

PROVA DE MATEMÁTICA

*Estou sentindo solta pelo ar
Uma energia que quer me dominar
É uma coisa boa que vem na minha direção
Que me contagia e até dispara o coração*

*Eu acho que já sei de onde vem
Essa força que me deixa assim
Está bem em frente a mim
É uma vibração, é tanta emoção
Que o corpo quer se agitar*

*Prepare-se, você fará uma viagem incrível
Quando eu terminar de contar*

Atenção para a contagem regressiva



VAMOS BRINCAR!!!

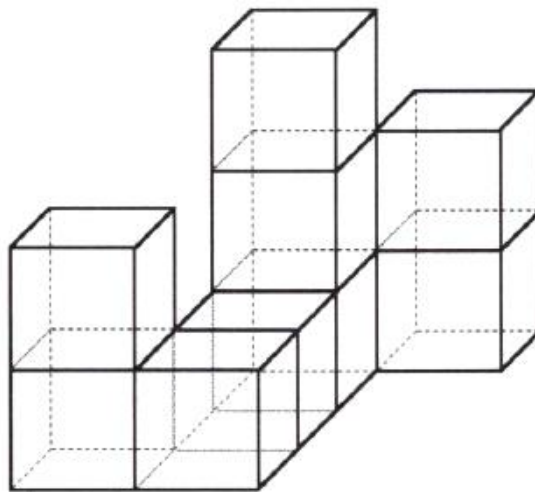
Adaptado de: Vamo Pulá – Sandy & Jr

Questão 01

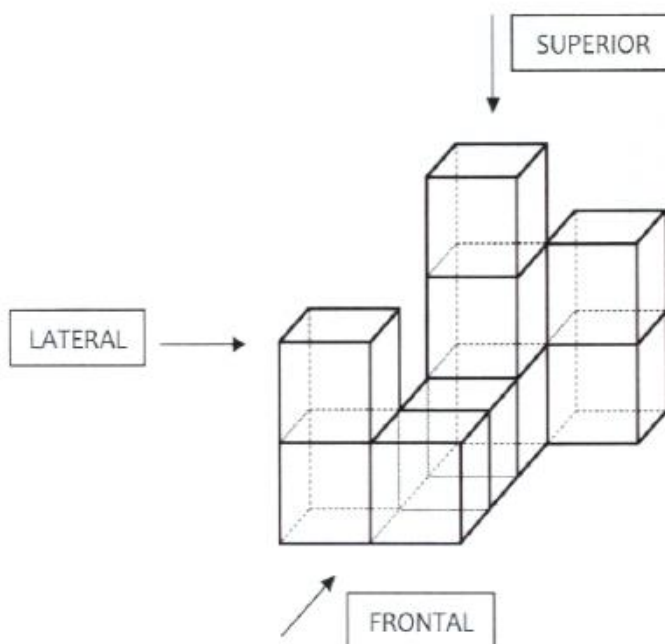
Minecraft é um jogo eletrônico. O espaço onde esse jogo acontece, chamado de “mundo aberto”, é composto por objetos tridimensionais que representam diversos materiais, como pedra, areia, grama, madeira e vidro, por exemplo.

As estruturas básicas de cada objeto no jogo *Minecraft* são blocos em formato de cubos de 1 m^3 de volume.

Na figura abaixo está a representação de um objeto construído com blocos de vidro do jogo *Minecraft*, feitos com material transparente.

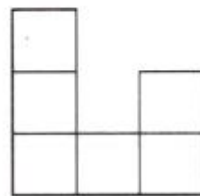
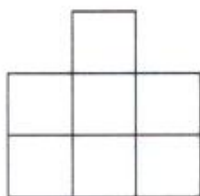
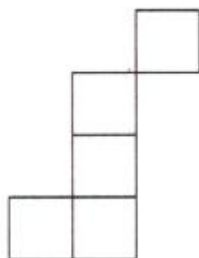


As setas abaixo indicam os pontos de vista superior, frontal e lateral de quem observa o objeto.

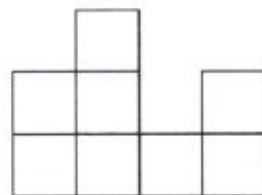
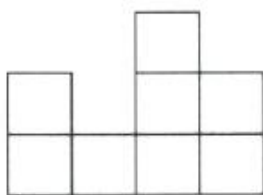
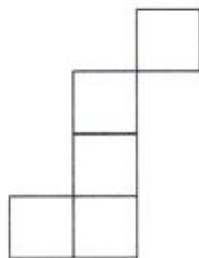


A alternativa que contém respectivamente as vistas superior, frontal e lateral do objeto, de acordo com as setas indicadas é:

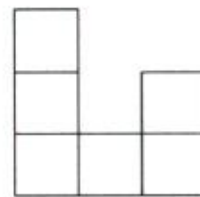
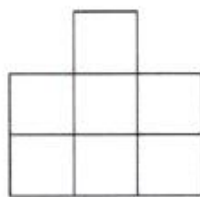
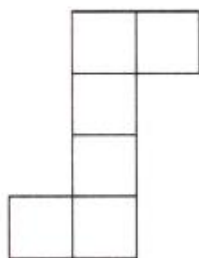
(A)



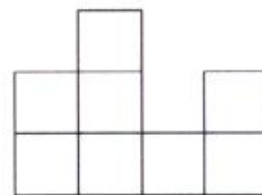
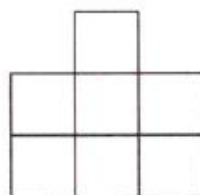
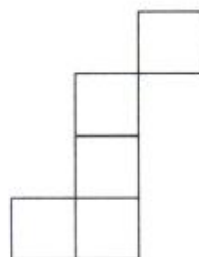
(B)



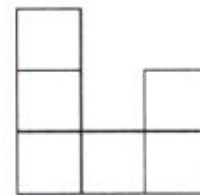
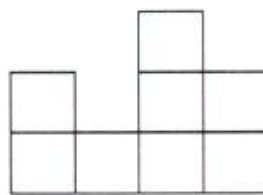
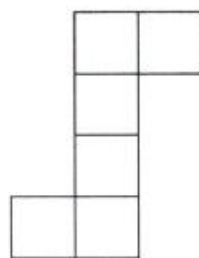
(C)



(D)



(E)



Questão 02

Você e seu amigo disputavam uma partida de um jogo de perguntas e respostas. Você sorteou uma carta contendo a seguinte charada para seu amigo: "Pensei em um número e adicionei a ele 778. Depois, dividi o resultado por 3. Do quociente, subtraí 41. O resultado é a terça parte do número MMDCXLIX. Em qual número eu pensei?"

Seu amigo lhe deu a resposta correta, escrevendo-a em um pedaço de papel, porém utilizando algarismos romanos. Qual das alternativas abaixo contém a resposta dada por seu amigo?

- (A) MDCCCXIV
- (B) MLXXXVI
- (C) MCMXCIV
- (D) MMMCCCIV
- (E) DCCCLXXXIII

Questão 03

*"Vamos lá, galera
Correndo em volta da cadeira
As mãos para trás, sem ajudar, hein
Parou a música, parou, sentou
Não sentou, dançou!"*

Fonte: Dança da cadeira – Xuxa só para baixinhos 7

Dança das Cadeiras

A dança das cadeiras é uma brincadeira tradicional em que os participantes caminham, um atrás do outro, em torno de um círculo formado por diversas cadeiras, enquanto uma música toca. Quando a música para de tocar, cada participante procura uma cadeira para sentar. Nenhuma cadeira pode ficar desocupada e cada cadeira só pode ser ocupada por um único participante.

Como há mais participantes do que cadeiras, alguns ficarão em pé. Estes são eliminados da brincadeira. Então, algumas cadeiras são removidas do círculo e os participantes restantes iniciam uma nova rodada, andando em torno das cadeiras. O vencedor é aquele que permanecer até a última rodada, quando há apenas uma cadeira, e conseguir sentar quando a música parar de tocar.

Em uma dança das cadeiras, foram realizadas cinco rodadas. Na primeira rodada foram eliminados metade dos participantes. Na rodada seguinte, $\frac{1}{4}$ dos que ainda participavam foram eliminados. Na terceira rodada, $\frac{1}{5}$ do total inicial de participantes foram eliminados. Restaram ainda 14 participantes. A brincadeira seguiu por mais duas rodadas, terminando com um único vencedor.

Com quantas cadeiras a dança das cadeiras iniciou?

- (A) 280
- (B) 140
- (C) 80
- (D) 66
- (E) 40

Questão 04

Diversos jogos de tabuleiro necessitam de um dado. Num desses jogos, o dado que o acompanha é feito de papel e você deve montá-lo antes de iniciar a partida. A Figura 1 abaixo ilustra a planificação desse dado, que contém os números de 1 a 6 escritos em cada uma das faces quadradas que o compõem, dispostas de uma forma diferente de um dado comum. A Figura 2 representa o molde do dado, incluindo as abas para colagem.

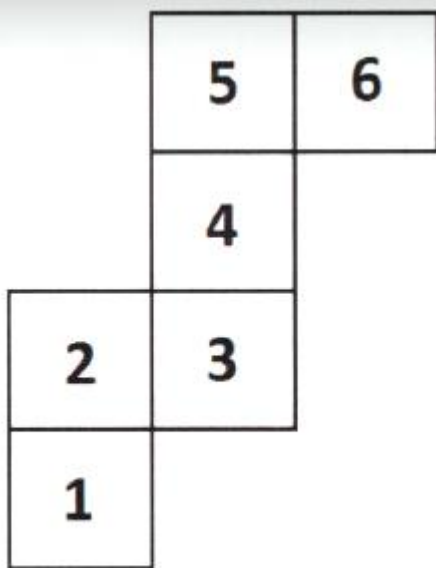


Figura 1

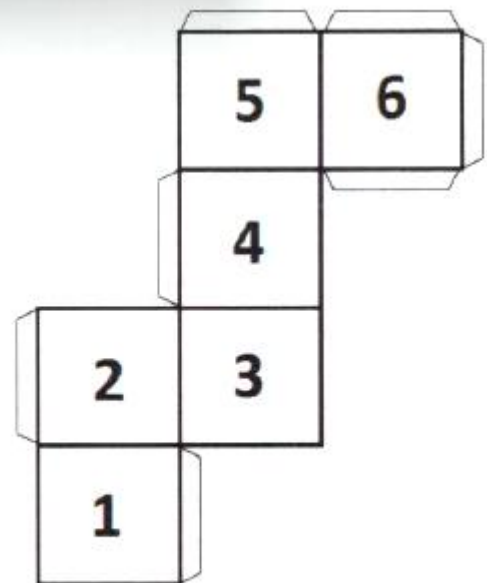


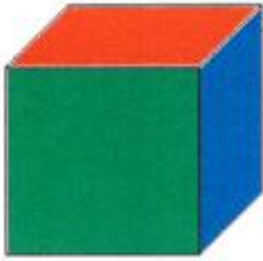
Figura 2

No verso desse molde de papel, cada quadrado possui uma cor diferente, como descrito a seguir.

-  Verso do número 1
-  Verso do número 2
-  Verso do número 3
-  Verso do número 4
-  Verso do número 5
-  Verso do número 6

Ao invés de montar o dado de forma a visualizar seus números, você o montou de forma a ficarem visíveis as faces coloridas. Qual das alternativas abaixo contém o desenho que representa o dado que você montou?

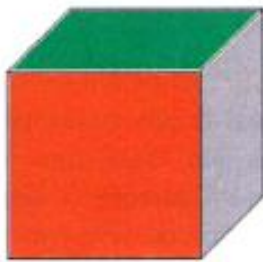
(A)



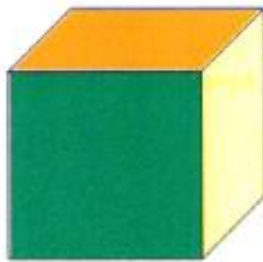
(B)



(C)



(D)



(E)



Questão 05

Em uma gincana participam as equipes A e B. uma das tarefas consiste em encher com água pequenos balões, chamados de "bexiguinhas". Cada equipe deve encher um total de 54 bexiguinhas, utilizando uma torneira.



Fonte: <https://www.canstockphoto.es/feliz-ni%C3%B1o-57232303.html>

Para a equipe A são disponibilizadas bexiguinhas com capacidade máxima de $0,3 \text{ dm}^3$ e uma torneira que libera água a uma vazão de $4,5 \text{ l/min}$. Para a equipe B são disponibilizadas bexiguinhas com capacidade máxima de $0,48 \text{ dm}^3$ e uma torneira que libera água a uma vazão de $4,8 \text{ l/min}$. Após encher totalmente uma bexiguinha, a equipe A demora 14 segundos para começar a encher a próxima. Já que a equipe B, após encher totalmente uma bexiguinha demora 10 segundos para começar a encher a próxima.

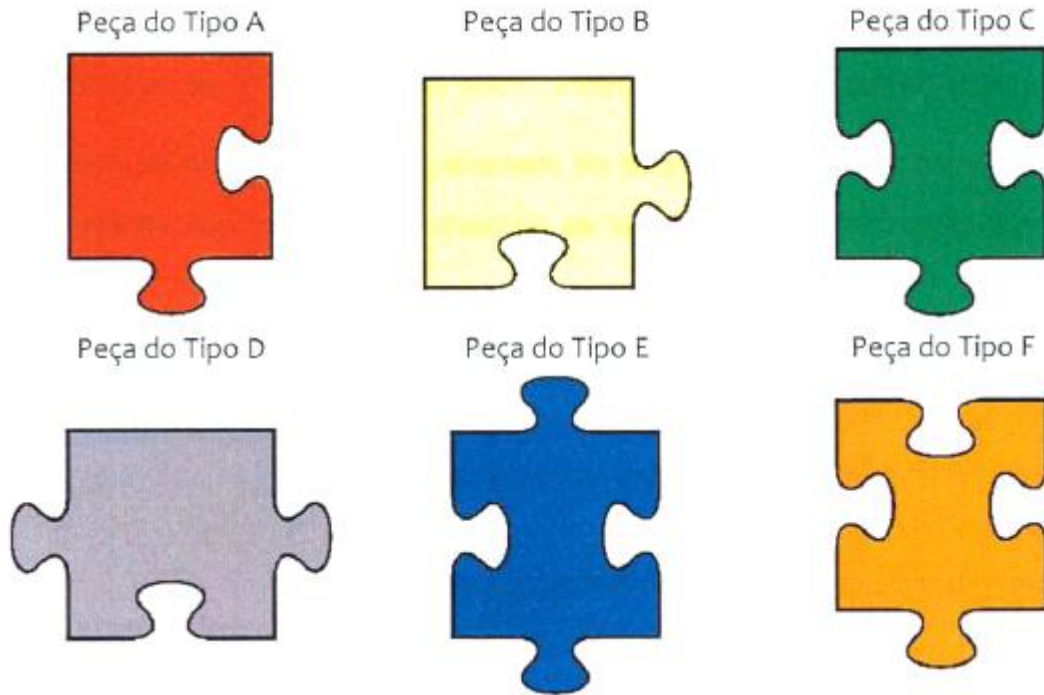
A tarefa termina quando alguma equipe completar primeiro o enchimento total das 54 bexiguinhas.

Sabendo que as duas equipes iniciaram juntas a tarefa às 11 horas, 45 minutos e 56 segundos, a que horas a tarefa terminou?

- (A) Às 12 horas, 01 minuto e 54 segundos.
- (B) Às 12 horas, 00 minuto e 10 segundos.
- (C) Às 12 horas, 00 minuto e 00 segundo.
- (D) Às 12 horas, 00 minuto e 54 segundos.
- (E) Às 11 horas, 59 minutos e 00 segundo.

Questão 06

Enquanto organizavam um armário, você e seu irmão encontraram uma caixa contendo diversas peças de diferentes quebra-cabeças. Dentre as peças contidas na caixa, havia seis tipos diferentes, conforme as figuras abaixo



Na tampa da caixa havia uma anotação, feita pelo seu pai, informando que os quebra-cabeças estavam incompletos e que a porcentagem de cada um dos tipos de peças contidas na caixa era a seguinte:

Tipo de peça	Quantidade (%)
A	35
B	25
C	15
D	12
E	10
F	3

Dentre as alternativas abaixo, qual pode representar o número total de peças de quebra-cabeça contidas na caixa?

- (A) 140
- (B) 420
- (C) 1050
- (D) 2100
- (E) 2310

Questão 07

Reunidos na sua casa, você e seus amigos resolveram brincar de esconde-esconde. Do total de crianças que se esconderam, $\frac{2}{5}$ eram meninas e o restante eram meninos. Todos se esconderam em um dos seguintes locais da casa: sala, cozinha ou pátio.

Sabe-se que, do total de meninos, $\frac{2}{9}$ se esconderam na cozinha, $\frac{2}{3}$ se esconderam no pátio e 2 meninos se esconderam na sala. Do total de meninas, $\frac{1}{2}$ se escondeu na cozinha e o número de meninas que se escondeu na sala é igual ao número de meninas que se escondeu no pátio.

Pode-se afirmar que o número total de crianças que se escondeu na cozinha é igual

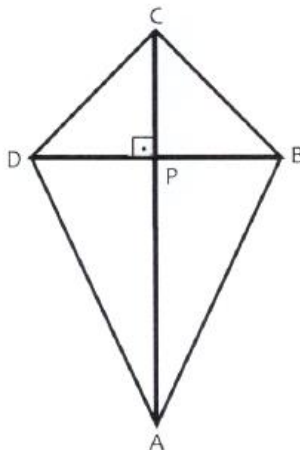
- (A) $A \frac{2}{3}$ do número de meninas que se escondeu na sala.
- (B) $A \frac{4}{3}$ do número de crianças que se escondeu no pátio.
- (C) $A \frac{2}{5}$ do total de crianças.
- (D) À terça parte do número de crianças que se escondeu no pátio.
- (E) Ao dobro do número de crianças que se escondeu na sala.

Questão 08

Vamos construir uma pipa?



A figura abaixo ilustra um modelo de pipa. Para construí-la é necessário uma folha de papel, cortada no formato do polígono ABCD, varetas de madeira, fita adesiva e barbante. A área do papel gasto na construção da pipa, sem desperdício e desconsiderando possíveis dobras, é igual a 720 cm^2 .



As duas varetas que dão sustentação ao papel estão representadas na figura pelos segmentos AC e BD. As varetas são amarradas uma sobre a outra, no ponto P, de maneira a formarem entre si um ângulo reto. Além disso, o comprimento de PA é o dobro de PC, o comprimento de PB é igual ao de PD e o comprimento de BD é igual a $\frac{5}{8}$ do comprimento de AC. Sabe-se, também, que o comprimento de cada vareta é expresso por um número natural.

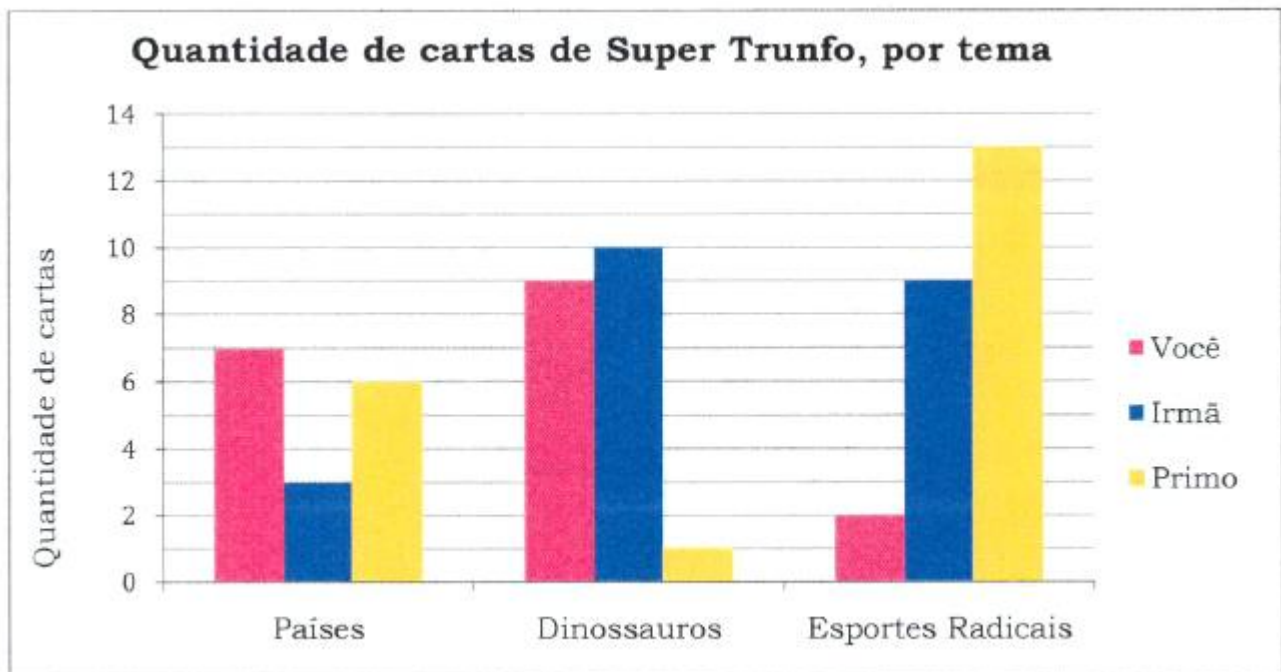
Qual é a soma dos comprimentos das duas varetas, em centímetros?

- (A) 52
- (B) 78
- (C) 117
- (D) 156
- (E) 234

Questão 09

O Super Trunfo é um jogo de cartas temáticas. Cada carta contém características de diferentes representantes daquele tema. Por exemplo, o baralho de Super Trunfo do tema "Países" contém cartas que informam dados como população e área de países como Brasil, Portugal, França, dentre outras.

Você, sua irmã e seu primo possuem cartas de Super Trunfo de três diferentes temas: "Países", "Dinossauros" e "Esportes Radicais". O gráfico abaixo descreve a quantidade de cartas que cada um de vocês possui, separadas por temas.



Com base nos dados acima, analise as afirmações a seguir, preenchendo os parênteses com V se a informação for verdadeira e com F se a informação for falsa.

() Escolhendo aleatoriamente uma carta do tema "Dinossauros", a probabilidade de ela ser sua é de 45%.

() Escolhendo aleatoriamente uma carta de seu primo, a probabilidade de ela não ser do tema "Países" é de 30%.

() Juntando todas as cartas dos três participantes e escolhendo aleatoriamente uma carta desse total, a probabilidade de ela ser sua é de 18%.

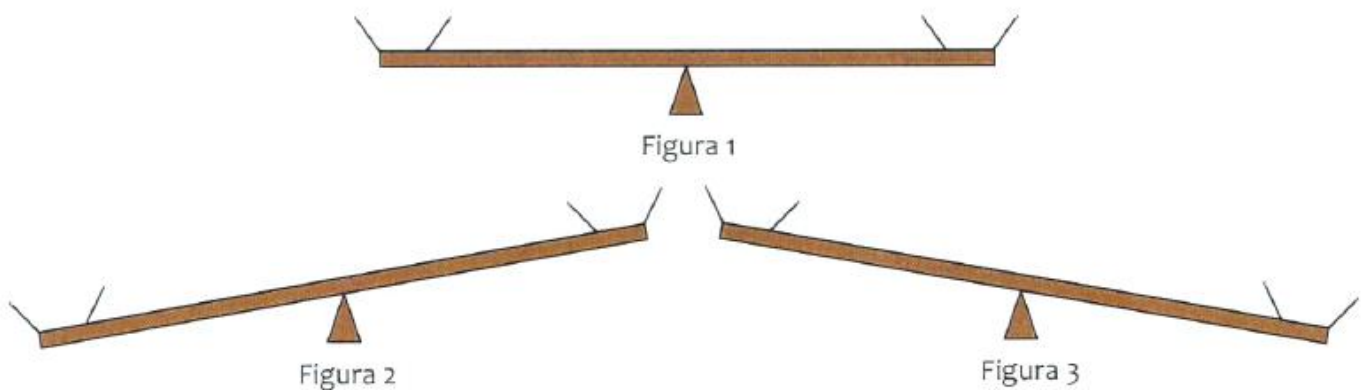
Qual das alternativas abaixo preenche corretamente os parênteses, de cima para baixo?

- (A) V - F - F
- (B) V - F - V
- (C) V - V - F
- (D) F - F - F
- (E) F - V - V

Questão 10

A gangorra é um brinquedo comum em parques e praças. Ela consiste em uma tábua de madeira, posicionada no seu centro sobre um suporte, que permite que a tábua oscile de um lado para o outro, de acordo com os "pesos" colocados em cada uma de suas extremidades.

As figuras 1, 2 e 3 abaixo ilustram três possíveis posições da gangorra: equilibrada, inclinada para o lado esquerdo e inclinada para o lado direito, respectivamente. Quando os "pesos" nas duas extremidades da gangorra são iguais, ela fica equilibrada; quando os "pesos" são diferentes, ela se inclina para o lado com maior "peso".



Em certo parque foi construída uma MEGAGANGORRA, que suporta até seis pessoas em cada uma das extremidades. Em uma delas, foram colocados seis sacos de areia, com média de "pesos" igual a 45 kg. Na outra extremidade, subiram você e mais cinco amigos, dentre eles Beatriz (de 38 kg) e Théo (de 51 kg), deixando a gangorra como na Figura 1.

A fim de que mais crianças pudessem participar da brincadeira, Beatriz e Théo cederam seus lugares a Maria Eduarda (de 43 kg) e Pedro (de 49 kg). Após as trocas de lugares, desconsiderando impulsos e aguardando até a gangorra estabilizar novamente seu

movimento, podemos afirmar que

- (A) Os sacos de areia ficaram na posição mais baixa da gangorra, pois a média dos "pesos" dos sacos ficou 250 gramas maior que a das crianças.
- (B) Os sacos de areia ficaram na posição mais alta da gangorra, pois a média dos "pesos" dos sacos ficou 250 gramas menor que a das crianças.
- (C) Os sacos de areia ficaram na posição mais baixa da gangorra, pois a média dos "pesos" aumentou 500 gramas.
- (D) Os sacos de areia ficaram na posição mais alta da gangorra, pois a média dos "pesos" diminuiu 500 gramas.
- (E) A gangorra ficou equilibrada.

Questão 11

Em um parque de diversões há diversos brinquedos, dentre eles montanha-russa, carrossel e roda-gigante. O preço do ingresso para a montanha-russa é $\frac{3}{2}$ do ingresso para o carrossel e o preço do ingresso para o carrossel é $\frac{9}{10}$ do ingresso para a roda-gigante. Além disso, o parque também vende lanches, conforme o cartaz abaixo:



Um cartaz com uma borda decorativa em azul e branco, apresentando uma lista de preços para lanches. O texto no cartaz é o seguinte:

PIPOCA	R\$ 3,00
ALGODÃO-DOCE	R\$ 3,80
SANDUÍCHE	R\$ 4,50

Você dispõe de R\$ 10,00 para gastar no parque. Com esse valor é possível andar uma vez na montanha-russa, uma vez no carrossel e uma vez na roda-gigante, sem gastar todo o dinheiro disponível. Com o que sobra, é possível comprar apenas o lanche mais barato, pois para o lanche mais caro faltaria R\$ 1,00.

Com base nos dados acima, são feitas as seguintes afirmações:

- I. Com o dinheiro que você tem disponível, é possível comprar um algodão-doce, dois ingressos para o carrossel e um ingresso para a montanha-russa.
- II. Com o dinheiro que você tem disponível, é possível comprar três ingressos para a montanha-russa e um ingresso para o carrossel.
- III. O valor gasto com três ingressos para a roda-gigante e uma pipoca é o mesmo gasto com cinco ingressos para o carrossel.

Quais das afirmações estão corretas?

- (A) Apenas II e III
- (B) Apenas I e III
- (C) Apenas II
- (D) Apenas III
- (E) I, II e III

Questão 12

No jogo MASTERCÓDIGO, o objetivo é descobrir um código formado por quatro algarismos distintos e diferentes de zero. O código é considerado correto quando todos os algarismos estão corretos e nas posições corretas. A cada tentativa de descobrir o código, é fornecido um conjunto de quatro símbolos, que correspondem a dicas de três possíveis tipos:

- ✕ Indica que há um algarismo incorreto.
- ⊙ Indica que há um algarismo correto, mas na posição incorreta.
- ✓ Indica que há um algarismo correto e na posição correta.

Por exemplo, para o código 6579, apresentam-se duas tentativas e a interpretação das respectivas dicas:

4723	⊙ ✕ ✕ ✕	<u>Interpretação:</u> há um algarismo correto na posição incorreta e três algarismos incorretos.
3592	⊙ ✕ ✕ ✓	<u>Interpretação:</u> há um algarismo correto na posição incorreta, um algarismo correto na posição correta e dois algarismos incorretos.

Observe que a ordem em que os símbolos aparecem nas dicas não fornece nenhuma informação sobre a posição dos algarismos da tentativa.

Assistindo a uma partida de MASTERCÓDIGO entre dois oponentes e observando as cinco tentativas do desafiado, listadas abaixo, você percebe que já é possível descobrir o código correto.

4318	<table border="0"> <tr> <td>×</td> <td>⊙</td> </tr> <tr> <td>√</td> <td>×</td> </tr> </table>	×	⊙	√	×
×	⊙				
√	×				
6357	<table border="0"> <tr> <td>×</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>×</td> <td>×</td> </tr> </table>	×	√	×	×
×	√				
×	×				
1438	<table border="0"> <tr> <td>√</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>√</td> <td>×</td> </tr> </table>	√	×	√	×
√	×				
√	×				
2137	<table border="0"> <tr> <td>×</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>×</td> <td>√</td> </tr> </table>	×	×	×	√
×	×				
×	√				
3481	<table border="0"> <tr> <td>×</td> <td>⊙</td> </tr> <tr> <td>×</td> <td>√</td> </tr> </table>	×	⊙	×	√
×	⊙				
×	√				

Admitindo que o código de quatro algarismos descoberto seja um número escrito no sistema numérico decimal, complete as lacunas abaixo com o código correto:

--	--	--	--

Considerando o número acima, calcule o valor da seguinte expressão:

$$\left(\begin{matrix} \text{Algarismo das} \\ \text{Dezenas} \end{matrix} \right) + \left(\begin{matrix} \text{Algarismo das} \\ \text{Unidades} \end{matrix} \right) \times \left(\begin{matrix} \text{Algarismo das} \\ \text{Centenas} \end{matrix} \right) - \left(\begin{matrix} \text{Algarismo das} \\ \text{Unidades de Milhar} \end{matrix} \right)$$

O resultado encontrado é

- (A) 10
- (B) 26
- (C) 29
- (D) 35
- (E) 50

PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Leia atentamente os textos da prova e responda às questões propostas, assinalando a única opção correta, de acordo com o que for solicitado.

Texto 1**Era digital? 98% das crianças citam alguma brincadeira que não tem a ver com eletrônicos entre as favoritas**

Apesar de a tecnologia estar cada vez mais presente na vida dos pequenos, uma pesquisa realizada pelo canal pago *Gloob* revela que a maioria possui uma brincadeira favorita que nada tem a ver com *tablets* e *smartphones*. Será que uma coisa precisa substituir a outra?

**SABRINA ONGARATTO**

1 Nina, 11 anos, só ganhou seu primeiro celular aos 9 e, segundo a mãe, a fonoaudióloga
2 e artesã Roberta Canalonga, 40, não foi nada fácil segurar a ansiedade da filha.
3 "Enquanto ela estava lá, brincando e se divertindo com algo, as amigas olhavam para
4 baixo, para seus celulares. É quase como sofrer *bullying* por não ter celular",
5 conta. Mas hoje, a preocupação da mãe é outra. "Tentamos incentivar as brincadeiras
6 analógicas sempre, como piqueniques com amigos, bicicleta, trazer amigas em casa...",
7 explica.

8
9 Essa é uma luta diária não só da Roberta, mas de quase todos os pais. Afinal, parece
10 que essa geração já nasceu conectada. Eles aprendem a lidar com os eletrônicos antes
11 mesmo de deixarem as fraldas e a impressão é que são abduzidos pelas telas: enquanto
12 estão lá não respondem, é como se estivessem fora de seus corpos...

13
14 **Uma brincadeira substitui a outra?**
15 No entanto, o novo estudo "Era uma vez...", sobre comportamento infantil, realizado
16 pelo canal de TV a cabo *Gloob* em parceria com a Inesplorato e o Instituto
17 Quantas, revela que, sim, há espaço para todos os tipos de brincadeira na rotina das
18 crianças. Desmistificando a ideia de que uma coisa substitui a outra, mostrando que elas
19 podem ser complementares.

20
21 Ao todo, foram entrevistadas 646 crianças entre 6 e 9 anos de diversas classes sociais e
22 estados do Brasil, exceto a Região Norte. De acordo com a pesquisa, 71% delas
23 disseram que o *tablet* ou o celular é seu brinquedo preferido. Por outro lado, 98%

24 citaram alguma brincadeira analógica entre as favoritas. Segundo o *Gloob*, brincadeiras
25 analógicas são aquelas que não têm qualquer envolvimento com a tecnologia. Quando
26 perguntadas quais elas mais gostavam de brincar, elas citaram, principalmente, bola,
27 bonecos (heróis e princesas), skate, bicicleta, patins, carrinho, desenho e pintura, blocos
28 de montar, massinha, *slime*, brincar na terra/areia, cozinha, espadas, jogos de tabuleiro
29 e quebra-cabeça. Já entre os brinquedos digitais, estavam o *tablet*, o *smartphone* e o
30 *videogame*.
31 [...]

Questão 13

O texto 1 pode ser dividido em duas partes, as quais apresentam conteúdos distintos. A palavra / expressão que relaciona essas partes, indicando a sua diferença de sentido é:

- (A) "como" (l.04)
- (B) "enquanto" (l.11)
- (C) "No entanto" (l.15)
- (D) "exceto" (l.22)
- (E) "De acordo com" (l.22)

Questão 14

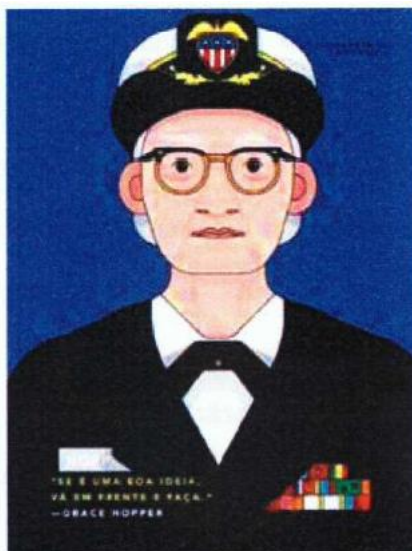
No universo jornalístico, por onde circula o texto 1, é fundamental que se movam dados, vozes de entrevistados e fontes para justificar as informações veiculadas. Considerando isso, é correto afirmar que:

- (A) A voz da entrevistada Roberta Canalonga é apresentada por meio do emprego das aspas.
- (B) As porcentagens referentes às brincadeiras das crianças são apresentados como responsabilidade exclusiva do canal Gloob.
- (C) O texto apresenta o resultado da pesquisa, porém deixa de mencionar o método de coleta das afirmações.
- (D) O emprego das aspas é uma marca da voz do jornalista que escreve este texto.
- (E) Os trechos em que se lê a opinião das crianças não se relacionam com os resultados da pesquisa.

Questão 15

No texto 1, logo após o título em negrito, apresenta-se o seguinte questionamento ao leitor: "Será que uma coisa precisa substituir a outra?". Essa pergunta é respondida no seguinte trecho do texto:

- (A) "Nina, 11 anos, só ganhou seu primeiro celular aos 9 e, segundo a mãe, a fonoaudióloga e artesã Roberta Canalonga, 40, não foi nada fácil segurar a ansiedade da filha" (ls. 01-02).
- (B) "Essa é uma luta diária não só da Roberta, mas de quase todos os pais" (l. 09).
- (C) "Eles aprendem a lidar com os eletrônicos antes mesmo de deixarem as fraldas" (ls. 10-11).
- (D) "[...] o novo estudo "Era uma vez...", sobre comportamento infantil, [...] revela que, [...] há espaço para todos os tipos de brincadeiras na rotina das crianças" (ls. 15-18)
- (E) "Segundo o Gloob, brincadeiras analógicas são aquelas que não têm qualquer envolvimento com a tecnologia" (ls. 24-25).

Texto 2**Grace Hopper****Cientista da Computação**

1 Era uma vez uma garotinha chamada Grace, que realmente queria entender
2 como o alarme dos relógios funcionava. Começou desmontando todos os relógios que
3 conseguiu encontrar. Primeiro um, depois o outro e então o terceiro... Quando chegou ao
4 sétimo relógio, sua mãe percebeu que não havia mais relógios na casa e a mandou
5 parar!

6 Grace continuou mexendo em tudo que achava interessante. Anos depois, ela
7 se tornou professora de matemática e física. Durante a Segunda Guerra Mundial, se alistou
8 na marinha, como seu avô, que era almirante.

9 Ela foi designada para trabalhar em um projeto especial.

10 "Venha conhecer Mark", disseram.

11 Ela entrou em uma sala, mas, em vez de encontrar uma pessoa, foi apresentada
12 ao primeiro computador! Chamado de "Mark I", ele ocupava a sala toda e - por ser o
13 primeiro - ninguém sabia ao certo como usá-lo. Assim, Grace começou a estudá-lo. Deu
14 muito trabalho, mas, graças aos programas que ela escreveu para Mark I e seus
15 sucessores, forças militares dos EUA foram capazes de decodificar mensagens enviadas
16 pelos inimigos durante a guerra.

17 Quando já estava velhinha, tentou se aposentar mais de uma vez, mas sempre
18 era chamada de volta por causa do seu conhecimento extraordinário. Ela chegou a se
19 tornar almirante, como seu avô.

20 Durante toda sua vida, Grace ia para a cama cedo e acordava às cinco da manhã
21 para trabalhar em codificação de computadores. Ela nunca deixou de ser curiosa e seu
22 trabalho mostrou para o mundo o que os computadores podiam fazer.

Questão 16

A respeito da pontuação empregada no texto 2, é correto afirmar que:

- (A) Na linha 03, as reticências indicam que o hábito de Grace se encerrou rapidamente, sem grandes repercussões em sua vida.
- (B) Na linha 05, o ponto de exclamação enfatiza a atitude assertiva e enérgica da mãe da personagem.
- (C) Nas linhas 10, as aspas acompanham o pensamento da heroína, quando ela conheceu o projeto especial.
- (D) Nas linhas 12 e 13, os travessões são empregados para destacar uma informação sem relevância, o que deixa o texto confuso e incoerente.
- (E) Nas linhas 18 e 19, os pontos-finais expressam que a vida de Hopper está se aproximando do fim.

Questão 17

Sobre o narrador do texto 2, pode-se afirmar corretamente que:

- (A) Tem um conhecimento limitado da vida da personagem.
- (B) Não demonstra emoção diante da trajetória de Grace.
- (C) Critica e desmerece o esforço de Hopper.
- (D) Responsabiliza a heroína pelas dificuldades enfrentadas pelos EUA na Segunda Guerra Mundial.
- (E) Enaltece a história de vida da mulher que se tornou almirante.

Questão 18

Após a leitura do texto 2, julgue as afirmações a seguir "verdadeiras" ou "falsas":

- 1. () É possível a interpretação de que a escolha de uma carreira profissional pode ter origem em situações tidas como brincadeiras infantis.
- 2. () Pode-se inferir que a atuação profissional de Grace Hopper não foi relevante para os avanços tecnológicos.
- 3. () No 5º parágrafo (ls. 11-16), as palavras "ela" (l. 11) e "lo" (l.13) fazem referência a "Grace" (l. 06) e a "computador" (l. 12), respectivamente; já a palavra "seus" (l. 14) não se relaciona com palavra alguma do parágrafo.
- 4. () A partir das informações presentes no 1º parágrafo (ls. 01-05), é possível estabelecer uma relação de oposição entre os interesses de Grace e a atitude da mãe dela.

A sequência correta, de cima para baixo, é:

- (A) V – V – F – V
- (B) V – F – V – F
- (C) F – V – V – F
- (D) F – F – F – V
- (E) V – F – F – V

Texto 3

Onofre



ATHAYDE, L. Reprodução do Instagram. Disponível em: @ltdathayde. Acesso em: 20 ago 2020. Adaptado.

Questão 19

No texto 3, o leitor é apresentado ao personagem Onofre, um monstinho que gosta de usar o seu celular para interagir nas redes sociais. Sabendo disso, assinale a opção correta:

- (A) A palavra "mas", no terceiro quadrinho, quebra as expectativas criadas em torno de Onofre nos quadrinhos iniciais.
- (B) No último quadrinho, a voz do balãozinho se opõe à avaliação feita em "coitado do Onofre".
- (C) Nos dois primeiros quadrinhos, apresenta-se o personagem Onofre e critica-se a sua postura nas redes sociais.
- (D) O emprego da palavra "infelizmente" indica que Onofre é o único responsável pela sua tristeza e sua frustração.
- (E) A palavra "infelizmente" poderia ser transferida para o início do segundo quadrinho, sem nenhum prejuízo ao sentido original da tirinha.

Questão 20

A partir da leitura dos suportes verbais e visuais do texto 3, é possível identificar uma relação de causa e consequência, respectivamente, entre:

- (A) A leitura dos comentários da Internet por Onofre e a reação do personagem no último quadrinho.
- (B) A reação de Onofre no último quadrinho e a leitura dos comentários da Internet por ele.
- (C) O fato de Onofre só querer "ficar de boas" e a reação do narrador em considerá-lo um "coitado" no último quadrinho.
- (D) A leitura dos comentários na Internet por Onofre e o fato de ele ter acesso à Internet.
- (E) A reação de Onofre no último quadrinho e o fato de ele só querer "ficar de boas".

Texto 4

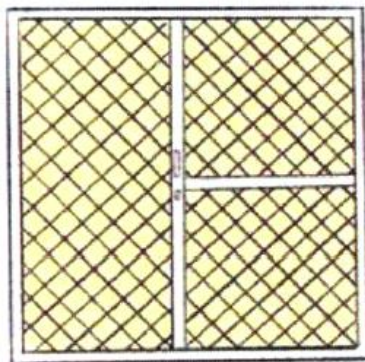
E todo mundo



SÓ TEM EU AQUI.



E O MEU GATO.



E O SOL LÁ FORA.



E TODO MUNDO.



@kogui_

Questão 21

Considerando a interação das linguagens verbal e visual na produção de sentido do texto 4, marque a opção correta:

- (A) A expressão alegre da menina, além do seu coque em formato de coração, destoa do andamento melancólico e trágico dos outros quadrinhos.
- (B) Os quadrinhos se desenvolvem gradativamente até chegar a uma concepção absurda e inconcebível a respeito da interação nas redes sociais.
- (C) A solidão inferida no 1º quadrinho não é confirmada ao final do texto, quando se compara o conteúdo desse quadrinho ao conteúdo do último quadrinho.
- (D) O emprego do ponto-final, em cada um dos quadrinhos, reforça que há uma relação de oposição entre todos os elementos que fazem parte da rotina da menina.
- (E) No terceiro quadrinho, sem considerar o texto verbal, as telinhas da janela antecipam, em relação à imagem do celular, uma ideia de liberdade física.

Questão 22

Considerando a leitura e a construção de sentidos dos textos 3 e 4, é correto afirmar que:

- (A) Cada um dos textos apresenta uma perspectiva diversa em relação ao uso das redes sociais. O seu ponto de contato é a atitude idêntica dos personagens.
- (B) A diferença de perspectiva em relação ao uso das redes sociais se marca, sobretudo, no emprego da linguagem visual. No texto 3, a lágrima de Onofre. No texto 4, o coração que vem logo após a palavra "mundo".
- (C) Apesar das diferenças na linguagem visual, ambos os textos apresentam um juízo semelhante quanto ao uso das redes sociais.
- (D) Em cada um dos textos, pode-se observar que os personagens reagem positivamente às interações nas redes sociais.
- (E) A fisionomia da menina se mantém intacta ao longo dos quadrinhos, assim como a de Onofre, o qual, no texto 3, não interage com o conteúdo verbal do texto.

Texto 5**Jogo Death Stranding**

- 1 O lendário criador de jogos Hideo Kojima lança para o sistema *PlayStation4*
2 uma experiência totalmente nova que definiu um gênero.
3 Sam Bridges precisa desbravar um mundo completamente transformado pela
4 *Death Stranding*. Carregando os vestígios desconectados do nosso futuro em suas mãos,
5 ele embarca em uma jornada para reconectar o mundo despedaçado passo a passo.
6 Com criaturas fantasmagóricas assolando o território e a humanidade à beira da
7 extinção em massa, Sam terá que embarcar em uma jornada pelo continente devastado
8 e salvar a humanidade da aniquilação iminente.
9 Qual é o mistério de *Death Stranding*? O que Sam descobrirá no que está diante
10 de si? Uma experiência de partida inédita tem essas respostas.... E algo mais.

Questão 23

O texto 5, o qual trata do jogo *Death Stranding*, foi retirado da plataforma de vendas do console *Playstation 4*. Sabendo disso, assinale a opção correta:

- (A) O uso da imagem com o rosto do protagonista Sam Bridges indica que se trata de um texto com estatísticas sobre o herói da história.
(B) No primeiro parágrafo do texto (ls. 01-02), há o emprego de palavras, como "lendário" e "nova", as quais contrastam com o objetivo de publicação do texto.
(C) A fim de convencer o leitor, há, no texto, o emprego de palavras, como "terá" (l.07) e "descobrirá" (l.09); e, também, de sinais de interrogação e reticências.
(D) Trata-se de um texto que descreve, analisa, mas não recomenda o jogo.
(E) É um exemplo de que ensina a vencer as principais fases do jogo *Death Stranding*.

Texto 6

Como fazer "Eu Nunca" no *Tik Tok*

Filtro separa tela do celular em "eu já" e "eu nunca" para brincar com amigos

Por Beatriz Cardoso, do *home office*

1 É possível brincar de "Eu Nunca" no *Tik Tok* com filtros da rede social. O efeito de
2 ícone "edite aqui" permite separar a tela do celular em duas áreas ("eu já" e "eu
3 nunca"), para que a pessoa filmada dê um passo para a esquerda ou para a direita à
4 medida que uma lista de atividades é recitada por quem grava o vídeo. O filtro "Eu
5 Nunca" no *Tik Tok* pode ficar um pouco escondido na galeria de filtros do aplicativo para
6 *Android* e *iPhone (IOS)*, por isso o tutorial a seguir ensina como encontrar e colocar o
7 efeito em vídeos do *Tik Tok*. Confira abaixo o passo a passo completo para brincar de
8 "Eu Nunca".

9
10 Passo 1. Abra a câmera do celular no *Tik Tok* e pressione a opção "efeitos";

11
12 Passo 2. Deslize pela galeria de efeitos do *Tik Tok* até encontrar o ícone escrito
13 "edite aqui";

14
15 Passo 3. Toque sobre o "edite aqui" e escreva "eu já";

16
17 Passo 4. Depois, toque sobre o "edite aqui" rosa e digite "eu nunca" no *Tik Tok*;

18
19 Passo 5. Com o filtro preparado, pressione o botão vermelho para começar a
20 gravar o vídeo. À medida que a pessoa recitar as frases, você deve se movimentar ao
21 lado do "eu já" ou "eu nunca". Quando terminar de gravar o clipe, assinale o botão de
22 *check* vermelho no canto inferior direito;

23
24 Passo 6. Na tela seguinte, você pode adicionar filtros, digitar algo ou inserir
25 *stickers* ao vídeo. Quando estiver satisfeito com a edição, toque sobre "avançar". Na aba
26 "publicar", pressione o botão rosa no canto inferior direito para confirmar o *post* no *Tik*
27 *Tok*.

Questão 24

De acordo com a leitura do texto 6, analise as afirmações a seguir:

I – O texto 6 é um tutorial de como realizar uma determinada brincadeira no aplicativo *Tik Tok*. Esse tipo de brincadeira se enquadraria no conceito de “brincadeiras analógicas”, apresentado no texto 1.

II – Os passos 3 e 4 (ls 15-17) do texto 6 apresentam as palavras-chave para a criação da brincadeira, as quais devem ser escritas no ícone “edite aqui”. As palavras “nunca” e “já” estabelecem entre si uma relação de sinonímia.

III – No trecho “**À medida que** a pessoa recitar as frases, você deve se movimentar [...]” (l.20), a expressão destacada transmite a ideia de que uma determinada ação, no contexto em análise, ocorre ao mesmo tempo que outra ação.

É correto o que se afirma em:

- (A) I, apenas.
- (B) III, apenas.
- (C) I e III, apenas.
- (D) II e III, apenas.
- (E) I, II e III.

PRODUÇÃO TEXTUAL

Proposta de Redação

Leia com atenção o texto a seguir. Ele servirá como motivador para a proposta de redação. Nele, há um personagem envolto por brinquedos e objetos divertidos. Apesar disso, ele se sente dominado pelo tédio.

Que tédio!



SOLDI, P. Reprodução do Instagram. Disponível em: @pietro.soldi. Acesso em: 20 ago 2020.

A partir de agora, **o nome desse personagem é Nico. Ele foi transportado para dentro de um jogo de videogame e, para voltar ao mundo real, terá de vencer o vilão Tédio. É você quem vai ajudar Nico a se livrar dessa.**

Siga as orientações abaixo:

- inicie a narrativa explicando como Nico foi levado da sala de sua casa para dentro do *videogame*;
- em seguida, **narre** como se dá o encontro entre Nico e o vilão Tédio;
- desenvolva a batalha entre Nico e Tédio em **pelo menos duas fases do jogo**;
- **descreva** cada uma das fases **e explique** como Nico as venceu, avançando para a fase seguinte;
- em cada fase, Nico **deve utilizar pelo menos um instrumento diferente em cada fase** para vencer Tédio, entre os que aparecem na imagem de sua casa (fliperama, disco de vinil, toca-discos de vinil, guitarra, bola, taco de golfe, teclado, livros, plantas, *tobogã*, gato, patinho de borracha, piscina, espelho, avião, sofá, televisão, boia, *notebook*);
- finalmente **narre** como ele venceu o vilão Tédio e como retornou para casa.

Instruções:

1. Crie um **título** que seja coerente à história narrada.
2. Utilize, obrigatoriamente, foco narrativo em **3ª pessoa e tempo cronológico**.
3. A narrativa deve ter, no **mínimo, 15 linhas** e, no **máximo, 30 linhas**.
4. Use a folha de rascunho distribuída com a prova para redigir sua narrativa, mas não se esqueça de passá-la a limpo no **Caderno de Redação**. Para tal, deve ser usada caneta **preta** ou **azul**.

Atenção: sua redação, no que tange à produção textual, será anulada ou receberá o grau zero caso você não cumpra as orientações previstas no edital e no Manual do Candidato.