



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

Texto 1

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

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



SABRINA ONGARATTO

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

08
09 Essa é uma luta diária não só da Roberta, mas de quase todos os pais. Afinal, parece
10 que essa geração já nasceu conectada. Eles aprendem a lidar com os eletrônicos antes
11 mesmo de deixarem as fraldas e a impressão é que são abduzidos pelas telas: enquanto
12 estão lá não respondem, é como se estivessem fora de seus corpos...

13
14 **Uma brincadeira substitui a outra?**

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

20
21 Ao todo, foram entrevistadas 646 crianças entre 6 e 9 anos de diversas classes sociais e
22 estados do Brasil, exceto a Região Norte. De acordo com a pesquisa, 71% delas
23 disseram que o *tablet* ou o celular é seu brinquedo preferido. Por outro lado, 98%
24 citaram alguma brincadeira analógica entre as favoritas. Segundo o *Gloob*, brincadeiras
25 analógicas são aquelas que não têm qualquer envolvimento com a tecnologia. Quando
26 perguntadas quais elas mais gostavam de brincar, elas citaram, principalmente, bola,
27 bonecos (heróis e princesas), skate, bicicleta, patins, carrinho, desenho e pintura, blocos
28 de montar, massinha, *slime*, brincar na terra/areia, cozinha, espadas, jogos de tabuleiro
29 e quebra-cabeça. Já entre os brinquedos digitais, estavam o *tablet*, o *smartphone* e o
30 *videogame*.

31 [...]

Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Crianças/Comportamento/noticia/2019/02/era-digital-98-das-criancas-citam-alguma-brincadeira-que-nao-tem-ver-com-eletronicos-entre-favoritas.html>. Acesso em: 20 ago 2020. Adaptado.



Questão 13

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

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

Questão 14

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

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

Questão 15

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

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

Texto 2

Grace Hopper



Cientista da Computação

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

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

09 Ela foi designada para trabalhar em um projeto especial.

10 "Venha conhecer o Mark", disseram.

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

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

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

FAVILLI, E.; CAVALLO, F. Histórias de ninar garotas rebeldes: 100 fábulas sobre mulheres extraordinárias. São Paulo: Vergara & Riba Editores, 2017. Adaptado.



Questão 16

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

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

Questão 17

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

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

Questão 18

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

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

A sequência correta, de cima para baixo, é:

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

Texto 3

Onofre



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

Questão 19

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

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



Questão 20

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

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

Texto 4

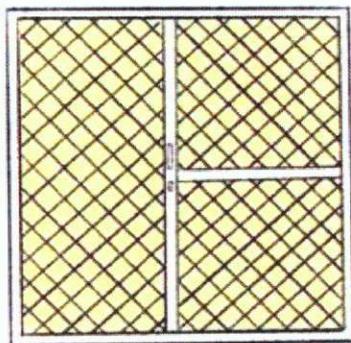
E todo mundo



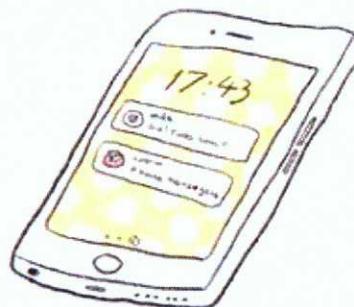
SÓ TEM EU AQUI.



E O MEU GATO.



E O SOL LÁ FORA.



E TODO MUNDO ♥.



@kogui_

KOGA, G. Reprodução do Instagram. Disponível em: @kogui_. Acesso em: 20 ago 2020.

Questão 21

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

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



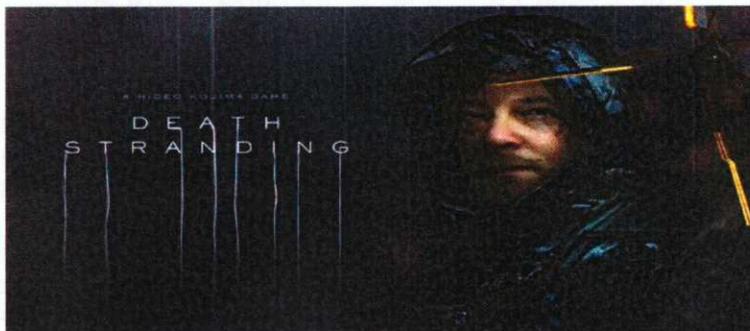
Questão 22

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

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

Texto 5

Jogo Death Stranding



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

Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-CUSA11260_00-DEATHSTRAND00001.l.
Acesso em: 20 ago 2020. Adaptado.

Questão 23

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

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



Texto 6

Como fazer "Eu Nunca" no Tik Tok

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

Por Beatriz Cardoso, do *home office*

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

09

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

11

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

14

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

16

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

18

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

23

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

CARDOSO, B. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/04/como-fazer-eu-nunca-no-tiktok.ghhtml>. Acesso em: 20 ago 2020. Adaptado.



Questão 24

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

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

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

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

É correto o que se afirma em:

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



Siga as orientações abaixo:

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

Instruções:

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

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