MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DECEx - DEPA
COLÉGIO MILITAR DE JUIZ DE FORA

CONCURSO DE ADMISSÃO

2020 / 2021

PROVA DE MATEMÁTICA E DE LÍNGUA PORTUGUESA

6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

DATA: 17/10/2020

Prova 1

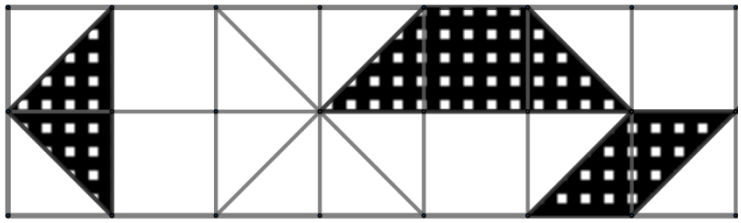
INSTRUÇÕES

1. Escreva somente com caneta azul ou preta no cartão de respostas e na folha de redação.
2. Escreva seu nome, sala e número de inscrição no cabeçalho do cartão de respostas e marque o número de inscrição e o número da prova nos locais indicados. Coloque a data e assine.
3. É proibido o uso de corretor de qualquer tipo.
4. O tempo de duração da prova é de 270 minutos, **incluindo o tempo de preenchimento do cartão de respostas e da folha de redação.**
5. **Não serão consideradas marcações rasuradas.** Faça como no modelo abaixo, preenchendo todo o interior do retângulo sem ultrapassar os seus limites.

Considerando como correta a opção C na questão 00, marca-se a resposta da seguinte maneira:

6. Sob a orientação do aplicador, confira as folhas da prova, verificando se estão legíveis e se não há faltas.
7. Esta prova é composta de 24 questões objetivas e da proposta de redação.
8. Esta prova contém 18 páginas, incluindo esta capa e duas páginas para rascunhos.
9. Qualquer dúvida quanto à impressão ou à página de prova chame o aplicador.

1. A figura abaixo apresenta 14 quadrados iguais, cujos lados medem 1 unidade de comprimento. Baseado nessas informações, qual a medida, em unidades de área, da região sombreada na figura?



(A) 5,0.
(B) 4,5.
(C) 4,0.
(D) 3,5.
(E) 3,0.

2. Um aluno, ao entrar num laboratório de matemática, deparou-se com um quadro na parede que representava horários distintos em relógios analógicos. Ele foi orientado a ler as horas através dos ponteiros do relógio.

O aluno entrou na sala às 09h20min (início da aula) e a aula durou 75% de uma hora. Qual é o relógio que está marcando o horário do término dessa aula?

(A) Relógio A.
(B) Relógio B.
(C) Relógio C.
(D) Relógio D.
(E) Nenhum dos relógios apresentados.

Relógio A

Relógio B

Relógio C

Relógio D

3. São apresentadas as seguintes frações: $\frac{27}{30}, \frac{9}{18}, \frac{14}{21}, \frac{42}{7}, \frac{7}{3}, \frac{20}{80}$. Qual delas está representada na sua forma irredutível?

(A) $\frac{27}{30}$

(B) $\frac{9}{18}$

(C) $\frac{14}{21}$

(D) $\frac{20}{80}$

(E) $\frac{7}{3}$

4. O Sr. Lisboeta possui um terreno retangular plano com 12 m de frente e 30 m de fundos. Nesse terreno, ele pretende construir uma casa com área de 150 m^2, uma piscina com 20 m^2 e pavimentar um espaço com 5 m de largura por 20 m de comprimento para fins de garagem. No restante do terreno, será instalada uma área *gourmet*, o que corresponde a

(A) 50 % do terreno.

(B) 40 % do terreno.

(C) 30 % do terreno.

(D) 25 % do terreno.

(E) 20 % do terreno.

5. Considere as seguintes afirmações:

I - Dezoito dividido por zero é igual a zero.

II - **47250255150** é um número natural divisível ao mesmo tempo por 2, 3, 5 e 10.

III - Em um dia temos mais que 85000 segundos.

IV - O volume de um cubo sempre é maior do que o volume de um paralelepípedo.

V - A soma dos números primos menores do que 10 é igual a 18.

Associando-se "V", quando verdadeiras, ou "F", quando falsas, as afirmações I, II, III, IV, V, nessa ordem, teremos:

(A) V-V-V-F-F

(B) F-V-V-V-F

(C) F-V-V-F-F

(D) V-F-F-F-V

(E) F-V-F-V-V

6. O mundo em 2020 foi surpreendido por uma doença que deixou várias pessoas enfermas. No Brasil as unidades da federação (UFs) apresentaram o seu momento com maior número de contaminados em período diferentes do ano. De acordo com os dados apresentados no gráfico abaixo, analise e assinale a alternativa que apresenta a maior soma do número de casos de Covid-19 por milhão de habitantes, em que de AP até MT representa a sigla das UFs do Brasil.

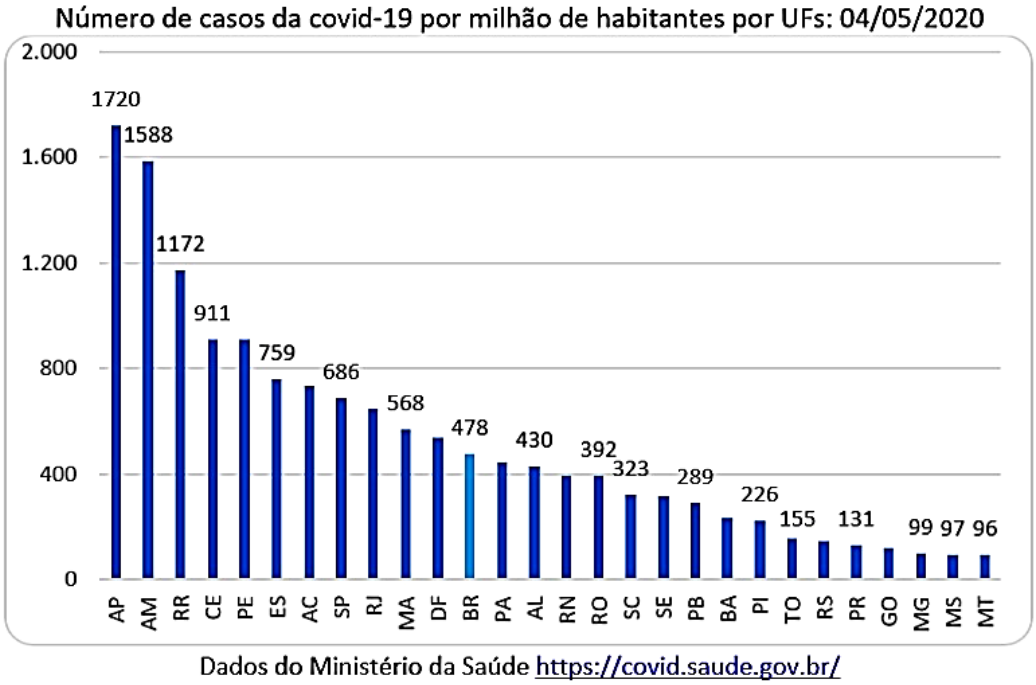
(A) MT + CE

(B) PR + SP

(C) PB + MA

(D) SC + AL

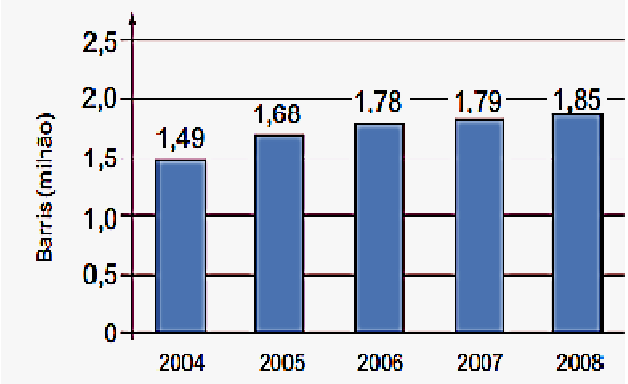
(E) ES + MG



7. Em abril de 2020, o proprietário do Hotel Fazenda Recanto das Capivaras obteve o menor lucro de sua história, pois a procura por hospedagem foi muito prejudicada pela pandemia do coronavírus. O lucro de abril de 2020 correspondeu à metade de um terço de um quinto do lucro obtido no mês anterior, que foi de R$ 60600,00. Quanto o hotel lucrou em abril de 2020?

(A) R$ 6.060,00
(B) R$ 2.020,00
(C) R$ 12.120,00
(D) R$ 4.040,00
(E) R$ 3.030,00

8. O gráfico mostra a média de produção diária de petróleo de um país da América do Sul, em milhão de barris, no período de 2004 a 2008.



Disponível em: http://blogs.estadao.com.br. Acesso em: 16 julho de 2020.

Estudos realizados naquela época projetavam que a média de produção diária de petróleo neste país, em 2009, seria 25% superior à média de produção diária de petróleo do ano de 2007. Se esses estudos tivessem sido confirmados, a média de produção diária de petróleo nesse país sul-americano, em milhão de barris, em 2009, teria sido igual a

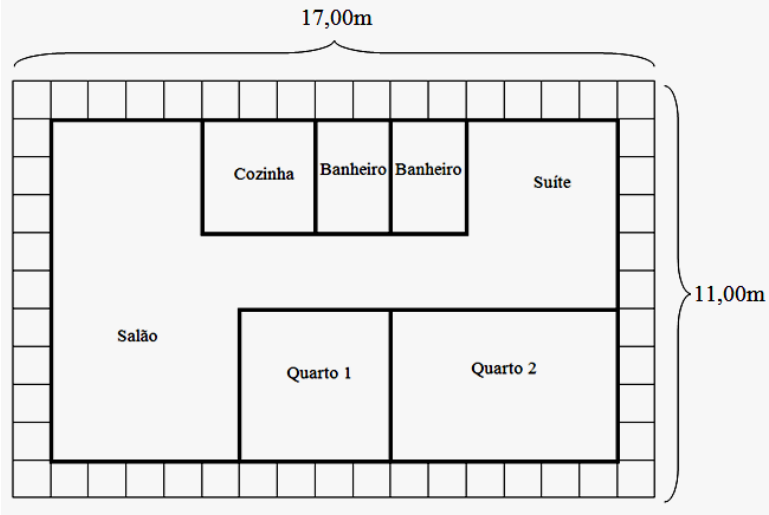
(A) 1,8625.
(B) 2,1000.
(C) 2,2250.
(D) 2,2300.
(E) 2,2375.

9. Um pacote de biscoito *TicTok* tem 12 biscoitos e pesa 114 gramas. É dada a informação de que 14 gramas do biscoito *TicTok* equivalem a 112 quilocalorias. Quantas quilocalorias possui cada biscoito *TicTok*?

(A) 72.
(B) 76.
(C) 82.
(D) 86.
(E) 96.

10. O desenho abaixo representa a vista superior de uma casa. O dono dessa casa resolveu pintar **somente** as paredes do **Quarto 2**, contratando para o serviço um pintor que cobra R$2,50 por m^2. Sabendo que essa casa possui 3,00 m de altura e que o **Quarto 2** possui duas aberturas (janela e porta) que juntas somam 4,00 m^2 e **não serão pintadas**, quanto custará o serviço do pintor?
(Considere que cada quadradinho ao redor do desenho da casa tenha 1,00m de lado).

(A) R$270,00
(B) R$200,00
(C) R$210,00
(D) R$260,00
(E) R$140,00



11. Joaquim, aluno do Colégio Militar, ao ajudar outro aluno a resolver a seguinte questão:

$$\frac{13 \times \left[\frac{9}{4} \div \left(\frac{1}{2} + \frac{4}{5}\right)\right]}{40 \times \left[\frac{9}{4} \div \left(\frac{8}{10} + \frac{1}{2}\right)\right]} \div \frac{13}{40}$$

Soube que o seu cálculo estava correto ao marcar a alternativa

(A) $\frac{1}{13}$.

(B) 40.

(C) $\frac{13}{40}$.

(D) 1.

(E) $\frac{40}{13}$.

12. O aluno LEIRBAG ao praticar corrida no perímetro de um campo de futebol em formato retangular cujo comprimento é duas vezes e meia a sua largura, observou que cada vez que completava duas voltas, atingia 25% do que precisava correr no seu dia de treino. Como, em cada dia de treino, o aluno LEIRBAG precisava correr 5,376 km, qual é a área desse campo de futebol em metros quadrados?

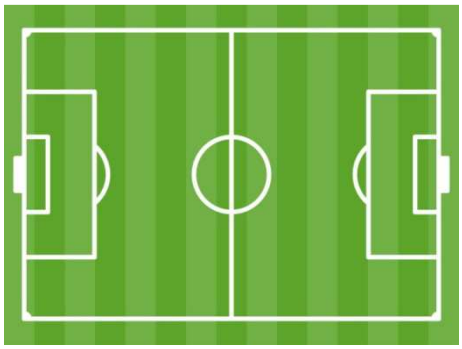
(A) 23040

(B) 13824

(C) 18432

(D) 92160

(E) 9216



ESPAÇO PARA RASCUNHO

1ª PARTE - INTERPRETAÇÃO DE TEXTO E CONHECIMENTOS LINGUÍSTICOS

TEXTO 1

A bola

O pai deu uma bola de presente ao filho. Lembrando o prazer que sentira ao ganhar a sua primeira bola do pai. Uma número 5 sem tento oficial de couro. Agora não era mais de couro, era de plástico. Mas era uma bola.

O garoto agradeceu, desembrulhou a bola e disse "Legal!". Ou o que os garotos dizem hoje em dia quando gostam do presente ou não querem magoar o velho. Depois começou a girar a bola, à procura de alguma coisa.

− Como é que liga? − perguntou.

− Como, como é que liga? Não se liga.

O garoto procurou dentro do papel de embrulho.

− Não tem manual de instrução?

O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são decididamente outros.

− Não precisa manual de instrução.

− O que é que ela faz?

− Ela não faz nada. Você é que faz coisas com ela.

− O quê?

− Controla, chuta…

− Ah, então é uma bola.

− Claro que é uma bola.

− Uma bola, bola. Uma bola mesmo.

− Você pensou que fosse o quê?

− Nada, não.

O garoto agradeceu, disse "Legal" de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame. Algo chamado Monster Ball, em que times de monstrinhos disputavam a posse de uma bola em forma de bip eletrônico na tela ao mesmo tempo que tentavam se destruir mutuamente.

O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido. Estava ganhando da máquina.

O pai pegou a bola nova e ensaiou algumas embaixadas. Conseguiu equilibrar a bola no peito do pé, como antigamente, e chamou o garoto.

− Filho, olha.

O garoto disse "Legal", mas não desviou os olhos da tela. O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro de couro. A bola cheirava a nada. Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês, para a garotada se interessar.

VERÍSSIMO, Luis Fernando. *Comédias para ler na escola.* Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

13. De acordo com a leitura do Texto 1, julgue as proposições abaixo como verdadeiras (V) ou falsas (F). Em seguida, assinale a alternativa com a sequência correta.

I. O humor leve da narrativa é construído com base no contraste entre a empolgação do pai com o presente e o desinteresse do filho pela bola.
II. A narrativa curta de uma cena corriqueira entre pai e filho propicia a reflexão sobre as diferenças entre as gerações.
III. A linguagem poética intensifica a expressão do sentimento de frustração do pai diante do desprezo do filho pela bola.
IV. O período "A bola cheirava a nada", do desfecho, sugere que a bola passou a ter o mesmo valor para pai e filho.

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

14. O narrador do Texto 1 afirma:

"O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são decididamente outros."

Pelo pensamento do pai, deduz-se que

(A) seria inadmissível um garoto não saber que uma bola não vem com manual de instrução.
(B) antigamente os filhos valorizavam muito mais os presentes que ganhavam.
(C) era preciso tomar medidas drásticas para que o filho soubesse para que servia uma bola.
(D) no tempo em que o pai era criança, um menino ficava entusiasmado ao ganhar uma bola.
(E) o passado era muito melhor que o presente, pois os meninos brincavam de bola.

15. Assinale a alternativa correta quanto ao comportamento do narrador do Texto I.

(A) Conta a história em 3ª pessoa, mas insere comentários e juízos de valor sobre os comportamentos e pensamentos das personagens.
(B) Assume o papel de observador, retratando, em 3ª pessoa, as ações e as características das personagens, sem, contudo, ter acesso aos seus pensamentos.
(C) Narra em 1ª pessoa, portanto revela suas impressões sobre o fato narrado, permitindo ao leitor acessar seus pensamentos.
(D) Envolve-se no enredo como personagem, narrando em 1ª pessoa e imprimindo a subjetividade como marca fundamental.
(E) Conta a história em 3ª pessoa e conhece todos os detalhes do enredo, inclusive incluiu os pensamentos dos personagens no seu discurso.

TEXTO 2

Como os meninos se divertem: a Copa do Mundo de 'Fortnite'

Lançado em julho de 2017, o jogo de computador virou febre entre os adolescentes

Por Caio Mattos - Atualizado em 2 Aug 2019, 14h40 - Publicado em 2 Aug 2019, 07h00

É esporte ou não é? Indiferentes à polêmica, mais de 20 000 fãs lotaram o Arthur Ashe Stadium — sede do US Open, um dos torneios que formam o Grand Slam, elite da elite do tênis —, em Nova York, para acompanhar de perto a primeira edição da Copa do Mundo de Fortnite, um dos mais populares jogos de computador da face da Terra. No fim, a surpresa: ganhou o campeonato, na categoria individual, um garoto de 16 anos, o americano Kyle Giersdorf, cujo nome de guerra é Bugha. "Valeu a pena o trabalho duro", diz Bugha, que conheceu o game há dois anos e treina de cinco a seis horas por dia em seu quarto. O que explica, talvez, o único plano imediato de investimento do prêmio de 3 milhões de dólares (apenas 800 000 a menos que o do sérvio Novak Djokovic, ganhador do último US Open): comprar uma escrivaninha nova.

Lançado em julho de 2017, o Fortnite virou febre entre os adolescentes. A idade mínima para participar do torneio era 13 anos e o finalista mais velho tinha 24. Em uma única partida, 100 jogadores se enfrentavam em uma arena virtual extensa e interativa, apelando para armas e barricadas para eliminar os adversários. Bugha jogou cinco partidas e precisou derrotar 23 "inimigos". A Copa do Mundo foi dividida em duas categorias principais: individual — o famoso salve-se quem puder — e duplas. Foram dez semanas de competição on-line, que começou com 40 milhões de participantes até chegar aos quase 200 jogadores que fizeram parte das duas etapas finais [...]

https://veja.abril.com.br/tecnologia/como-os-meninos-se-divertem-a-copa-do-mundo-de-fortnite/

16. Baseando-se na leitura do Texto 2, assinale a única alternativa correta.

(A) A primeira edição da Copa do Mundo de Fortnite contou com a participação de 20 000 jogadores de várias partes do mundo.
(B) A Copa do Mundo de Fortinite de 2019 contou com 40 milhões de participantes, dentre os quais quase 200 chegaram às duas etapas finais.
(C) Kyle Giersdorf, o Bugha, apesar de ser o finalista mais novo da primeira Copa do Mundo de Fortinite, sagrou-se campeão da competição.
(D) Novak Djokovic, ganhador do US Open, um dos torneios de tênis do Grand Slam, recebeu um prêmio de 2 milhões e 800 mil dólares.
(E) Dois anos depois de ter sido lançado, o Fortnite virou uma febre para mais de 20 000 adolescentes, que competiram no Arthur Ashe Stadium.

17. Releia este trecho do Texto 2:
"Indiferentes à polêmica, mais de 20 000 fãs lotaram o Arthur Ashe Stadium — sede do US Open, um dos torneios que formam o Grand Slam, **elite da elite** do tênis (...)"

A expressão destacada no trecho acima constitui um(a)

(A) trocadilho, jogo de palavras iguais com sentidos diferentes.
(B) vício de linguagem, com repetição desnecessária de informação.
(C) recurso expressivo, com objetivo de indicar superioridade.
(D) estrutura coloquial, exclusiva da modalidade falada da língua.
(E) destaca expressão poética baseada na repetição de sons.

TEXTO 3

https://duastorres.com.br/2019/04/o-bom-do-videogame-e-anunciado/
Acesso em 10 de julho de 2020

18. Analise as proposições abaixo referentes ao Texto 3 e, em seguida, assinale a alternativa correta sobre elas.
    I. O propósito comunicativo do anúncio consiste em convencer os adolescentes a adquirir um aplicativo de ajuda para organização de ambientes.
    II. O sentido completo de "Sua mãe vive mandando você colocar ordem nessa bagunça? Obedeça!" se realiza somente quando o trecho é relacionado à imagem.
    III. Para cumprir seu objetivo, o texto adota, como uma das estratégias de convencimento, a enumeração das características do produto anunciado.

    (A) Todas estão corretas.
    (B) II e III estão corretas.
    (C) I e II estão corretas.
    (D) Apenas I está correta.
    (E) I e III estão corretas.

19. As formas verbais da frase "**Ligue agora e confira a novidade!**" exprimem uma intenção específica do enunciador em relação ao leitor. Assinale a alternativa em que a forma verbal destacada expressa essa mesma intenção.

    (A) – Já tinha pedido que você <u>arrumasse</u> aquela bagunça!
    (B) O campeão de Fortinite <u>conhecera</u> o jogo há dois anos.
    (C) Sem desviar os olhos do jogo, o menino <u>respondeu</u> ao pai.
    (D) – <u>Olha</u> pra cá, meu filho! Este joguinho de videogame é do meu tempo!
    (E) Quem <u>treina</u> muito tem chances de ser patrocinado pela guilda.

TEXTO 4

Especialista explica os aspectos positivos e negativos dos games para as crianças

Professor de Tecnologia tira as principais dúvidas que preocupam pais e educadores

Os games podem mesmo contribuir para o desenvolvimento e aprendizado das crianças? Por quê?

Podem sim! O potencial do aprendizado nos jogos é grande, pois podem estimular diversas habilidades cognitivas, como leitura e compreensão, interpretação de problemas, tomada de decisões, definição de prioridades, organização espacial, foco em missões e cálculo financeiro. Essas e outras habilidades são essenciais para o desenvolvimento acadêmico e também na vida pessoal.

Quais os benefícios que os jogos trazem para as crianças?

Além das habilidades cognitivas e acadêmicas, os jogos também estimulam as relações sociais entre os jogadores e desenvolvem habilidades tecnológicas. Em alguns casos, o jogador precisa fazer planejamento estratégico, usar raciocínio lógico, ter movimentos ágeis e manter o reflexo aguçado. Sem contar os jogos que precisam do corpo para interagir, como dançar ou jogar tênis, que estimulam a atividade física.

Quais tipos são recomendados e quais devem ser proibidos?

Todos os jogos estimulam habilidades cognitivas, como, por exemplo, o simples e famoso PacMan, que desenvolve o raciocínio rápido e movimentos ágeis, e o complexo Minecraft, febre atual da garotada, que desenvolve o planejamento estratégico, administração de recursos, construção de material e organização espacial. As crianças não devem ser expostas a jogos que exploram objetos, comportamentos e situações que exijam certo nível de maturidade e compreensão do jogador e que podem ser inadequados para as crianças, como GTA5, onde há missões como roubar carros com armas pesadas e traficar drogas, ou God of War, com cenas de nudez e conotação sexual.

Quanto tempo é indicado para a criança jogar diariamente?

Há uma pesquisa feita pelo psicólogo experimental Andrew Przybylski, da Universidade de Oxford, e publicada na Revista Pediatrics, em 2014, que indica uma hora por dia como tempo satisfatório. Mais do que isso, a influência dos jogos pode prejudicar o comportamento.

Crianças e até adultos passam cada vez mais tempo em mundos virtuais. Como isso pode se refletir no futuro?

Não vejo mais separação entre o real e o virtual. Hoje se vive online. As ferramentas de relacionamento e mídias virtuais, como Whatsapp, Facebook e Youtube se tornaram necessidades básicas de convívio e realmente têm facilitado a vida corrida nas grandes cidades e encurtado qualquer distância. Mas o contato pessoal, olho no olho, o abraço, o afagar de cabelos nunca podem ser substituídos. Os perigos existem quando o relacionamento pessoal dá lugar à solidão virtual.

Jogos violentos podem influenciar o comportamento das crianças?

Esses jogos não criam o comportamento violento, mas podem potencializar, através dessas experiências, o que a criança já tem dentro de si. Aí está a importância do acompanhamento dos pais, que devem observar o relacionamento entre seus filhos e os jogos.

Jorge Farias – Professor de Tecnologia do Colégio Rio Branco

https://educacao.estadao.com.br/blogs/
Acesso em 11 de julho de 2020

20. Após a leitura do Texto 4, assinale a alternativa que apresenta a relação de causa e consequência correta.

(A) *Fato*: As crianças não devem ser expostas a jogos violentos.
Consequência: O jogo GTA5 propõe missões com roubos de carros com armas pesadas.

(B) *Fato*: A capacidade de aprender por meio dos games é grande.
Consequência: Os jogos estimulam diversas habilidades cognitivas, como leitura e compreensão.

(C) *Fato*: O jogador de game precisa fazer planejamento estratégico, usar raciocínio lógico e ter movimentos ágeis.
Consequência: O potencial de aprendizagem pelos jogos é grande.

(D) *Fato*: Os pais devem observar o relacionamento entre seus filhos e os jogos.
Consequência: Os games podem potencializar a violência que a criança já tem dentro de si.

(E) *Fato*: As ferramentas de relacionamento se tornaram necessidades básicas de convívio.
Consequência: As mídias sociais realmente têm facilitado a vida corrida nas grandes cidades.

TEXTO 5

Resenha por Miguel Barbieri Jr.

Pense em Steven Spielberg [...], imagine o mestre em sua melhor forma e, com 71 anos de idade, trabalhando com a gana dos principiantes e a vitalidade dos jovens diretores. A alma de adolescente do realizador está impressa em *Jogador Nº 1*, esfuziante aventura de ficção inspirada no best-seller homônimo de Ernest Cline. Ao contrário de games que foram transpostos para o cinema com resultados opacos (vide *Tomb Raider* e *Assassin's Creed*), o novo longa-metragem de Spielberg sai da literatura e vira um jogo de criatividade ímpar.

Numa sociedade distópica[1], em 2045, as pessoas preferem passar o tempo no mundo virtual do Oasis. A vantagem de estar no universo do game é que Halliday (Mark Rylance), seu criador, deixou a empresa como herança para o vitorioso capaz de encontrar três chaves entre os "Easter eggs"[2], bônus camuflados no Oasis. O órfão Wade dá início, portanto, a uma tumultuada caça ao tesouro. Há três fãs da cultura pop por trás de *Jogador Nº 1*: o autor do livro, Spielberg e o personagem nerd Halliday. O encontro gera uma sensacional seleção de referências do cinema e da música, sobretudo da década de 80. É como se o filme tivesse vários "Easter eggs" para deleite dos fãs. [...]

Direção: Steven Spielberg
Duração: 140 minutos
Recomendação: 12 anos
País: EUA
Ano: 2017

1 - Relativo à *distopia*, lugar ou estado imaginário em que se vive em condições de extrema opressão, desespero ou privação.
2 - Brincadeira ou pista oculta nos jogos, softwares ou nas páginas da internet.

https://vejasp.abril.com.br/atracao/jogador-no-1/
Acesso em 10 de julho de 2020

21. No Texto 5, para evitar repetições de palavras, foram usados termos sinônimos ou equivalentes. Correlacione as expressões usadas no Texto 5 aos termos que elas substituíram. Em seguida, assinale a opção que contém a numeração correta.

(1)	"realizador" (linha 3)	( )	*Jogador Nº 1*
(2)	"novo longa-metragem" (linhas 5 e 6)	( )	Ernest Cline
(3)	"game"(linha 10)	( )	Steven Spielberg
(4)	"o autor do livro" (linhas 14)	( )	Oasis

(A) 2 – 4 – 1 – 3
(B) 4 – 3 – 2 – 1
(C) 1 – 2 – 3 – 4
(D) 1 – 3 – 2 – 4
(E) 2 – 1 – 4 – 3

22. No contexto de "A alma de adolescente do realizador está impressa em *Jogador Nº 1*, <u>esfuziante</u> aventura de ficção inspirada no best-seller homônimo de Ernest Cline.", a palavra sublinhada tem o sentido de

(A) barulhenta.
(B) cintilante.
(C) tumultuada.
(D) confusa.
(E) exultante.

23. Assinale a alternativa em que a explicação a respeito da pontuação está correta.

(A) Bugha jogou cinco partidas e precisou derrotar 23 "inimigos". (Texto 2) – As aspas destacaram uma palavra empregada com sentido irônico.

(B) Ligue agora e confira a novidade! (Texto 3) – O ponto de exclamação foi usado para indicar desespero do anunciante.

(C) É esporte ou não é? (Texto 2) – O ponto de interrogação contribuiu para propor uma reflexão ao leitor.

(D) – Controla, chuta… (Texto 1) – As reticências indicaram que houve supressão de uma parte do texto.

(E) o complexo Minecraft, febre atual da garotada, que desenvolve o planejamento estratégico (Texto 4) – As vírgulas indicaram a enumeração das qualidades do jogo.

24. Conforme os sentidos e as estruturas dos textos desta prova, assinale a proposição correta sobre os aspectos comuns entre eles.

(A) Os enredos dos textos 1 e 5 giram em torno de um jogo virtual, em um tempo e um lugar, envolvendo personagens.

(B) Os textos 3 e 5, de formas diferentes, pretendem mostrar ao leitor as qualidades dos entretenimentos a que se referem.

(C) Nos desenvolvimentos dos textos 4 e 5, apresentam-se pontos positivos e negativos dos jogos eletrônicos.

(D) Os textos 2 e 4 objetivam noticiar um fato, apresentando detalhes como tempo, lugar e pessoas nele envolvidas.

(E) Tanto no Texto 1 quanto no Texto 2, faz-se menção a jogos eletrônicos virtuais baseados na disputa por uma bola.

2ª PARTE - PRODUÇÃO DE TEXTO

https://novapauta.com/2013/08/charge-do-dia_19.html
Adaptado

Os textos desta prova exploraram, direta ou indiretamente, o universo dos jogos eletrônicos. A maioria das crianças e adolescentes de hoje conhece ou joga alguns *games*, seja no celular ou no computador. Você certamente faz parte desse grupo. Pense um pouco sobre o assunto:

- Você gosta de jogos eletrônicos?
- Quais são seus tipos de jogos preferidos?
- Você acha que os jogos eletrônicos têm alguma influência positiva sobre as crianças e adolescentes? De que forma?
- Você acha que os jogos eletrônicos têm alguma influência negativa sobre as crianças e adolescentes? Como?

Escreva um texto em que você exponha sua experiência com os jogos eletrônicos e sua opinião sobre eles. Imagine que esse texto vai ser publicado na seção "Opinião" da página do 5º ano do sítio eletrônico da sua escola.

INSTRUÇÕES

- Use a linguagem adequada ao tipo de texto.
- Não faça seu texto em forma de poema, nem utilize desenho.
- Estruture seu texto sem fugir do tema.
- Seu texto deverá ter entre 17 e 25 linhas.
- Caso utilize o rascunho, não se esqueça de passar a limpo para a folha de redação definitiva, à caneta, pois a banca não avaliará o que estiver registrado no rascunho.

Atenção!
Não utilize o seu nome no texto produzido! Qualquer sinal que identifique a prova acarretará sua anulação e, consequentemente, a desclassificação do candidato.

RASCUNHO

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25