

PROVA DE MATEMÁTICA

Marque, no cartão-resposta anexo, a única opção correta correspondente a cada questão.

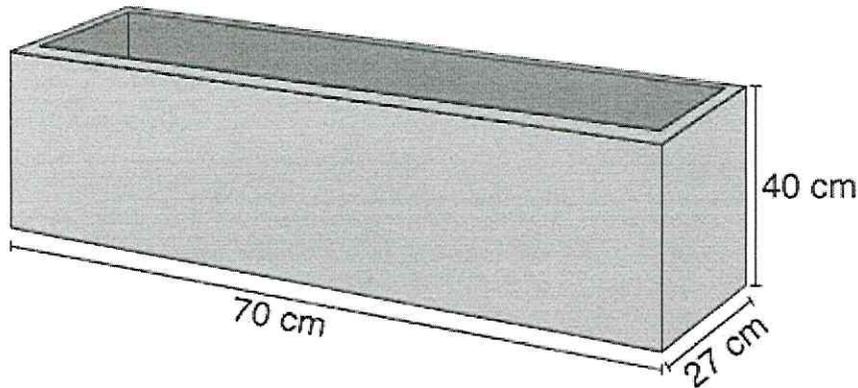
1. Pedro, Rafael e Joana irão disputar um jogo em que são realizadas nove perguntas com o objetivo de conseguir o maior número de moedas. Pedro irá começar o jogo com 24 moedas, Rafael começará com 16 moedas e Joana com 20 moedas. Cada pergunta é respondida por apenas um dos jogadores, aquele que levantar a mão primeiro. O jogador que acertar a pergunta ganha 2 moedas de cada um dos outros participantes. Caso a resposta esteja errada, terá que dividir igualmente a quarta parte de suas moedas entre os outros dois jogadores. As nove perguntas foram realizadas. Pedro acertou as questões 2 e 3 e errou a questão 5. Rafael acertou as questões 1 e 8 e errou a questão 4. Joana acertou as questões 6 e 9 e errou a questão 7. Considerando três frações, uma para cada jogador, em que o numerador representa o total de moedas ao final das nove perguntas e o denominador representa o total de moedas no início do jogo, ao colocarmos em ordem crescente, teremos as frações de

- (a) Pedro, Rafael e Joana.
- (b) Pedro, Joana e Rafael.
- (c) Joana, Pedro e Rafael.
- (d) Joana, Rafael e Pedro.
- (e) Rafael, Pedro e Joana.

2. Dona Marta possui três filhos: Augusto, Bruno e César. Nenhum deles mora com ela. Eles costumam visitar a mãe regularmente. Augusto visita Dona Marta a cada 6 dias, Bruno a cada 8 dias e César visita a mãe a cada 7 dias. No dia 22 de janeiro de um determinado ano bissexto, Dona Marta recebeu a visita dos três filhos e foi comunicada por César que ele iria viajar naquele dia a trabalho e voltaria 54 dias depois. Ele se comprometeu a visitar a mãe no dia seguinte à sua volta, ou seja, no quinquagésimo quinto dia após a última visita. Augusto e Bruno continuaram visitando a mãe a cada 6 e 8 dias, respectivamente. Sabendo que durante todo aquele ano não houve mais nenhum evento que alterasse a periodicidade das visitas, assinale a opção que apresenta o primeiro dia, após 22 de janeiro, que Dona Marta recebeu a visita dos três filhos.

- (a) 27 de abril.
- (b) 20 de maio.
- (c) 13 de junho.
- (d) 27 de julho.
- (e) 25 de agosto.

3. Juca tem em sua casa dois recipientes em formato de paralelepípedo, conforme a figura a seguir.



Fonte: elaborada pelo autor

Ele usará duas torneiras para colocar quantidades iguais de água nos dois recipientes. A torneira 1 despeja 1,5 decalitros de água por minuto e a torneira 2 despeja $0,0004 \text{ m}^3$ de água por segundo. As duas torneiras possuem vazão constante. Ele posicionou um dos recipientes para receber água da torneira 1 e o outro para receber água da torneira 2. Juca abre a torneira 1 exatamente as 9h24min15s e, em seguida, seu celular toca e ele atende. Depois de desligar o telefone, Juca abre a torneira 2 as 9h25min3s. Ele combinou com o seu irmão para que cada um fechasse uma torneira, no momento em que os recipientes tivessem o mesmo volume de água. Supondo que Juca e seu irmão cumpriram o combinado com êxito, qual a hora em que ocorreu o fechamento das torneiras?

- (a) 9h 26min 23s.
- (b) 9h 26min 24s.
- (c) 9h 26min 25s.
- (d) 9h 26min 26s.
- (e) 9h 26min 27s.

4. Os números romanos pertencem a um sistema de numeração que utiliza sete letras para representá-los. Essas letras, quando combinadas de diferentes maneiras, representam diferentes números. Com essa combinação, podemos representar qualquer quantidade numérica, mas, para isso, é necessário dominar as regras existentes. Considere as duas operações abaixo, uma multiplicação e uma subtração, em que os números estão escritos conforme o sistema de numeração romano.

$$\begin{array}{r} \text{CXLV} \\ \times \\ \hline \text{XXVI} \end{array} \qquad \text{LXXV} - \text{XLVIII}$$

Ao calcular corretamente cada uma das operações e depois somar os dois resultados obtidos, encontraremos um determinado número. Assinale a opção que apresenta, em algarismos romanos, a soma dos algarismos do número encontrado.

- (a) XIV.
- (b) XVI.
- (c) XIX.
- (d) XXII.
- (e) XXVI.

5. Arthur e Samara, universitários, são amigos desde o Ensino Fundamental e sempre gostaram de matemática. Eles têm o costume de, ao se encontrarem, compartilhar um problema para que o outro resolva. Num determinado dia em que eles se viram, Arthur levou o seguinte desafio para Samara: “Tenho uma quantia de dinheiro na minha carteira. Pela manhã, gasto 10% do que tenho com um lanche e uso 35% do que restou para almoçar. Durante o período da tarde, compro um lanche que custa 12% do valor que eu tinha no início do dia. À noite, gasto R\$ 3,90 com passagens para voltar para casa. Finalizo com 27% do valor que tinha no início do dia. Qual o valor que tinha na carteira antes de todos os gastos mencionados?”. Samara resolveu corretamente o desafio. A resposta de Samara foi

- (a) R\$ 19,50.
- (b) R\$ 19,75.
- (c) R\$ 20,00.
- (d) R\$ 20,25.
- (e) R\$ 25,00.

6. Márcia e Raul são dois alunos que estão no 6º ano do Ensino Fundamental. As notas que os dois obtiveram nos três primeiros bimestres do ano na disciplina de matemática estão discriminadas nas tabelas abaixo:

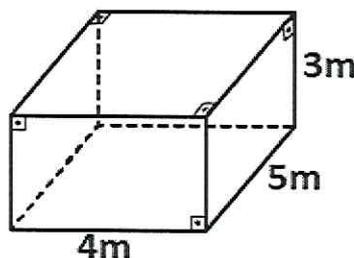
MÁRCIA	
Bimestre	Nota
1º	6,3
2º	5,7
3º	4,5
4º	

RAUL	
Bimestre	Nota
1º	4,9
2º	3,6
3º	5,3
4º	

A média anual é calculada através do seguinte procedimento: multiplica-se a nota do 1º bimestre por 1, a nota do 2º bimestre por 2, a nota do 3º trimestre por 3 e, finalmente, a nota do quarto bimestre por 4. Em seguida, soma-se os quatro resultados obtidos e divide-o por 10. Para ser aprovado, o aluno precisa ter média anual maior ou igual a 5. Sabe-se que a nota de Márcia no 4º bimestre foi igual à média aritmética das notas obtidas por Raul nos três primeiros bimestres do ano. Coincidentemente, a nota de Raul no 4º bimestre foi igual à média aritmética das notas obtidas por Márcia nos três primeiros bimestres do ano. Diante dessa situação, assinale a afirmativa correta:

- (a) Márcia vai precisar fazer recuperação, pois sua média anual ficou 4 décimos abaixo da média anual necessária para aprovação.
- (b) Raul conseguiu ser aprovado obtendo média anual igual a 5,01.
- (c) Márcia foi aprovada e Raul vai para recuperação.
- (d) Os dois alunos irão para recuperação.
- (e) Márcia vai para recuperação e Raul foi aprovado.

7. Um mestre de obras precisa calcular o custo da quantidade de material necessário para pintura e assentamento do piso de uma sala comercial. Sabe-se que ela possui o formato de um paralelepípedo retângulo com altura de 3 metros, comprimento de 4 metros e largura de 5 metros, conforme a figura abaixo.



Fonte: elaborada pelo autor

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.

A sala possui apenas uma porta, que ocupa uma área de 220cm de altura por 90cm de largura, e uma única janela com 120cm de altura por 110cm de largura. Todas as paredes da sala e o teto serão pintados com uma tinta cujo litro custa R\$58,00. Sabe-se que um litro dessa tinta consegue cobrir uma área de 14m² e que é possível comprar qualquer quantidade de tinta. No piso serão usadas placas de porcelanato cujo metro quadrado custa R\$124,90. Considerando que a porta e a janela não serão pintadas, que não terá desperdício de material e desprezando os custos com acabamento, qual o valor mínimo gasto com a tinta e o porcelanato nessa obra?

- (a) R\$ 2.790,90.
- (b) R\$ 2.799,80.
- (c) R\$ 2.809,90.
- (d) R\$ 2.818,80.
- (e) R\$ 2.828,90.

8. Durante uma aula de matemática sobre operações com frações e números decimais, o professor Jorge escreveu no quadro as três expressões numéricas abaixo:

$$\text{I: } \frac{17}{4} + 2,07 - \frac{8}{25}$$

$$\text{II: } 5,1 + \frac{19}{10} + \frac{5}{3} \times \left[\frac{1}{2} + 5 \times \left(\frac{4}{3} - \frac{5}{6} \right) \right]$$

$$\text{III: } 191 - 8 \times \left\{ \frac{9}{8} + 3 \times \left[\frac{14}{5} - 0,8 + 2 \times \left(\frac{11}{4} - \frac{1}{3} \right) \right] \right\}$$

Artur, Bruna e Rafaela começaram a calcular as expressões e, após alguns minutos, chegaram aos resultados. Artur afirmou que o valor da expressão I é o dobro do valor da expressão II. Bruna afirmou que o valor da expressão III é o triplo do valor da expressão I. Rafaela disse que o valor da expressão III é igual ao valor obtido somando as expressões I e II. Assinale a alternativa correta sobre as afirmações de Artur, Bruna e Rafaela.

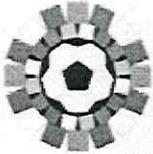
- (a) Artur está correto e Bruna está errada.
- (b) Artur e Rafaela estão errados.
- (c) Bruna está correta e Rafaela está errada.
- (d) Somente Artur está errado.
- (e) Somente Rafaela está certa.

9. De acordo com a informação abaixo, assinale a única alternativa correta.

COPA DO MUNDO DE FUTEBOL FEMININO

PRÊMIO DA COPA DO MUNDO FEMININA DE 2023 É O MAIOR DA HISTÓRIA

em US\$ milhões



○ Copa masculina ● Copa feminina

edição/sede	premiação total	seleção campeã
2002 ○ Coreia do Sul e Japão	310	8
2003* ● Estados Unidos	-	-
2006 ○ Alemanha	370	20
2007 ● China	6	1
2010 ○ África do Sul	348	30
2011 ● Alemanha	8	1
2014 ○ Brasil	358	35
2015 ● Canadá	15	2
2018 ○ Rússia	400	38
2019 ● França	30	4
2022 ○ Qatar	440	42
2023 ● Austrália e Nova Zelândia	110	16

*até 2003, a FIFA não pagava premiação às seleções que disputavam a Copa do Mundo Feminina

Fonte: FIFA

- (a) O valor distribuído à Seleção Feminina Campeã no ano de 2019 é 25% menor que o valor recebido pela Seleção Feminina Campeã no ano de 2023.
- (b) Os valores distribuídos às Seleções Femininas no período de 2010 a 2020 não ultrapassam 5% dos valores recebidos pelas Seleções Masculinas no mesmo período.
- (c) Os valores distribuídos às Seleções Femininas no período entre 2007 e 2023 ultrapassam US\$ 165 milhões.
- (d) Após as edições realizadas na China e na Alemanha, a premiação destinada às Seleções Femininas Campeãs vem dobrando a cada novo Mundial.
- (e) Enquanto a Seleção Campeã da Edição realizada no Brasil faturava pouco menos de 10% da premiação total distribuída naquele ano, a Seleção Campeã do Mundial no Canadá recebia exatos 13,8% da premiação total.

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.

10. Pedro e Mariana irão disputar uma corrida numa pista que tem o formato de um quadrado. A corrida terá 27 voltas. Quando Pedro completou 20 voltas, faltavam ainda 476 metros para ele finalizar a corrida. No momento em que Mariana completar 108,8 decâmetros, quantas voltas ela ainda precisará dar para concluir a corrida?

- (a) 9.
- (b) 10.
- (c) 11.
- (d) 12.
- (e) 13.

11. A tabela abaixo apresenta o número de inscritos no concurso de admissão ao CMF num determinado ano.

INSCRITOS CONCURSO CMF	6º ANO	1º ANO
MENINOS	675	260
MENINAS	725	300
TOTAL	1400	560

As provas foram aplicadas em dias diferentes. Após a realização da prova, foi feito um levantamento dos faltosos. O resultado foi:

- 12% dos meninos inscritos no concurso do 6º ano faltaram a prova
- 92% das meninas inscritas no concurso do 6º ano fizeram a prova
- 15% dos meninos inscritos no concurso do 1º ano faltaram a prova
- 89% das meninas inscritas no concurso do 1º ano fizeram a prova

Considerando os dois segmentos do concurso, 6º ano e 1º ano, quantas pessoas fizeram prova?

- (a) 1.624.
- (b) 1.651.
- (c) 1.688.
- (d) 1.712.
- (e) 1.749.

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.

12. Ricardo trabalhou durante os finais de semana do mês de maio e, por isso, recebeu uma quantia a mais que seu salário. Ele gastou a metade do valor recebido com alimentos e produtos de limpeza para sua casa, um terço do valor recebido para pagar as contas de água e energia e um oitavo do valor recebido para pagar o aluguel da sua casa. Após esses gastos, Ricardo ficou com uma quantia igual a R\$ 245,10. Sabendo que o salário de Ricardo é igual a R\$ 4.874,00, quanto ele recebeu a mais por ter trabalhado os finais de semana do mês de maio?

- (a) R\$ 976,80.
- (b) R\$ 991,70.
- (c) R\$ 1.008,40.
- (d) R\$ 1.019,20.
- (e) R\$ 1.034,10.

13. O valor numérico da expressão abaixo está compreendido entre:

$$\frac{\frac{3}{10} + \frac{1}{11}}{1 - \frac{\frac{3}{16}}{1 + \frac{5}{4}}} + \frac{1}{8}$$

- (a) $\frac{6}{5}$ e $\frac{3}{2}$.
- (b) $\frac{3}{2}$ e $\frac{8}{5}$.
- (c) $\frac{8}{5}$ e $\frac{9}{5}$.
- (d) $\frac{9}{5}$ e 2.
- (e) 2 e $\frac{11}{5}$.

14. A professora Hipotenusa escreveu no quadro a seguinte expressão:

$$\mathbf{S \times C \times M \times B \times C \times M \times F = 18144}$$

chamando a atenção dos alunos de que a expressão tratava-se da multiplicação entre as letras **S, C, M, B, C, M, F**, e que as mesmas eram representadas por algarismos significativos do Sistema indo-arábico. Completou, ainda, explicando que letras iguais representavam os mesmos algarismos.

Dessa forma, um possível valor para $\mathbf{S + C + M + B + C + M + F}$, é:

- (a) 27.
- (b) 32.
- (c) 35.
- (d) 37.
- (e) 40.

15. Uma urna contém 3 bolas azuis, 4 bolas brancas e 5 bolas vermelhas. Na retirada aleatória de uma dessas bolas, a probabilidade de que ela não seja da cor vermelha está situada entre:

- (a) 52% e 54%.
- (b) 54% e 56%.
- (c) 56% e 58%.
- (d) 58% e 60%.
- (e) 60% e 62%.

16. Um reservatório de água em forma de paralelepípedo retângulo, com dimensões 0,15 decâmetros, 1.000 milímetros e 50 centímetros está com 20% de sua capacidade máxima de armazenamento. Nessas condições, das alternativas abaixo, indique aquela que apresenta a menor quantidade de água necessária, em hectolitros, para que esse reservatório transborde:

- (a) 1,51.
- (b) 6,01.
- (c) 15,1.
- (d) 60,1.
- (e) 0,601.

17. Uma caneca de porcelana totalmente cheia de chocolate quente tem massa igual a 44 decagramas. Retirando-se 40% do líquido da caneca, o conjunto (caneca + chocolate quente) passa a ter massa igual a 3872 decigramas. A caneca com 20% de chocolate quente tem massa, em gramas, igual a:

- (a) 333,8.
- (b) 334,2.
- (c) 334,4.
- (d) 336,2.
- (e) 336,4.

18. Nicodemus estava resolvendo um desafio: encontrar a soma dos números naturais menores que 2023, que possuem somente três divisores naturais. Nicodemus resolveu corretamente e encontrou o valor:

- (a) 328.
- (b) 8.257.
- (c) 10.466.
- (d) 20.932.
- (e) 25.786.

19. Uma empresa de pintura foi contratada para numerar todas as poltronas de um teatro, cobrando R\$ 3,97 por algarismo pintado. Se após a execução do trabalho a empresa recebeu a importância de R\$ 4.561,53, a quantidade de poltronas numeradas é um número cuja soma de seus algarismos é:

- (a) Múltiplo de 4.
- (b) Múltiplo de 5.
- (c) Múltiplo de 7.
- (d) Múltiplo de 9.
- (e) Múltiplo de 11.

20. Em Quixadá-CE, conhecida como “Terra dos monólitos”, devido a cidade ser rodeada de rochas, uma delas é conhecida nacionalmente como “Pedra da Galinha Choca”. Sr. Nicodemus, um colecionador de rochas da região, resolveu medir o volume de uma réplica da referida Pedra. Nicodemus colocou a réplica dentro de um tanque com formato de cubo de 80 cm de aresta, e completou com água, ficando o tanque completamente cheio. Ao retirar a réplica do tanque, o nível d’água diminuiu o equivalente a 25 % da altura do tanque. Desta forma, Nicodemus conseguiu medir o volume da réplica, que é:

- (a) 64.000 cm³.
- (b) 128.000 cm³.
- (c) 131.000 cm³.
- (d) 256.000 cm³.
- (e) 384.000 cm³.

FIM DA PROVA DE MATEMÁTICA

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.

PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Marque, no cartão-resposta anexo, a única opção correta correspondente a cada questão.

TEXTO I

O jogo pressupõe um conjunto de regras que normalmente indicam para o jogador, ou jogadores, se o jogo é de equipe, se ganhou a partida ou se o jogo terminou. A principal diferença entre jogo enquanto atividade recreativa ou esportiva está no fato de o primeiro caso nem sempre implicar esforço físico. Os jogos são práticas identificadas em todas as civilizações conhecidas. Os mais famosos da antiguidade eram os Jogos Olímpicos, de caráter esportivo, que se celebravam em honra do deus Zeus na cidade de Olímpia. No entanto, já então eram populares outros tipos de jogos, como os de azar (praticados com dados e fichas), assim como os brinquedos (por exemplo, as bonecas). Os jogos romanos que eram praticados no circo constavam de corridas de carros, combates fingidos e falsas caçadas (combates com feras): eram uma forma de espetáculo na arte militar. A estes jogos de circo juntaram-se, a partir do século III a.C., por influência dos espetáculos rituais gregos, as representações teatrais, denominadas *jogos cênicos*.

Durante a Idade Média, apareceram novos tipos de jogos: no âmbito esportivo, os torneios e as justas, e no âmbito estritamente lúdico, os jogos de sociedade. De fato, atualmente o termo jogo tende a ser utilizado mais para os jogos lúdicos em contraposição aos esportivos. Os jogos lúdicos podem classificar-se como: jogos de mesa (xadrez, damas, dominó). Desde então, pouco variam os tipos de jogos, ainda que no século XX a dimensão esportiva dos jogos tenha atingido o seu apogeu; jogos de estratégia (gamão, War); jogos de azar (roleta, dados); jogos de naipes (solitário, bisco); jogos de habilidade e precisão (dardos, bilhar), jogos infantis (corridas de sacos, jogos das escondidas, cabra-cega); jogos de lógica e engenho (quebra-cabeças, cubo mágico); jogos de memória e culturais; sorteios (loterias, rifas), etc. Nos sorteios, assim como em alguns dos outros jogos, é norma ou costume apostar bens materiais ou somas de dinheiro. Esta prática está oficialmente regulamentada em muitos países. Em alguns tipos de jogos de caráter lucrativo (por exemplo as *máquinas caça-níquel*) foram aplicados impostos, e alguns foram proibidos por razões éticas e morais, normalmente ligadas à dependência que podem provocar em alguns indivíduos. O hábito de apostar varia muito de acordo com as culturas dos diferentes países. Na cultura anglo-saxônica, é muito frequente realizar apostas na maior parte dos jogos, sejam de mesa, de azar ou em qualquer tipo de esporte. Na cultura latina, as apostas estão mais associadas aos sorteios e a determinados jogos de azar, entendendo-se normalmente os jogos lúdicos como passatempos.

ENCICLOPÉDIA BARSA UNIVERSAL. Verbete *Jogo*. Rio de Janeiro: Planeta, 2007. v. 18. (Adaptado).

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.

21. Podemos afirmar que, nas linhas 1 e 2, o narrador realiza uma:

- (a) indagação.
- (b) afirmação.
- (c) suposição.
- (d) argumentação.
- (e) interpretação.

22. Observe este trecho: “A principal diferença entre jogo enquanto atividade recreativa ou esportiva está no fato de o primeiro caso nem sempre implicar esforço físico”. A partir dele, e somente dele, pode-se chegar à seguinte conclusão:

- (a) ambos os casos de jogos exigem sempre esforço físico.
- (b) a atividade esportiva sempre implica esforço físico.
- (c) o primeiro caso nem sempre exige esforço físico.
- (d) ambos os casos nem sempre exigem esforço físico.
- (e) a atividade recreativa sempre implica esforço físico.

23. Assinale a opção que caracteriza corretamente o Texto I.

- (a) Trata-se de um texto predominantemente narrativo, uma vez que conta a história dos jogos e de suas particularidades ao longo da História.
- (b) Trata-se de um texto predominantemente argumentativo, uma vez que tenta convencer o leitor a aceitar os diferentes tipos de jogos apostas.
- (c) Trata-se de um texto predominantemente descritivo, uma vez que tenta convencer o leitor a entender os diferentes tipos de jogos ao longo do tempo.
- (d) Trata-se de um texto predominantemente injuntivo, uma vez que chama a atenção para a dependência que os jogos podem provocar em alguns indivíduos.
- (e) Trata-se de um texto predominantemente expositivo, uma vez que apresenta e exemplifica diferentes tipos de jogos em diferentes tempos e espaços.

24. No Texto I, as palavras “anglo-saxônica” e “passatempo” são escritas com hífen e sem hífen, de acordo com as regras em vigor do emprego do hífen. Assinale a opção em que o par de palavras também deve ser escrito corretamente com hífen e sem hífen, respectivamente.

- (a) anti-social; autoaprendizagem.
- (b) inter-regional; paraquedas.
- (c) auto-sabotagem; paraquedas.
- (d) inter-municipal; supersônico.
- (e) ante-projeto; semicírculo

25. Observe este trecho: “O hábito de apostar varia muito de acordo com as culturas dos diferentes países”.

Assinale a opção que apresenta a reescrita desse trecho mantendo a mesma relação de sentido.

- (a) O hábito de apostar varia muito conforme as culturas dos diferentes países.
- (b) O hábito de apostar varia muito apesar das culturas dos diferentes países.
- (c) As culturas dos diferentes países variam muito o hábito de apostar.
- (d) Na medida em que variam as culturas dos diferentes países, varia o hábito de apostar.
- (e) O hábito de apostar varia muito e as culturas dos diferentes países também.

26. Considere o seguinte trecho: “Desde então, pouco variam os tipos de jogos, ainda que no século XX a dimensão esportiva dos jogos tenha atingido o seu apogeu”.

Para manter o mesmo significado, o vocábulo sublinhado pode ser substituído, no contexto da frase, por:

- (a) perigeu.
- (b) auge.
- (c) declínio.
- (d) ocaso.
- (e) deterioramento.

27. Veja esta imagem:



Levando em conta os tipos de jogos mencionados no Texto I, pode-se afirmar que temos na imagem um exemplo de

- (a) jogo de estratégia.
- (b) jogo de mesa.
- (c) jogo de habilidade.
- (d) jogo de azar.
- (e) jogo de memória.

28. Considere este trecho: “Na cultura anglo-saxônica, é muito frequente realizar apostas na maior parte dos jogos”.

O vocábulo sublinhado se refere à cultura

- (a) alemã.
- (b) americana.
- (c) escocesa.
- (d) britânica.
- (e) irlandesa.

29. Observe as frases abaixo e responda.

I – “... outros tipos de jogos, como os de azar (praticados com dados e fichas) ...” (ℓ. 7)

II – “... combates fingidos e falsas caçadas (combates com feras) ...” (ℓ. 9 e 10)

III – “O hábito de apostar varia muito de acordo com as culturas...” (ℓ. 26 e 27)

O sentido do vocábulo ou expressão destacada em cada uma das frases é, respectivamente:

- (a) exemplo, companhia, instrumento.
- (b) companhia, exemplo, instrumento.
- (c) instrumento, companhia, conformidade.
- (d) exemplo, instrumento, companhia.
- (e) companhia, instrumento, exemplo.

30. Na frase: “Esta prática está oficialmente regulamentada em muitos países.” (ℓ. 23 e 24), a palavra sublinhada indica uma circunstância de

- (a) intensidade.
- (b) tempo.
- (c) afirmação.
- (d) negação.
- (e) modo.

TEXTO II

Certos jogos e brinquedos eram ricos de um simbolismo que hoje se perdeu: o mastro de cocanha ou pau-de-sebo está ligado aos mitos da conquista do céu; o futebol, à disputa do globo solar entre duas tribos antagonistas. Certos jogos de cordas serviam para augurar a preeminência das estações e dos grupos sociais que a elas correspondiam. O papagaio
5 (pandorga, pipa) representava, no Extremo Oriente, a alma exterior do seu proprietário, o qual permanecendo, embora, no solo, estava ligado magicamente (e efetivamente, pelo fio) à frágil armação de papel de seda entregue aos remoinhos das correntes aéreas. Na Coreia, a pipa funcionava como bode expiatório, ou seja, para libertar dos males uma comunidade pecadora. A amarelinha representava provavelmente o labirinto, o iniciado se perdia no primeiro
10 instante. Esses jogos e brinquedos não deixam de ter, ainda hoje, uma razão de ser; deixaram de ser sagrados, mas ainda desempenham papel psicológico e social dos mais importantes como símbolos agonísticos e pedagógicos.

Chevalier, Jean *et al.* **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 18. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003. (Adaptado).

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.

31. No trecho “Certos jogos de cordas serviam para augurar a preeminência das estações e dos grupos sociais que a elas correspondiam.” (l. 3 e 4), a relação expressa pela conjunção grifada é de:

- (a) causa
- (b) oposição
- (c) tempo
- (d) alternância
- (e) adição

32. O objetivo central do texto II é:

- (a) informar o que cada jogo e brinquedo representavam em diversas situações.
- (b) contar o desinteresse das pessoas por alguns jogos e brinquedos de épocas passadas.
- (c) lamentar a dificuldade que algumas pessoas têm de jogar amarelinha, soltar pipa e subir no pau-de-sebo.
- (d) denunciar a falta de apoio e incentivo, aos jovens de hoje, por jogos e brincadeiras de rua.
- (e) relatar o mesmo grau de importância e simbolismo que alguns jogos e brinquedos mantiveram no tempo.

33. Em: “...mas ainda desempenham papel psicológico e social dos mais importantes como **símbolos agonísticos e pedagógicos.**” (l. 11 e 12), a expressão destacada refere-se a

- (a) símbolos da agonia e recreação.
- (b) símbolos de comportamento didático.
- (c) símbolos de combate e educação.
- (d) símbolos de armas e estudo.
- (e) símbolos de união e educação.

34. Assinale a alternativa em que a função da frase destacada está corretamente identificada nos parênteses.

- (a) “**o mastro de cocanha ou pau-de-sebo está ligado aos mitos da conquista do céu;**” (ℓ. 1 e 2) (explicação).
- (b) “**...para augurar a preeminência das estações e dos grupos sociais...**” (ℓ. 3 e 4) (finalidade).
- (c) “**...o qual permanecendo, embora, no solo, estava ligado magicamente...**” (ℓ. 5 e 6) (tempo).
- (d) “**...deixaram de ser sagrados, mas ainda desempenham papel psicológico...**” (ℓ. 10 e 11) (adição).
- (e) “**Na Coreia, a pipa funcionava como bode expiatório...**” (ℓ. 7 e 8) (conclusão).

35. Releia este trecho: “Certos jogos e brinquedos eram ricos de um simbolismo que hoje se perdeu: o mastro de cocanha ou pau-de-sebo está ligado aos mitos da conquista do céu; o futebol, à disputa do globo solar entre duas tribos antagonistas”.

Assinale a opção que traz o antônimo da palavra sublinhada.

- (a) protagonistas.
- (b) adversárias.
- (c) concorrentes.
- (d) mortais.
- (e) guerreiras.

36. Observe este trecho do texto: “O mastro de cocanha ou pau-de-sebo está ligado aos mitos da conquista do céu; o futebol, à disputa do globo solar entre duas tribos antagonistas”.

O uso da vírgula após a palavra sublinhada se justifica porque

- (a) indica uma pausa na respiração equivalente ao que ocorre quando se usa o ponto final.
- (b) separa elementos de uma enumeração, evitando assim a ambiguidade.
- (c) isola um trecho explicativo que funciona como exemplo relacionado a “futebol”.
- (d) marca a omissão de locução verbal já empregada anteriormente no mesmo trecho.
- (e) separa elementos coordenados e da mesma classe gramatical.

37. Considere o seguinte trecho: “Esses jogos e brinquedos não deixam de ter, ainda hoje, uma razão de ser”. Perceba que ele está escrito na forma de afirmação negativa. Marque a opção que apresenta a correta reescrita do trecho na forma de afirmação positiva.

- (a) Esses jogos e brinquedos nunca deixam de ter, ainda hoje, uma razão de ser.
- (b) Esses jogos e brinquedos têm ainda hoje uma razão de ser.
- (c) Esses jogos e brinquedos deixam de ter sim, ainda hoje, uma razão de ser.
- (d) Esses jogos e brinquedos sempre deixam de ter, ainda hoje, uma razão de ser.
- (e) Esses jogos e brinquedos jamais tiveram, e ainda hoje têm, uma razão de ser.

38. Observe: “Na Coreia, a pipa funcionava como bode expiatório”.

Nesse trecho, temos a palavra “Coreia”, que não tem acento. Assinale a opção na qual também encontramos uma palavra que não é acentuada em decorrência da mesma regra aplicada à palavra “Coreia”.

- (a) A estes jogos de circo juntaram-se, a partir do século III a.C., por influência dos espetáculos rituais gregos, as representações teatrais, denominadas *jogos cênicos*.
- (b) O hábito de apostar varia muito de acordo com as culturas dos diferentes países.
- (c) A alma exterior do seu proprietário estava ligada magicamente (e efetivamente, pelo fio) à frágil armação de papel de seda.
- (d) Durante a Idade Média, apareceram novos tipos de jogos: no âmbito esportivo, os torneios e as justas, e no âmbito estritamente lúdico, os jogos de sociedade.
- (e) Os mais célebres da antiguidade eram os Jogos Olímpicos, de caráter esportivo, cujos heroicos vencedores eram recebidos com festas.

TEXTO III

Jogos on-line

O jogo é uma maneira divertida e sociável de passar tempo, incentivando o trabalho em equipe e desenvolvendo habilidades. Todas as coisas parecem boas, mas há alguns riscos que você precisa estar ciente para ajudar os adolescentes a permanecerem seguros e terem uma experiência de jogo positiva.

5 Embora existam alguns grandes benefícios nos jogos *on-line* para os jovens, existem também importantes fatores de risco que podem afetar o bem-estar deles.

Os jogos podem oferecer às crianças uma sensação de fuga da realidade do mundo, e o aspecto social de alguns jogos pode ajudar as crianças a se sentirem parte de uma

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.

comunidade. No entanto, sem a orientação correta sobre quais jogos jogar ou quando jogar, as
10 crianças podem ser expostas a certos riscos, como *bullying* no jogo, ou, em alguns casos extremos, vício em jogos.

Tem havido muitas notícias sobre o vício em jogos *on-line* como um dos fatores de risco associados aos videogames. Muitos pais e cuidadores temem que seus filhos possam se tornar viciados em seu passatempo de videogame.

<https://www.internetmatters.org/pt/resources/online-gaming-advice/online-gaming-the-risks/> Acesso em 23/09/2023.
(Texto adaptado).

39. De acordo com o texto, a principal preocupação dos pais e cuidadores em relação a jogos *on-line* é que seus filhos

- (a) se tornem pessoas de comportamento agressivo e egoísta, o que pode levar a problemas de caráter.
- (b) possam se tornar dependentes do hábito de jogar, o que pode levar a problemas de saúde e sociais.
- (c) possam praticar *bullying* com outras crianças, o que os tornam pessoas sem empatia com o próximo.
- (d) se isolem no “mundinho” deles, deixando de interagir com outras crianças.
- (e) possam ter contato com pessoas de má índole, podendo inclusive se voltarem para os vícios das drogas.

40. Segundo o texto, qual é o aspecto positivo do jogo *on-line* para crianças?

- (a) Oferece uma sensação de fuga da realidade do mundo.
- (b) Pode ajudar as crianças a se sentirem parte de uma comunidade.
- (c) Desenvolve habilidades, oferecendo sensação de fuga da realidade.
- (d) Permite a interação com outras crianças, inclusive com *bullying*.
- (e) Fornece uma sensação de bem-estar consigo mesmo.

FIM DA PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA.