil, é complicado!”
- D. () **Lucas:** “É complicado não, não é fácil!”
- E. () **Lucas:** “Não é fácil, não é complicado!”

Após a leitura do Texto 4, responda à questão 24.

TEXTO 4



Disponível em: tirasarmandinho.tumblr.com. Acesso em 18 ago 21.

QUESTÃO 24. Da análise do comportamento e da expressão fisionômica de Armandinho na tirinha, conclui-se que “o menino do cabelo azul” mostra-se, no segundo quadrinho,

- A. () enfurecido.
- B. () agitado.
- C. () comovido.
- D. () indiferente.
- E. () desapontado.

FIM DA PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

PROVA DE PRODUÇÃO TEXTUAL

2ª PARTE: PRODUÇÃO TEXTUAL

Além dos textos constantes desta prova, analise os textos motivadores I e II a seguir, pois eles tratam de temas relacionados ao texto que você irá produzir.

Texto I

Por que brincar de faz de conta é importante para as crianças?

Além de divertido, brincar de faz de conta ajuda as crianças a aprenderem muito sobre si mesmas e o mundo à sua volta. As crianças aprendem muito através de sua imaginação. Quando os pequenos brincam de super-heróis, piratas, princesas, e transformam objetos comuns em mil e uma coisas, eles estão fazendo muito mais do que se divertir. As brincadeiras de faz de conta são uma das primeiras maneiras pelas quais as crianças aprendem e colocam em prática seus gostos, seus interesses e suas habilidades. Além disso, a criança também constrói sua autoestima quando descobre que pode ser qualquer coisa através da sua imaginação. Isso mostra que ela também pode sonhar em se tornar o que quiser em sua vida real. Fingindo ser outra pessoa ou até animais e seres mágicos, as crianças também experimentam a interpretação de papéis e automaticamente têm que fazer o esforço de entender realidades diferentes das suas. Através das brincadeiras, as crianças assimilam seus medos e problemas, inclusive de situações cotidianas. É comum, por exemplo, que brinquem de médico fingindo ter um machucado grave, ou então inventem que um parente morreu no faz de conta. Este é o modo da criança explorar experiências confusas e assustadoras. Através dessas dramatizações, tornam-se mais preparadas para compreender e enfrentar situações reais no futuro.

Disponível em: <https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/familia/desenvolvimento-infantil/brincar-de-faz-de-conta-importancia-para-criancas/>. Acesso: em 9 set 21. (Com adaptações)

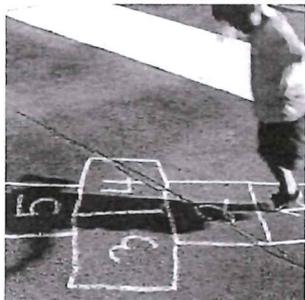
Texto II

Veja brincadeiras antigas para ensinar a seus filhos

Para resgatar o prazer do lúdico sem precisar estar munido de grandes equipamentos, *A Revista da Mulher* selecionou brincadeiras antigas que podem integrar pais e filhos nos momentos de lazer. Para brincar nas férias ou em dias de folga, o importante é se divertir.



Brincadeira de roda: é uma das brincadeiras antigas menos praticadas atualmente. Com **origem em tradições folclóricas**, muitas brincadeiras antigas como as cantigas de roda já fizeram parte da infância de muitas crianças brasileiras. Para não deixar a brincadeira de roda tornar-se uma manifestação esquecida de vez, a dica é pesquisar as cantigas mais antigas, como *Ciranda*, *Cirandinha*, *Pai Francisco* ou *Atirei o Pau no Gato*. A brincadeira de roda é uma forma lúdica de desenvolver a expressão corporal, ritmo e coordenação motora das crianças.



Amarelinha: nesta brincadeira antiga cada jogador precisa de uma pedrinha. Começa-se jogando a pedra na casa um e vai pulando uma casa com apenas uma perna até chegar ao 'céu'. O **circuito da amarelinha** pode ser desenhado no chão, em giz, quando se brinca na rua ou calçadas. Mas há tapetes antiderrapantes já com desenhos do circuito de amarelinha, encontrados em casa de brinquedo. Com eles é possível brincar dentro de apartamentos. Na amarelinha, perde a vez quem pisar nas linhas do jogo; pisar na casa onde está a pedrinha; não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair; e não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha na volta. Ganha quem pular todas as casas primeiro.



Pião: o **jogo de pião** pode ser feito somente para cada um mostrar suas habilidades, ou com disputa. Na disputa, faz-se um círculo no chão e o brinquedo deve rodar dentro do círculo. Ganha quem conseguir deixar o pião rodando mais tempo.



Pular Corda: além de ser uma atividade de entretenimento para as crianças, esta brincadeira gasta bastante energia. O jogo consiste em uma dupla batendo a corda, enquanto outra criança a pula cada vez que a corda passar pelo chão. Para acompanhar, e até dar a cadência do ritmo, existem várias **canções para estimular a brincadeira**. Seguindo a música, a criança precisa botar a mão no chão, pular em um pé só e depois dar uma rodada antes de sair para entrar um outro a pular, sem que a dupla deixe de bater a corda.

Disponível em: <https://www.arestadmulher.com.br/faq/25097-veja-10-brincadeiras-antigas-para-ensinar-a-seus-filhos>. Acesso em: 20 Set 21.

Proposta de Redação

Até bem pouco tempo, era comum ver as crianças se divertirem com as chamadas brincadeiras de antigamente, repassadas entre as gerações pela tradição oral. É possível lembrar com saudade da “amarelinha” desenhada no piso da escola ou dos buracos cavados no chão para jogar bolinha de gude. Hoje, grande parcela dos pais anda bem ocupada, não lhes restando tempo para esses jogos ao ar livre; por isso as crianças passam a maior parte do dia em casa, na companhia de aparelhos eletrônicos.

Nesta proposta de redação, convidamos você a entrar no mundo de “Faz de Conta”. Imagine que, como a personagem Alice, você consegue se transportar para um mundo imaginário no qual vivencia um momento de brincadeiras ao ar livre com seus amigos e familiares. Elabore um texto narrativo em primeira pessoa, detalhando essa experiência: as brincadeiras, as personagens envolvidas e as sensações experimentadas.

Para escrever sua redação, atente-se para as seguintes orientações:

- compreender a proposta de redação desenvolvendo o tema solicitado com criatividade;
- produzir o texto em prosa, com todos os elementos da narrativa necessários ao desenvolvimento do tema;
- respeitar as normas da modalidade escrita da Língua Portuguesa;
- escrever o texto em primeira pessoa;
- observar a coesão e a coerência textuais;
- delimitar a paragrafação e as margens;
- utilizar letra legível;
- usar quaisquer dos tipos de discurso (direto, indireto e/ou indireto livre);
- escrever no mínimo 20 e no máximo 30 linhas;
- elaborar um título coerente com a narrativa.

OBSERVAÇÕES:

- Os textos desta prova, ou mesmo parte deles, não poderão ser transcritos pelo candidato na redação.
- O candidato que não atender ao tema proposto da Produção Textual receberá a nota ZERO (0,0) na Redação.
- Será exigida a observância pelo candidato da ortografia vigente da Língua Portuguesa.

FIM DA PROVA DE PRODUÇÃO TEXTUAL