

LÍNGUA PORTUGUESA

QUESTÕES 01 a 20

Leia o texto a seguir para responder às questões 01, 02 e 03.

A difícil arte de ser feliz

Não deixe que o medo do futuro interfira em sua felicidade e desfrute os momentos presentes com novos olhos

Você me pede que eu fale sobre a difícil arte de ser feliz. Digo primeiro que não é possível ser feliz. Felicidade é coisa muito grande. O máximo que os deuses nos concedem são momentos de alegria que, segundo Guimarães Rosa, acontecem em “raros momentos de distração”.

Às vezes a gente fica infeliz por causa de coisas tristes: perde-se o emprego, uma pessoa querida morre... Quando coisas assim acontecem, o certo é ficar triste. Quem continuar alegre em meio a situações de dor é doente. Alegria nem sempre é marca de saúde mental. Há uma alegria que é marca de loucura.

Mas às vezes a nossa infelicidade se deve à nossa estupidez e cegueira. Cegueira: isso mesmo. Olho bom que não vê. Jesus diz que os olhos são a lâmpada do corpo. Quando a lâmpada espalha luz, o mundo fica colorido. Quando a lâmpada espalha escuridão, o mundo fica tenebroso.

Você diz que é infeliz porque tem medo do futuro. Eu também tenho. A Adélia Prado tem um verso em que diz que o Paraíso vai ser igualzinho a esta vida, tudo do mesmo jeito, com uma única diferença: a gente não vai mais ter medo. Imagine que o presente é uma maçã madura, vermelha, perfumada, deliciosa. Você se prepara para comê-la, mas, de repente, percebe que dentro dela há um verme. O nome dele é medo. De onde ele vem? Do futuro. Estranho isso: o futuro 5 ainda não aconteceu. Ele não existe. Como é que um verme pode nascer do que não existe? Não existe do lado de fora. Existe do lado de dentro. Dentro da imaginação o futuro existe. O verme nasce da alma. Para a alma, aquilo que é imaginado existe. Como diz Guimarães Rosa: “Tudo é real porque tudo é inventado”. A alma é o lugar onde o que não existe, existe. Nossa imaginação perturbada enche o futuro de coisas terríveis que assombram o presente. Pode ser até que essas coisas terríveis venham a acontecer. Por isso eu também tenho medo. Mas o certo é viver a sua dor no momento em que ela vier, e não agora, quando ela não existe.

Jesus diz que sabedoria é viver apenas o dia presente. “Por que andais ansiosos pelo dia do amanhã? Olhai os lírios dos campos... Olhai as aves dos céus... Qual de vós, com sua ansiedade, será capaz de alterar o curso da vida?” Os lírios do campo serão cortados e morrerão. Também as aves do céu: o momento da sua morte vai chegar. Mas os lírios e as aves não vivem no futuro; vivem no presente. O fato é que aves e lírios vão morrer, mas não sabem que vão morrer. Nós vamos morrer e sabemos que vamos morrer. Em nosso futuro mora um grande medo. É desse grande medo que vem o verme...

História Zen que já contei: Um homem caminhava por uma floresta. Anoitecia. Escuro. De repente, o rugido de um leão. O homem teve muito medo. Correu. No escuro não viu por onde ia. Caiu num precipício. No terror da queda agarrou-se a um galho que se projetava sobre o abismo. E assim ficou pendurado entre o leão e o vazio. De repente, olhando para a parede do precipício, viu uma plantinha e, nela, uma fruta vermelha. Era um morango. Ele estendeu o seu braço, colheu o morango e o comeu. Estava delicioso... Aqui termina a história. É preciso ter olhos novos. Olhos que vejam os morangos à beira do abismo... *Carpe diem!*

Rubem Alves (escritor, educador e psicanalista) *Revista Psique*. Ciência & vida. São Paulo: Editora Escala, n. 28, 2009, p.82

QUESTÃO 01. Quando o autor do texto acima diz “A alma e' o lugar onde o que não existe, existe.”, dá a entender que

- A) a alma é um lugar no futuro.
- B) a alma corresponde ao que está no presente.
- C) coisas terríveis assombram o presente.
- D) para a alma, aquilo que é imaginado existe.

QUESTÃO 02. O autor do texto acima conclui sua pequena história da seguinte maneira:

“É preciso ter olhos novos. Olhos que vejam os morangos à beira do abismo...”

Os morangos à beira do abismo significam:

- A) o consolo diante do impossível.
- B) o verme que representa o medo do inatingível.
- C) o medo do presente diante do real inventado.
- D) a retomada da realidade diante da ameaça do futuro.

QUESTÃO 03. Leia o trecho a seguir.

O máximo que os deuses nos concedem são momentos de alegria que, segundo Guimarães Rosa, acontecem em “raros momentos de distração”.

Nesse trecho, é possível perceber que tipo de intertextualidade?

- A) Citação.
- B) Pastiche.
- C) Paródia.
- D) Epígrafe.

Leia os textos a seguir para responder às questões 04 e 05.

Texto I



Texto II

O termo “divertimento” é de origem latina e apareceu na Europa no final do século XV. Aos poucos, ele se juntou com a ideia de prazer e de lazer. O filósofo francês Blaise Pascal, no século XVII, desenvolve uma abordagem original sob o tema “divertimento” em vários fragmentos que seriam publicados em 1670 em sua obra “Pensamentos”. Diferente dos seus antecessores, Pascal interpreta o divertimento como sendo uma estratégia para mitigar a insustentabilidade da condição insuficiente do homem, quando obrigado a enfrentar suas múltiplas fragilidades existenciais, por isso, o homem diverte-se continuamente para mascarar suas misérias.

Assim, o divertimento pascaliano é marcado por uma dupla impossibilidade: a impossibilidade de fugir do divertimento e a impossibilidade de ser feliz pelo divertimento. Ela serve para tornar o homem feliz por fazê-lo esquecer de sua miséria natural. Entretanto, é impossível ao homem levar uma vida imersa no divertimento, uma vez que o tédio e a angústia o espreitam a toda hora.”

(Blaise Pascal: Desejo e Divertimento como fuga de si mesmo na Antropologia Pascaliana - Arlindo Nascimento Rocha)

QUESTÃO 04. A partir da leitura dos textos, pode-se inferir o que se afirma em todas as alternativas a seguir, **EXCETO**.

- A) Conforme o texto II, apesar de o divertimento pascaliano ter como função primordial a busca incessante pela felicidade, esta dificilmente será atingida, pois o tédio nos espreita a cada instante de nossas vidas.
- B) Conforme a leitura do texto I, a procura do bem-estar e da felicidade sempre foi um desafio do homem, uma vez que o mergulho solitário na interioridade revelaria ao homem sua capacidade de reconhecer suas múltiplas misérias. Por isso, a personagem Mafalda “balança”, para representar que o repouso para o homem seria uma espécie de tormento, pois é nessa situação que o homem se depara com o seu vazio interior.
- C) A expressão “pôr os pés na terra”, no último quadrinho do texto I, é responsável pelo efeito reflexivo da tirinha, pois leva o leitor a refletir sobre como o confronto com a realidade pode nos levar ao retorno da razão e, conseqüentemente, ao fim da diversão.
- D) Conforme o texto II, o divertimento na ótica pascaliana funciona como um antídoto para as nossas misérias, pois os homens costumam procurar a felicidade pelo divertimento, mas ele não nos impede nem do tédio nem da morte.

QUESTÃO 05. No último quadrinho do texto I, a expressão “**pôr os pés na terra**” é responsável pelo efeito reflexivo da tirinha e faz isso por meio de um recurso textual denominado:

- A) sinonímia.
- B) homonímia.
- C) paronímia.
- D) polissemia.

Leia o texto a seguir para responder às questões 06, 07 e 08.

Mídia, Lazer e Diversão: A mídia realmente tem o poder de manipular as pessoas?

Por Francisco Fernandes Ladeira

À primeira vista, a resposta para a pergunta que intitula este artigo parece simples e óbvia: sim, a mídia é um poderoso instrumento de manipulação. A ideia de que o frágil cidadão comum é impotente frente aos gigantescos e poderosos conglomerados da comunicação é bastante atrativa intelectualmente. Influentes nomes, como Adorno e Horkheimer, os primeiros pensadores a realizar análises mais sistemáticas sobre o tema, concluíram que os meios de comunicação em larga escala moldavam e direcionavam as opiniões de seus receptores. Segundo eles, o rádio torna todos os ouvintes iguais ao sujeitá-los, autoritariamente, aos idênticos programas das várias estações. No livro *Televisão e Consciência de Classe*, Sarah Chucid Da Viá afirma que o vídeo apresenta um conjunto de imagens trabalhadas, cuja apreensão é momentânea, de forma a persuadir rápida e transitoriamente o grande público. Por sua vez, o psicólogo social Gustav Le Bon considerava que, nas massas, o indivíduo deixava de ser ele próprio para ser um autômato sem vontade e os juízos aceitos pelas multidões seriam sempre impostos e nunca discutidos. Assim, fomentou-se a concepção de que a mídia seria capaz de manipular incondicionalmente uma audiência submissa, passiva e acrítica.

Todavia, como bons cidadãos céticos, devemos duvidar (ou ao menos manter certa ressalva) de proposições imediatistas e aparentemente fáceis. As relações entre mídia e público são demasiadamente complexas, vão muito além de uma simples análise behaviorista de estímulo/resposta. As mensagens transmitidas pelos grandes veículos de comunicação não são recebidas automaticamente e da mesma maneira por todos os indivíduos. Na maioria das vezes, o discurso midiático perde seu significado original na controversa relação emissor/receptor. Cada indivíduo está envolto em uma “bolha ideológica”, apanágio de seu próprio processo de individuação, que condiciona sua maneira de interpretar e agir sobre o mundo. Todos nós, ao entrarmos em contato com o mundo exterior, construímos representações sobre a realidade. Cada um de nós forma juízos de valor a respeito dos vários âmbitos do real, seus personagens, acontecimentos e fenômenos e, conseqüentemente, acreditamos que esses juízos correspondem à “verdade”. [...]

[...] A mídia é apenas um, entre vários quadros ou grupos de referência, aos quais um indivíduo recorre como argumento para formular suas opiniões. Nesse sentido, competem com os veículos de comunicação como quadros ou grupos de referência fatores subjetivos/psicológicos (história familiar, trajetória pessoal, predisposição intelectual), o contexto social (renda, sexo, idade, grau de instrução, etnia, religião) e o ambiente informacional (associação comunitária, trabalho, igreja). “Os vários tipos de receptor situam-se numa complexa rede de referências em que a comunicação interpessoal e a midiática se completam e modificam”, afirmou a cientista social Alessandra Aldé em seu livro *A construção da política: democracia, cidadania e meios de comunicação de massa*. Evidentemente, o peso de cada quadro de referência tende a variar de acordo

com a realidade individual. Seguindo essa linha de raciocínio, no original estudo Muito Além do Jardim Botânico, Carlos Eduardo Lins da Silva constatou como telespectadores do Jornal Nacional acionam seus mecanismos de defesa, individuais ou coletivos, para filtrar as informações veiculadas, traduzindo-as segundo seus próprios valores. “A síntese e as conclusões que um telespectador vai realizar depois de assistir a um telejornal não podem ser antecipadas por ninguém; nem por quem produziu o telejornal, nem por quem assistiu ao mesmo tempo que aquele telespectador”, inferiu Carlos Eduardo.

Adaptado de: <http://observatoriodaimprensa.com.br/imprensa-em-questao/a-midia-realmente-tem-o-poder-de-manipular-as-pessoas/>.
(Publicado em 14/04/2015, na edição 846.)

QUESTÃO 06. O autor do texto:

- A) acredita que a mídia controla e manipula todos os cidadãos, independentemente de sua condição socioeconômica e cultural.
- B) mostra o poder absoluto da mídia de deturpar a realidade dos fatos, tornando os cidadãos alienados e passivos.
- C) mostra ao leitor que a mídia tem total poder de influenciar o seu público, principalmente pelas redes sociais.
- D) sustenta a ideia de que a mídia é apenas um dos fatores que interferem na construção da opinião dos indivíduos.

QUESTÃO 07. Com relação às estratégias argumentativas utilizadas no texto, é **CORRETO** afirmar que o autor

- A) vale-se da pergunta retórica do título, respondida afirmativamente e categoricamente por ele mesmo.
- B) apresenta apenas posicionamentos de estudiosos que são idênticos aos seus.
- C) vale-se do uso das aspas nos quatro momentos para se distanciar daquilo que é dito.
- D) utiliza a primeira pessoa do plural para se aproximar do leitor e o persuadir sobre seu ponto de vista.

QUESTÃO 08. Assinale a opção em que o verbo destacado está na voz passiva sintética.

- A) Assim, **fomentou-se** a concepção de que a mídia seria capaz de manipular incondicionalmente uma audiência submissa, passiva e acrítica. (1º parágrafo)
- B) As mensagens transmitidas pelos grandes veículos de comunicação não **são recebidas** automaticamente e da mesma maneira por todos os indivíduos. (2º parágrafo)
- C) "A síntese e as conclusões que um telespectador vai realizar depois de assistir a um telejornal não podem **ser antecipadas** por ninguém; [...]" (3º parágrafo)
- D) “[...] complexa rede de referências em que a comunicação interpessoal e a midiática **se completam** e modificam” [...] (3º parágrafo)

Leia o texto a seguir para responder às questões 09, 10 e 11.



http://2.bp.blogspot.com/_wBWh8NQA78/TBWEMQ8147I/AAAAAAAAACE/zmfW9c8uAKk/s1600/Tirinha_Sensacionalismo.jpg.

QUESTÃO 09. Que atitude típica de parte do público televisivo é reproduzida por Calvin, o garoto da tirinha?

- A) Assistir àquilo que critica.
- B) Assistir somente àquilo que está na moda.
- C) Interagir com o apresentador de TV.
- D) Não criticar aquilo a que assiste.

QUESTÃO 10. Os dois primeiros quadros da tirinha criam no leitor uma expectativa de desfecho que não se concretiza, gerando daí o efeito de humor. Nesse contexto, a conjunção e estabelece a relação de:

- A) conclusão. B) explicação. C) oposição. D) consequência.

QUESTÃO 11. No último quadrinho da tirinha acima, o Calvin afirma “adorar” o programa de sensacionalismo, o que nos permite inferir que:

- A) o divertimento é fruto da alienação e da manipulação das massas.
 B) o sensacionalismo apela para as emoções do público, não se importando com a veracidade dos fatos, o que é o único ponto base para a ideia de satisfação trazida pelo texto.
 C) o lazer e a diversão podem, muitas vezes, ser fruto da distração, ou seja, da fuga da realidade, o que possibilita a Calvin a sensação de satisfação ao assistir a um programa que não se prende às informações reais.
 D) é impossível se divertir se nos ligarmos às informações que circulam nos meios de comunicação, pois elas alimentam nossos medos e angústias.

Leia o texto a seguir para responder às questões 12, 13 e 14.

Lazer, educação e Educação Física

(Karina Polezel, 2008, adaptado)

O lazer é uma das possibilidades de educação, tanto na área da Educação Física como em todas as outras disciplinas, não sendo propriedade exclusiva de nenhuma delas.

Mas, na atual forma de organização dos saberes e práticas escolares, são a Educação Física e a Educação Artística aquelas que possuem uma relação mais direta com o lazer. Dificilmente professores de outras áreas, exatas ou mesmo humanas, discutirão o assunto. Talvez o motivo seja a falta de compreensão que os próprios professores têm do tema, pois este é polêmico e apresenta uma diversidade de concepções.

O termo lazer surgiu na era industrial, a partir de 1850, na Europa, quando os trabalhadores deixam a vida no campo, onde trabalho e lazer se confundiam, e vão para as cidades, necessitando de uma atividade fora do contexto do trabalho para poder repor suas energias. Mas esse tempo era visto como problema para a burguesia, pois ele poderia se tornar um espaço de degradação social e moral dos operários, além de possibilitar a mobilização política, conforme uma perspectiva de muitos indivíduos da época. Assim, surge a necessidade de criação de uma atividade fora do âmbito do trabalho.

O lazer estabelece, então, uma forte relação com o tempo de não-trabalho, correndo o risco de ser considerado apenas uma atividade de ocupar ou passar o tempo. O lazer, atualmente, é mais que um “passatempo”, é a cultura vivenciada (praticada ou fruída) no tempo disponível com ligação no trabalho e nas obrigações da vida social, onde não se busca, pelo menos fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela situação. Não é apenas o tempo fora do trabalho, mas, sim fora de todas suas obrigações sociais, familiares e religiosas. Podemos, então, concluir que o lazer é o tempo disponível pode constituir a possibilidade de viver experiências que o ser humano cria e recria historicamente, as quais são permeadas de sentidos, significados e símbolos.

Outro problema circunda o lazer: a classe econômica. O fator econômico influencia de maneira considerável o acesso ao lazer. O fator econômico é determinante até mesmo na distribuição do tempo disponível entre as classes sociais. Mas esse fator não é suficiente para garantir que o lazer seja usufruído da melhor forma.

É nesse momento que a educação pode contribuir, tentando minimizar as barreiras existentes para a vivência do lazer. A educação para o lazer pode ser uma ação construída na escola, baseada na valorização e criação cultural e na construção de atitudes que enfatizem as subjetividades, as relações humanas e o questionamento da realidade, possibilitando ao aluno vivenciar o lazer de forma mais ampla.

As práticas do lazer levam o sujeito à liberdade, ao prazer, à satisfação, à alegria, à aprendizagem e favorecem seu desenvolvimento integral.

(Fonte: <https://bit.ly/35W8YHG>).

QUESTÃO 12. A partir da leitura do texto acima, **NÃO** se pode afirmar que:

- A) de acordo com as informações do texto, pode-se inferir que a classe econômica pode impedir o acesso ao lazer, pois o fator econômico influencia de maneira considerável o seu acesso.
- B) após a análise do texto, é possível inferir que o lazer pode constituir a possibilidade de viver experiências que o ser humano cria e recria historicamente, as quais são permeadas de sentidos, significados e símbolos.
- C) uma das ideias presentes no texto é a de que o lazer, atualmente, é a cultura vivenciada (praticada ou fruída) no tempo disponível com ligação no trabalho e nas obrigações da vida social.
- D) as atividades de lazer foram criadas na Antiguidade Clássica para servir aos interesses da burguesia. Por isso, é tão comum que o tempo livre seja ocupado por programações pagas, que priorizam o capital.

QUESTÃO 13. A partir da leitura do texto, marque a alternativa **CORRETA**.

- A) As informações presentes no texto permitem concluir que as práticas do lazer impedem o sujeito de ter acesso à liberdade, ao prazer, à satisfação, à alegria ou mesmo à aprendizagem e que tolhem seu desenvolvimento integral.
- B) O texto apresenta ao leitor a ideia de que a educação para o lazer pode ser uma ação construída na escola, baseada na valorização e criação cultural e na construção de atitudes que enfatizem as subjetividades, as relações humanas e o questionamento da realidade, possibilitando ao aluno vivenciar o lazer de forma mais ampla.
- C) Após a análise do texto, é possível concluir que o fator econômico não influencia na distribuição do tempo disponível para o lazer entre as classes sociais, uma vez que esse fator não é suficiente para garantir que o lazer seja usufruído da melhor forma.
- D) Para o texto, o lazer, atualmente, é um “passatempo”, é o tempo de não-trabalho, de horas de ócio.

QUESTÃO 14. Leia o trecho a seguir:

“As práticas do lazer levam o sujeito à liberdade, ao prazer, à satisfação, à alegria, à aprendizagem e favorecem seu desenvolvimento integral.”

Quanto à análise sintática dos elementos que compõem o período acima, é **INCORRETO** o que se afirma em:

- A) o termo “do lazer” exerce função de adjunto adnominal e caracteriza o núcleo do sujeito “práticas”.
- B) o uso da crase nos termos “à liberdade”, “à satisfação”, “à alegria” e “à aprendizagem” está indevido, pois não obedece à regra de paralelismo sintático.
- C) trata-se de um período composto por coordenação.
- D) o pronome possessivo “seu” possui, no contexto, caráter anafórico e retoma o termo “sujeito”.

Leia os textos a seguir para responder às questões 15 e 16, 17 e 18.

Texto I

Ensaio sobre a cegueira

(Detonautas)

Onde não se pode mais encontrar um coração,
Me provoca o teu desprezo com um pouco de
atenção.

A mentira que te cerca é mais normal do que se crê,
Entre a sua liberdade o meu direito de viver.
Tente imaginar, tente imaginar... nós dois.
Tente imaginar, tente imaginar... depois.

E não confundir ódio com diversão.
Medo com paz.
E não confundir, ódio com diversão,
Afinal não estamos sós.

Onde não se pode mais encontrar o coração,
Me provoca o teu desprezo com um pouco de
atenção.

A mentira que te cerca é mais normal do que se crê.
Entre sua liberdade o meu direito de viver.
Tente imaginar, tente imaginar... depois.
Tente imaginar, tente imaginar... nós dois.

E não confundir ódio com diversão.
Medo com paz.
E não confundir, ódio com diversão.
Afinal não estamos sós.
(...)

Texto II -



O movimento hoje conhecido como "cultura do cancelamento" começou, há alguns anos, como uma forma de chamar a atenção para causas como justiça social e preservação ambiental. Seria uma maneira de amplificar a voz de grupos oprimidos e forçar ações políticas de marcas ou figuras públicas.

Funciona assim: um usuário de mídias sociais, como *Twitter* e *Facebook*, presencia um ato que considera errado, registra em vídeo ou foto e posta em sua conta, com o cuidado de marcar a empresa empregadora do denunciado e autoridades públicas ou outros influenciadores digitais que possam amplificar o alcance da mensagem. É comum que, em questão de horas, o post tenha sido replicado milhares de vezes.

A cascata de menções a uma empresa costuma precipitar atitudes sumárias para estancar o desgaste de imagem, sem que a pessoa sob ataque possa necessariamente se defender amplamente.

O cancelamento é diferente da trollagem típica de internet, eventualmente com insultos coordenados, frequente em disputas de opinião entre usuários das redes. O "cancelamento" é um ataque à reputação que ameaça o emprego e os meios de subsistência atuais e futuros do cancelado. Extremamente frequente nos Estados Unidos, ela hoje abate personalidade, mas também anônimos.

O fenômeno acontece também no Brasil, mas frequentemente tem como alvo famosos. Um exemplo recente de cancelamento foi o da blogueira Gabriela Pugliesi. Depois de postar imagens de uma festa que deu em sua casa, em abril, em meio a uma quarentena por conta da epidemia de coronavírus, uma multidão on-line passou a cobrar as marcas que a patrocinavam para que rescindissem os contratos de publicidade com ela. Pugliesi perdeu pelo menos cinco contratos e seu prejuízo teria superado os R\$ 2 milhões.

Fonte do texto: O que é a 'cultura de cancelamento'
Mariana Sanches - @mariana_sanches
Da BBC News Brasil em Washington

Texto III

A tecnologia moderna reestrutura profundamente a consciência e a memória, impondo uma nova ordem nas formas tradicionais de compreender e de agir sobre o mundo. De um lado, essas tecnologias fixam lembranças de fatos concretamente vividos; por outro, elas derrubam as barreiras entre os acontecimentos reais e a ficção. Essas mixagens e reinterpretações influenciam diretamente não apenas a memória pessoal, mas, principalmente, a memória coletiva, refletida na cultura, no conhecimento científico e na forma como a sociedade identifica seus valores e comportamentos, sua ideologia, seu momento.

Fonte do texto: KENSKI, Vani Moreira. Novas tecnologias: O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. <http://www.conhecer.org.br/download/INFORMATICA%20EDUCATIVA/leitura%20anexa%203.pdf>. Adaptado.



Fonte da imagem: http://www.cartoonmovement.com/cartoon/4936?fq=theme.culture_n_identity.

QUESTÃO 15. Segundo o texto III, as novas tecnologias de informação transformam as relações sociais, construindo e desconstruindo a memória social. Sobre a relação entre imagem e texto, só **NÃO** é correto afirmar que

- A) a popularização das tecnologias eletrônicas de informação trouxe novas formas de organização, de relacionamento interpessoal, de trabalho, de organização social e de percepção da realidade, o que, indiscutivelmente, agrega valores negativos.
- B) as mídias de comunicação, na atualidade, possibilitam novas formas de preservação da memória, tornando os dados facilmente acessíveis, transformando a maneira com que o homem se relaciona com o passado social.
- C) as novas tecnologias de informação ocasionam impactos sociais, como a perda de limite entre a noção de público e privado, podendo tornar vulneráveis os indivíduos em função do tipo de uso que fazem das redes sociais.
- D) o papel social das mídias de comunicação na construção da memória coletiva leva os indivíduos, muitas vezes, a indiferenciar realidade e ficção.

QUESTÃO 16. Leia os versos a seguir.

*“E não confundir, ódio com diversão.
Medo com paz.
E não confundir, ódio com diversão.
Afinal não estamos sós.”*

Acerca dos versos acima e da leitura dos textos I, II e III, é **INCORRETO** o que se afirma em:

- A) é impossível estabelecer uma relação entre os três textos, pois apenas os textos I e II têm como ponto central a cultura de ódio e a cultura de cancelamento nos meios digitais.
- B) o texto I, ao alertar o leitor para não confundir “ódio com diversão”, faz uma reflexão acerca da forma como o discurso de ódio tem se naturalizado na sociedade, sendo, muitas vezes, confundido com humor.
- C) conforme o texto III, a mídia tem um importante papel social na construção da memória coletiva e, por isso, seu mau uso pode trazer riscos não só para o indivíduo como para a sociedade como um todo.
- D) um dos recursos argumentativos utilizados pela autora do texto II é a exemplificação. Esse recurso funciona como estratégia argumentativa e dá maior credibilidade ao texto.

QUESTÃO 17. Analise o uso dos pronomes nos versos a seguir e depois assinale a alternativa **CORRETA**.

*“Onde não se pode mais encontrar um coração,
Me provoca o teu desprezo com um pouco de atenção
A mentira que te cerca é mais normal do que se crê,
Entre a sua liberdade o meu direito de viver.
(...)”*

- A) O emprego da próclise em “*onde não se pode mais...*” está em desacordo com a norma-padrão da Língua Portuguesa.
- B) Nos versos, não há problemas de uniformidade de tratamento.
- C) No verso “*Me provoca o teu desprezo com um pouco de atenção*” há um desvio de colocação pronominal.
- D) O pronome “te” no verso “*A mentira que te cerca é mais normal do que se crê*” exerce função sintática de objeto indireto.

QUESTÃO 18. O título da canção de Detonautas tem como inspiração a obra de José Saramago, Ensaio Sobre a Cegueira¹. O recurso utilizado para a criação do título do texto I é denominado:

¹Ensaio sobre a Cegueira é um romance do escritor português José Saramago, publicado em 1995, e traduzido para diversas línguas. Um motorista parado no sinal se descobre subitamente cego. É o primeiro caso de uma "treva branca" que logo se espalha incontrolavelmente. Resguardados em quarentena, os cegos se perceberão reduzidos à essência humana, numa verdadeira viagem às trevas. O Ensaio sobre a cegueira é a fantasia de um autor que nos faz lembrar "a responsabilidade de ter olhos quando os outros os perderam". José Saramago nos dá, aqui, uma imagem aterradora e comovente de tempos sombrios, à beira de um novo milênio, impondo-se à companhia dos maiores visionários modernos, como Franz Kafka e Elias Canetti. Cada leitor viverá uma

- A) intertextualidade.
- B) metáfora.
- C) sinédoque.
- D) pastiche.

Leia o texto a seguir para responder à questão 19.

FreeFire: jogadores comentam o segredo do sucesso do aplicativo mais baixado do mundo



Falando um pouco sobre o jogo em si, como qualquer jogo de Batalha Real, mistura três elementos: sobrevivência no estilo *lastmanstanding* (último homem de pé), exploração do ambiente e coleta de recursos e equipamentos. Disputadas individualmente ou em pequenos esquadrões, as partidas funcionam da seguinte forma: após caírem de paraquedas num cenário específico, geralmente uma ilha, os jogadores ficam confinados e precisam coletar armas espalhadas pelo território. O único objetivo é eliminar uns aos outros até que reste só um homem de pé. Ao contrário da maioria dos jogos de tiro, quem morre não volta, a menos que comece outra partida. Durante a disputa, jogadores do mesmo “time” podem conversar através do fone de ouvido.

O número de pessoas on-line varia. Em PUBG e Fortnite, por exemplo, são 100 players, em FreeFire, 50. Com o passar do tempo, o mapa do jogo vai sendo reduzido, forçando os jogadores a se encontrarem, facilitando a eliminação de um a um. Para eliminar os rivais, os jogadores têm à disposição armas como espingardas, carabinas, metralhadoras, escopetas, pistolas, granadas e até coquetel molotov. Também é possível escolher em um menu roupas, óculos, fantasias e estilo de cabelo para incrementar o avatar.

A febre entre jovens e adultos, incluindo o atacante da seleção brasileira Neymar, que projetou uma sala especialmente dedicada para jogar games online com amigos, se tornou a bola da vez. E os jogos como BattleRoyale, Fortnite, FreeFire entre outros, tornaram-se a atração favorita de crianças e adolescentes em todo mundo. Isso por conta de seus gráficos bem elaborados e de sua jogabilidade. Porém, profissionais do cenário competitivo do mobile põem a acessibilidade como o grande trunfo para o enorme sucesso.

A estrondosa audiência da final do brasileirão de FreeFire no último sábado dia 20/07/2019, seguida pelo sucesso do game como o aplicativo para celular mais baixado no mundo, não se explicam apenas pela diversão que ele proporciona. Durante o campeonato, jogadores, managers e torcedores tentaram explicar o motivo da modalidade ter crescido tanto no último ano.

O FreeFire não é apenas um jogo gratuito, é também um jogo que não exige grande investimento em tecnologia para que o player jogue em alto nível. O foco no desenvolvimento do game para a plataforma mobile fez do FreeFire um jogo leve que pode ser jogado em celulares medianos e sem planos gigantes de internet 3G ou 4G. “A palavra chave do sucesso do FreeFire no Brasil com certeza é acessibilidade. Ser para celulares que não são muito potentes deu condição a qualquer um que acompanha o jogo vê videos ou

experiência imaginativa única. Num ponto onde se cruzam literatura e sabedoria, José Saramago nos obriga a parar, fechar os olhos e ver. Recuperar a lucidez, resgatar o afeto: essas são as tarefas do escritor e de cada leitor, diante da pressão dos tempos e do que se perdeu: "uma coisa que não tem nome, essa coisa é o que somos".

acompanhar os torneios e pensar: ‘Nossa, eu consigo também’ –“comentou Bruno "playhard", fundador da LOUD e-sports.

O FreeFire é mais acessível, então tem muito público tanto de classe baixa quanto de classe alta. Isso faz com que o jogo se torne muito atraente e atraia um público gigantesco. Acompanhando superficialmente o cenário e o público presente no evento presencial, se confirmam as afirmações de que o game é 100% democrático. Classes, estilos, idades, tudo se mistura e cria um ambiente em que o principal é se divertir.

Ainda devido à grande audiência e à popularidade do jogo, foi anunciado que o Brasil receberá em novembro o mundial da modalidade.

(<https://sportv.globo.com>)

QUESTÃO 19. De acordo com o texto, *FreeFire* é um jogo de 100% democrático por todas as alternativas a seguir, **EXCETO**.

- A) É um jogo gratuito e que não exige grande investimento em tecnologia para que o player jogue em alto nível.
- B) Tem fácil acesso, sendo disponível em aplicativos para celular.
- C) É um jogo de ação e aventura muito estimado por celebridades como Neymar.
- D) É um jogo em que classes, estilos, idades, tudo se mistura.

Leia os textos a seguir.

Texto I



Texto II

VÍCIOS EM JOGOS ELETRÔNICOS SERÁ CONSIDERADO DOENÇA EM 2022, DIZ OMS

A Organização Mundial de Saúde (OMS) anunciou que incluirá, após votação unânime em favor da medida, o chamado “vício em games” na lista de doenças reconhecidas pela entidade a partir de janeiro de 2022.

Em outras palavras, segundo a OMS, pessoas que sofrem do vício correm o risco de prejudicar suas vidas em todos os âmbitos: pessoal, familiar, ocupacional, trabalhista e social. A entidade ainda diz que esse transtorno pode ser uma aflição contínua ou episódica na vítima e que, para sugerir que alguém sofra do mal, esses padrões de comportamento devem ser apresentados por cerca de um ano ou mais.

(<https://exame.abril.com.br/>)

QUESTÃO 20. A partir da leitura comparativa dos textos acima, é possível afirmar que:

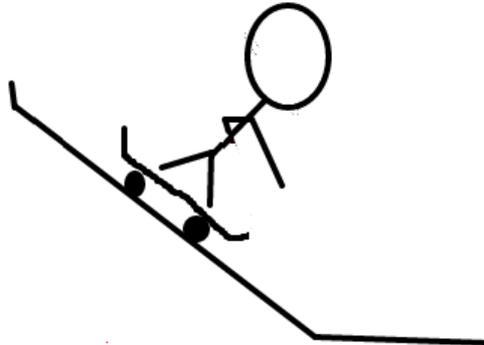
- A) a alta exposição a aparelhos tecnológicos modifica os comportamentos, revolucionando até conceitos sociais de lazer – como as brincadeiras de criança -, realidade exposta no texto I, e, quando ocorre de maneira abusiva, pode acarretar problemas de saúde, como o vício em jogos eletrônicos – realidade exposta no texto II.
- B) tanto o texto I quanto o texto II tratam especificamente do vício em jogos eletrônicos, decorrente do mau uso dos aparelhos tecnológicos.
- C) o texto II apenas das alterações trazidas pela tecnologia para a ideia social de lazer, pois, conforme a OMS, as brincadeiras de crianças foram substituídas por jogos online.
- D) conforme o texto I, pessoas que sofrem do vício correm o risco de prejudicar suas vidas em todos os âmbitos: pessoal, familiar, ocupacional, trabalhista e social.



MATEMÁTICA

QUESTÕES 21 a 40

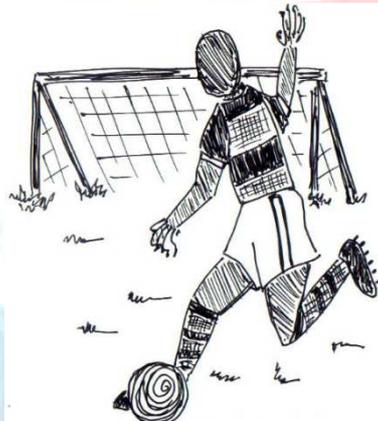
QUESTÃO 21.



Uma rampa para a prática de skate do clube “Diversão e Lazer” possui 6m de comprimento, está apoiada no chão e em uma parede vertical. Se a rampa faz 30° com a horizontal, a distância do topo da escada ao chão é de:

- A) 4 metros
- B) 3 metros
- C) 2 metros
- D) 1 metro

QUESTÃO 22.



As probabilidades de três jogadores de um dos times de futebol formado pelos sócios do clube “Diversão e Lazer” de acertarem um pênalti são respectivamente $\frac{2}{3}$, $\frac{4}{6}$ e $\frac{7}{10}$. Se cada um chutar uma única vez, a probabilidade de só um acertar é:

- A) $\frac{22}{93}$
- B) $\frac{19}{90}$
- C) $\frac{20}{91}$
- D) $\frac{35}{99}$

QUESTÃO 23.


A equipe de revezamento do clube “Diversão e Lazer” é composta por: Ana, Paulo, Fernanda, Caio, Luísa e Fábio. A quantidade de formas diferentes que eles podem fazer a corrida, sabendo que o revezamento deve ser alternado entre os dois sexos, é:

- A) 48
- B) 72
- C) 84
- D) 32

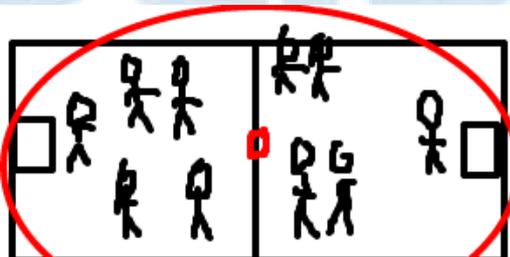
QUESTÃO 24.


Uma loja de artigos para diversão classificou seus produtos em três tipos A, B, e C, unificando o preço para cada tipo. Quatro consumidores fizeram compras nessa loja nas seguintes condições:

- o primeiro comprou 2 artigos do tipo A, 3 do tipo B e 1 do tipo C, gastando R\$ 121,00;
- o segundo comprou 4 artigos do tipo A, 2 do artigo B e gastou R\$ 112,00.;
- o terceiro comprou 3 artigos do tipo A, 1 do tipo C e gastou R\$ 79,00;
- o quarto comprou 1 artigo de cada tipo.

Com base nessas informações, determine o valor gasto em reais, pelo quarto consumidor, na compra dos artigos:

- A) R\$63,00.
- B) R\$108,00.
- C) R\$86,00.
- D) R\$71,00.

QUESTÃO 25.


12 sócios do clube “Diversão e Lazer” resolveram jogar futebol de salão seguindo as regras. De acordo com a habilidade dos 12 jogadores, dos quais 3 só podem jogar no gol e os demais só podem jogar na linha, as formas diferentes que um time pode ser formado com um goleiro e quatro jogadores na linha são:

- A) 487
- B) 284
- C) 547
- D) 378

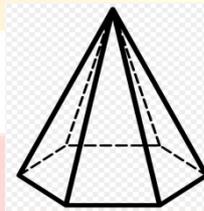
QUESTÃO 26.


Com intenção de proporcionar uma atividade diferente para seus sócios entre 16 e 24 anos, o clube “Diversão e Lazer” propôs, com o acompanhamento de arquitetos, 3 estilos de maquetes no formato de janelas: moderno, barroco e colonial. A quantidade de material empregada em cada tipo de janela é dada pela tabela:

	Ferro	Madeira	Vidro	Tinta	Tijolo
Moderno	5	20	16	7	17
Barroco	7	18	12	9	21
Colonial	6	25	8	5	13

Se eles pretendem que os sócios construam, com suas equipes 5, 7 e 12 maquetes de janelas dos tipos moderno, barroco e colonial, respectivamente, a quantidade de unidades de tijolos que serão empregadas é:

- A) 472
- B) 388
- C) 321
- D) 489

QUESTÃO 27.


Para avaliar a criatividade dos sócios do clube “Diversão e Lazer”, a direção reuniu todas as mães que lá estavam, para construírem uma peça de artesanato em forma de pirâmide. A criadora da pirâmide mais criativa ganhou um valioso prêmio em dinheiro. Suponha que a base da pirâmide mais criativa seja um hexágono regular de 12 cm de perímetro e de 10 cm de altura. A quantidade, em cm^3 , de areia necessária para encher a peça é:

- A) $40\sqrt{3}$
- B) $30\sqrt{3}$
- C) $20\sqrt{3}$
- D) $10\sqrt{3}$

QUESTÃO 28.


Para participar de um evento, o clube “Diversão e Lazer” enviou três pessoas. Para isso, eles compraram os seguintes acessórios: a funcionária Ana comprou um moletom, dois bonés e três camisetas, gastando um total de trezentos e quarenta e quatro reais; o diretor Luiz comprou dois moletoms, cinco bonés e três camisetas, gastando quinhentos e noventa e quatro reais; já a sócia Fernanda comprou um moletom, quatro bonés e cinco camisetas, gastando quinhentos e quarenta reais. Sabendo que Ana, Luiz e Fernanda compraram as peças de uma mesma marca e na mesma loja, quanto custa, juntos, uma camiseta, um boné e um moletom?

- A) R\$ 465,00
- B) R\$ 386,00
- C) R\$ 278,00
- D) R\$ 198,00

QUESTÃO 29.


Se as matrizes, de ordem 3, $A = (a_{ij})$, representando a idade das senhoras, sócias do clube “Diversão e Lazer”, que se inscreveram para fazerem atividades físicas no clube, e $B = (b_{ij})$, representando a idade dos senhores que se inscreveram para o mesmo fim, estão assim definidas: $a_{ij} = 60$ se $i = j$, $a_{ij} = 70$ se $i \neq j$, $b_{ij} = 60$ se $i + j = 5$ e $b_{ij} = 70$ se $i + j \neq 5$, onde $1 \leq i, j \leq 3$, então a matriz $A + B$ é:

A) $\begin{pmatrix} 130 & 140 & 140 \\ 140 & 130 & 130 \\ 140 & 130 & 130 \end{pmatrix}$

B) $\begin{pmatrix} 130 & 130 & 130 \\ 130 & 120 & 130 \\ 130 & 140 & 120 \end{pmatrix}$

C) $\begin{pmatrix} 130 & 120 & 120 \\ 140 & 120 & 140 \\ 130 & 140 & 120 \end{pmatrix}$

D) $\begin{pmatrix} 120 & 130 & 130 \\ 130 & 120 & 140 \\ 130 & 150 & 120 \end{pmatrix}$

QUESTÃO 30.

Um funcionário do clube “Diversão e Lazer”, ao ter acesso à sala do presidente do clube para efetuar a limpeza diária, precisa digitar uma senha para o seu acesso, mas, na hora de digitar, esqueceu-se da senha. Ele lembra que a senha é formada por 4 algarismos distintos retirados do telefone da sua casa 3214-0589, que começa por 8 e que tem o 9 em alguma posição. O número máximo de tentativas para descobrir a senha é:

- A) 60
- B) 70
- C) 80
- D) 90

QUESTÃO 31.


A tabela abaixo representa um torneio de jogos do clube “Diversão e Lazer”.

Com base na tabela, é possível formar a matriz quadrada “A” cujos elementos a_{ij} representam o número de medalhas do tipo “j” que o time “i” ganhou, sendo “i” e “j” pertencentes ao conjunto {1, 2, 3}.

Para fazer outra classificação desses times, são atribuídos às medalhas os seguintes valores:

- ouro: 3 pontos;
- prata: 2 pontos;
- bronze: 1 ponto.

Esses valores compõem a matriz $V = \begin{bmatrix} 3 \\ 2 \\ 1 \end{bmatrix}$.

TIME	Medalhas				Total
	1- Ouro	2- Prata	3- Bronze		
A	97	88	52		237
B	59	35	41		135
C	54	40	67		161

Determine, a partir do cálculo do produto $A \cdot V$, o número de pontos totais obtidos pelos três times.

- A) A: 519; B: 288; C: 309.
- B) A: 623; B: 188; C: 208.
- C) A: 319; B: 158; C: 285.
- D) A: 486; B: 158; C: 358.

QUESTÃO 32.


Uma comissão formada para criar mais atividades de lazer por sócios e administradores do clube “Diversão e Lazer” tem 8 elementos, dos quais pelo menos 6 são sócios. Se são disponíveis 10 sócios e 4 administradores, o número possível de comissões distintas é:

- A) 1118
- B) 2223
- C) 1435
- D) 1785

QUESTÃO 33. Durante um passeio realizado na floresta do clube “Diversão e Lazer”, um grupo precisa realizar algumas tarefas de localização e, para tanto, seu líder deverá fazer uso de uma bússola, conforme a figura abaixo:



As instruções para o grupo foram:

- I. partindo do Sudeste, girar o corpo 135° no sentido horário;
- II. logo após esse movimento, girar o corpo 45° no sentido anti-horário;
- III. no penúltimo movimento, será necessário girar o corpo 400° no sentido anti-horário.

Para que o grupo possa caminhar em direção ao Norte, o líder deverá realizar um último movimento e girar o corpo de forma que o arco seja o menor possível. Qual deverá ser a mudança de sentido que o líder deverá realizar?

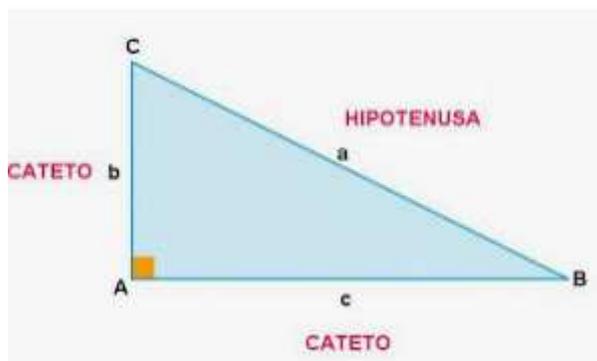
- A) 205°
- B) 175°
- C) 155°
- D) 135°

QUESTÃO 34.



O clube “Diversão e Lazer” tem como horário de encerramento de suas atividades aos domingos, impreterivelmente, às 17h. Após organizar todas suas coisas, Reinaldo percebeu, em seu relógio, que já havia se passado 5 minutos do horário limite de funcionamento do clube. Qual é o maior ângulo formado entre os ponteiros do relógio?

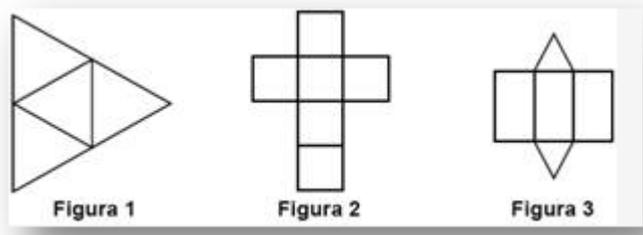
- A) 122°
- B) $122^\circ 30'$
- C) 238°
- D) $237^\circ 30'$

QUESTÃO 35.


Para que seja realizada a nova fachada do clube “Diversão e Lazer”, o arquiteto contratado desenvolveu um projeto de um triângulo retângulo com catetos de medidas diretamente proporcionais a 3 e 4. Se θ e λ são as medidas dos ângulos não retos do triângulo e com $\theta < \lambda$, o resultado da expressão $E = 6 \cos \theta + 7 \cos \lambda$ é:

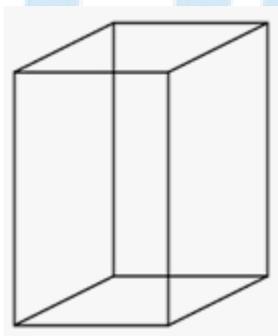
- A) um número primo.
- B) múltiplo de quatro.
- C) múltiplo de três.
- D) uma raiz inexata.

QUESTÃO 36. Durante uma gincana de recreação no clube “Diversão e Lazer”, os participantes deveriam produzir lembrancinhas para as famílias como forma de homenagem ao Dia da Família. Para isso, os monitores da atividade entregaram aos participantes três moldes – conforme planificações abaixo:



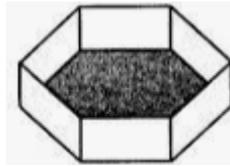
Dos sólidos formados pelas planificações, podemos reconhecer:

- A) dois prismas de base triangular e um cubo.
- B) prismas triangulares e hexagonal.
- C) cubo, prisma de base triangular e pirâmide.
- D) cubo, paralelepípedo e prisma de base triangular.

QUESTÃO 37.


Uma nova caixa d’água, com capacidade maior, será instalada no clube “Diversão e Lazer” para que fique exclusiva no abastecimento da área de camping do clube. Ela terá as seguintes dimensões: base quadrada de lado 6 metros e 15 metros de altura. Considerando que, em um determinado momento, a água está a 10 metros de altura, qual seria a altura dessa mesma quantidade de águas e a caixa d’água fosse construída nas mesmas dimensões, mas de base retangular, não quadrada?

- A) 10 metros
- B) 6 metros
- C) 4 metros
- D) 3,5 metros

QUESTÃO 38.


A piscina das crianças do clube “Diversão e Lazer” tem o formato de um prisma hexagonal regular de lado igual a 2 metros e profundidade máxima de $\frac{\sqrt{3}}{2}$ metro. Qual é o volume de água necessário para encher a piscina completamente?

- A) 0,9 litro
- B) 90 litros
- C) 900 litros
- D) 9.000 litros

QUESTÃO 39. O clube “Diversão e Lazer” oferta opções de cotas para diversos públicos. Em uma dessas cotas, denominada “Cota Econômica”, o número de dependentes que podem ser vinculados é exatamente igual ao maior valor de “c” na matriz M, abaixo.

$$M = \begin{pmatrix} 3 + c & -4 \\ 3 & c - 4 \end{pmatrix}$$

Qual é a quantidade de dependentes que a “Cota Econômica” permite, sabendo que a determinante de M é igual ao menor número primo?

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4

QUESTÃO 40.


Na lanchonete do clube “Diversão e Lazer”, há combos de lanches à escolha dos associados. Por exemplo, uma coxinha, dois pastéis e um refrigerante, custam, ao todo, R\$ 31,00; já no caso de três coxinhas, três pastéis e dois refrigerantes, custam R\$ 59,00. Qual é a diferença de preço entre a coxinha e o pastel?

- A) R\$ 1,00
- B) R\$ 1,50
- C) R\$ 2,00
- D) R\$ 3,00