



INSTRUÇÕES

Você está recebendo um caderno de prova com 12 (doze) folhas numeradas.

As partes I e II contêm 16 (dezesesseis) questões de Língua Portuguesa e Matemática; a Parte III apresenta a proposta de Redação.

Ao receber autorização para abrir o caderno, verifique se sua prova está completa.

Se houver algum erro, chame o fiscal.

Utilize caneta azul ou preta para responder às questões.
Não use lápis, nem borracha, nem corretor.

Você deve apresentar todos os cálculos necessários para a solução das questões de Matemática nos espaços destinados às respostas.

Não escreva seu nome em nenhuma parte deste caderno.

Você terá 3 (três) horas para fazer a prova.

BOA PROVA!

Lembre-se de que você pode utilizar o verso de todas as folhas e a última página como rascunho, inclusive para a redação. Os rascunhos não serão considerados na correção de sua prova.

partes I e II **Língua Portuguesa e Matemática**

texto I

Perdido no Ciberespaço

Ei, você que está lendo esta página,
digo, este monitor.
Você do outro lado da tela do computador.
Eu preciso de sua ajuda!

Pode ficar tranquilo,
não sou nenhum marginal,
sou um escritor perdido,
um cara quase normal.

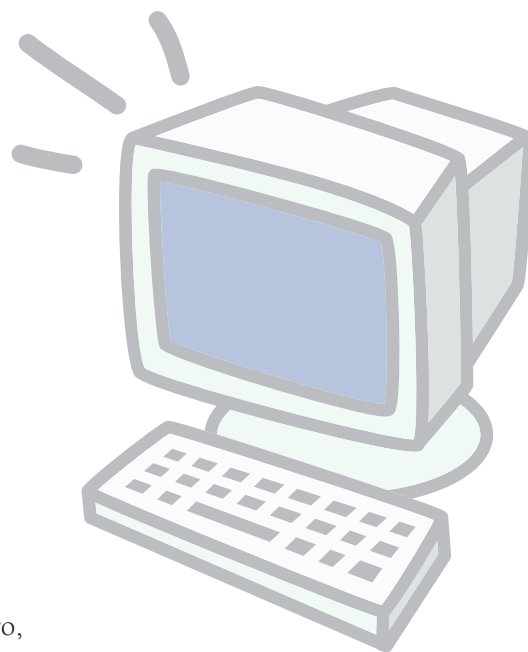
Por favor não vá embora,
por favor não clique em nada,
não mude de *site* agora,
leia a história até o final.

Veja o meu drama, amigo, ou amiga:
estou perdido na Internet,
fui fisgado pela rede,
não encontro a saída.

Maldita hora em que inventei
de navegar por esses lados.
Qualquer coisa deu errado,
de uma hora pra outra tudo ficou escuro,
tudo ficou estranho,
já não sei meu paradeiro!

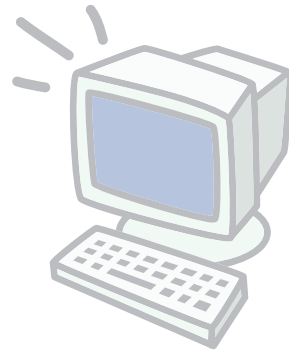
Abre-te, página! Abre-te, Sésamo!
Valha-me, São Longuinho!
Eu já dei meus três pulinhos,
mas não consigo me achar!

Não fique me olhando de lado,
com cara desconfiada,
pensando “que cara maluco!”.
Tente me ajudar, tente me explicar.
Que lugar é este aqui?



E quando eu digo AQUI,
AQUI é onde?
Atrás da tela, dentro dela?
Em cima, embaixo, perto ou longe?

Pense bem, você aí.
Se estou perto, como é que você não me vê?
Se estou longe, como é que você responde?
(...)



(Cunha, Leo. *Perdido no ciberespaço*. São Paulo: Larousse do Brasil, 2007.)

questão 1

Ei, você que está lendo esta página,
digo, este monitor.

As duas palavras sublinhadas acima desempenham funções no contexto, isto é, ajudam o escritor perdido a se comunicar com seu leitor.

Explique o sentido de cada uma das palavras sublinhadas.

questão 2

O escritor tenta evitar que o leitor se assuste diante da estranha situação de estar perdido na Internet. Transcreva do texto dois versos que demonstrem essa tentativa do escritor.

questão 3

Fui fisgado pela rede,

Esta frase do texto I permite pensar dois sentidos para a palavra “rede”.

Identifique cada um desses sentidos.

questão 4

E quando eu digo AQUI,

AQUI é onde?

Nos versos acima, para que essa mesma pergunta seja feita ao escritor por alguém que está fora do computador, é necessário substituir uma palavra por outra.

Escreva novamente os versos, fazendo a substituição.

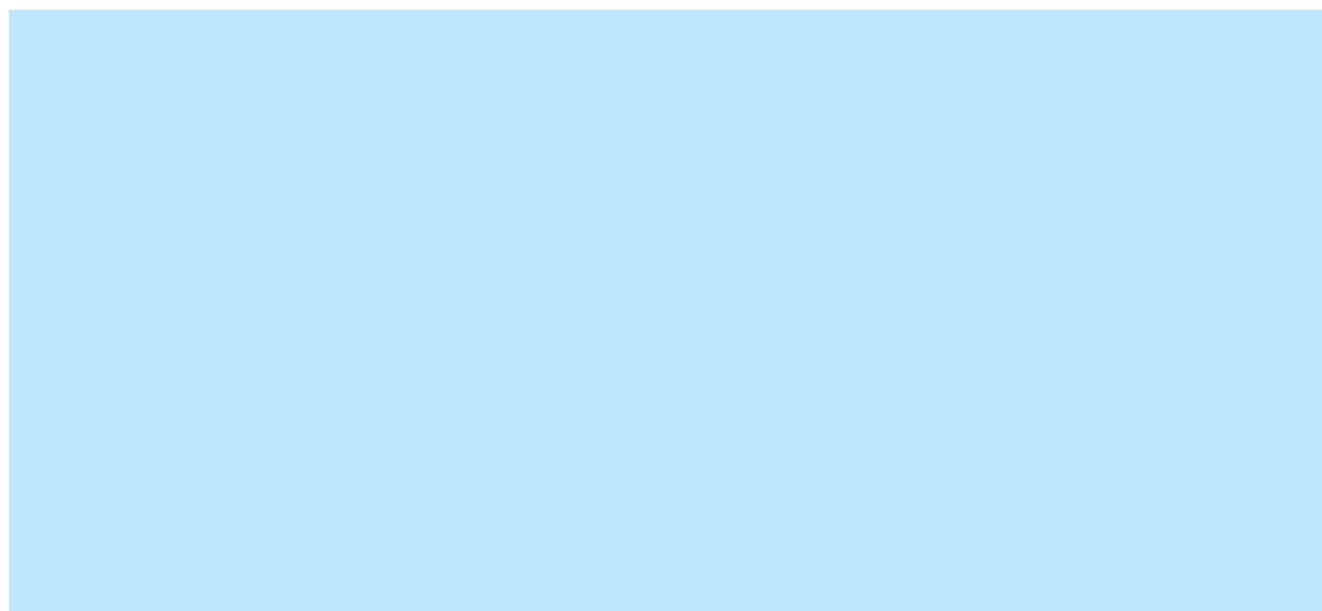
questão 5

O computador do escritor veio embalado em uma caixa com a forma de um cubo cuja aresta mede 0,90 m. Imagine que essas embalagens sejam transportadas em caixotes, com a forma de paralelepípedos retângulos, cujas dimensões são as seguintes:

comprimento	largura	altura
4,5 m	3,6 m	2,7 m

As embalagens com os computadores são arrumadas umas sobre as outras até completar todo o espaço disponível em cada um dos caixotes.

Determine o número máximo de embalagens de computador que cada caixote pode conter.



Seus filhos estão viciados em Internet?

Evite que seus filhos passem tempo demais na rede

Manter um equilíbrio saudável entre as atividades na vida de seus filhos sempre foi um desafio para os pais. A Internet tornou esse desafio ainda mais difícil. Algumas crianças se envolvem tão profundamente na comunicação pela Internet e nos jogos interativos que muitas perdem a noção do tempo. Estas são algumas maneiras de ajudar seus filhos a estabelecer um equilíbrio saudável entre o uso da Internet e outras atividades.

Dicas para equilibrar o tempo na Internet e fora dela

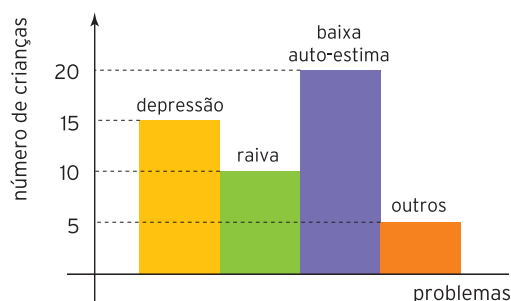
- **Verifique se há sintomas de dependência.** Pergunte-se se o uso da Internet por seus filhos afeta seu desempenho escolar, saúde e relacionamentos com familiares e amigos. Determine quanto tempo seus filhos passam conectados.
- **Obtenha ajuda.** Se há sinais evidentes de que seu filho está viciado na Internet, procure orientação profissional. O uso compulsivo da Internet pode ser um sintoma de outros problemas, como depressão, raiva e baixa auto-estima.
- **Ajude seus filhos a fazer amigos fora da Internet.** Incentive atividades que aproximem seus filhos de outras crianças com interesses semelhantes.
- **Sugira alternativas.** Se seus filhos parecem se interessar somente por *videogames*, experimente uma versão não-eletrônica de um de seus jogos favoritos.

(Adaptado de www.microsoft.com/brasil)

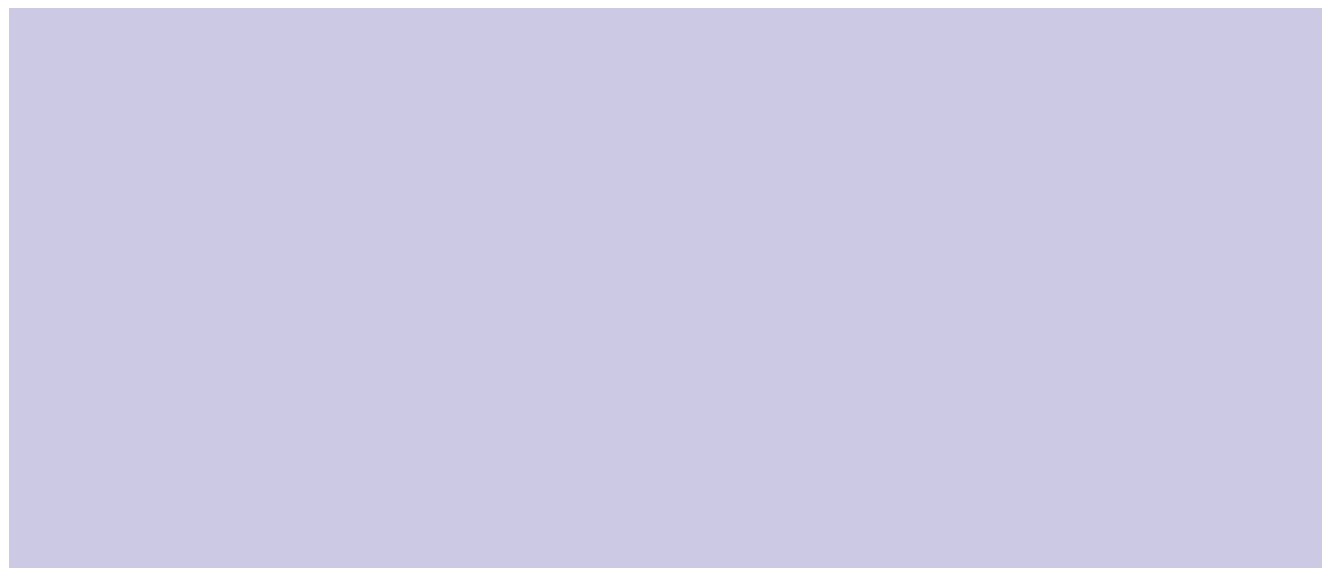
questão 6

Um médico pediatra atendeu em seu consultório a diversas crianças que usam muito a Internet e apresentam problemas ligados a depressão, raiva e baixa auto-estima, entre outros.

Veja o gráfico que ele elaborou com os dados coletados:



Determine a fração irredutível que representa o número de crianças com problemas de depressão, em relação ao total de crianças atendidas pelo pediatra.

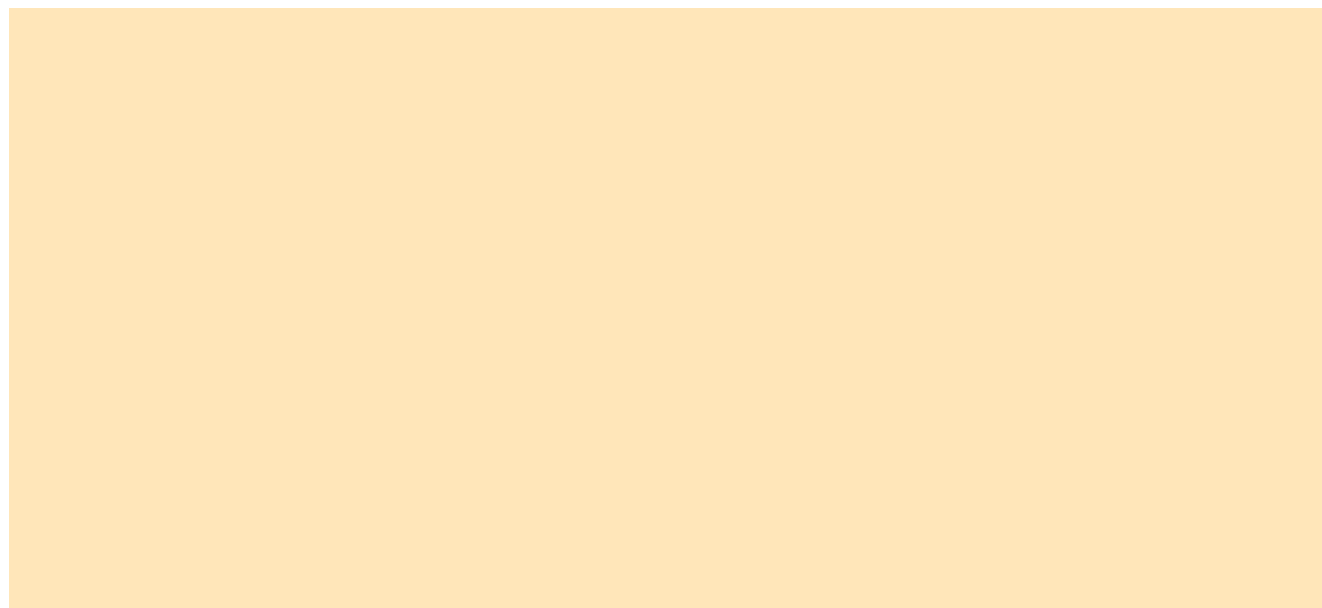


questão 7

O pai de uma criança, para que ela fique menos tempo na Internet, deseja cobrir, durante algumas horas por dia, a tela do seu computador. Essa tela é plana e tem a forma de um retângulo com 40 cm de largura e 32 cm de altura.

O retângulo que cobrirá exatamente a superfície da tela será recortado de uma folha de cartolina quadrada com 60 cm de lado.

Calcule, em cm^2 , a área que sobrar da cartolina depois que o retângulo for recortado.

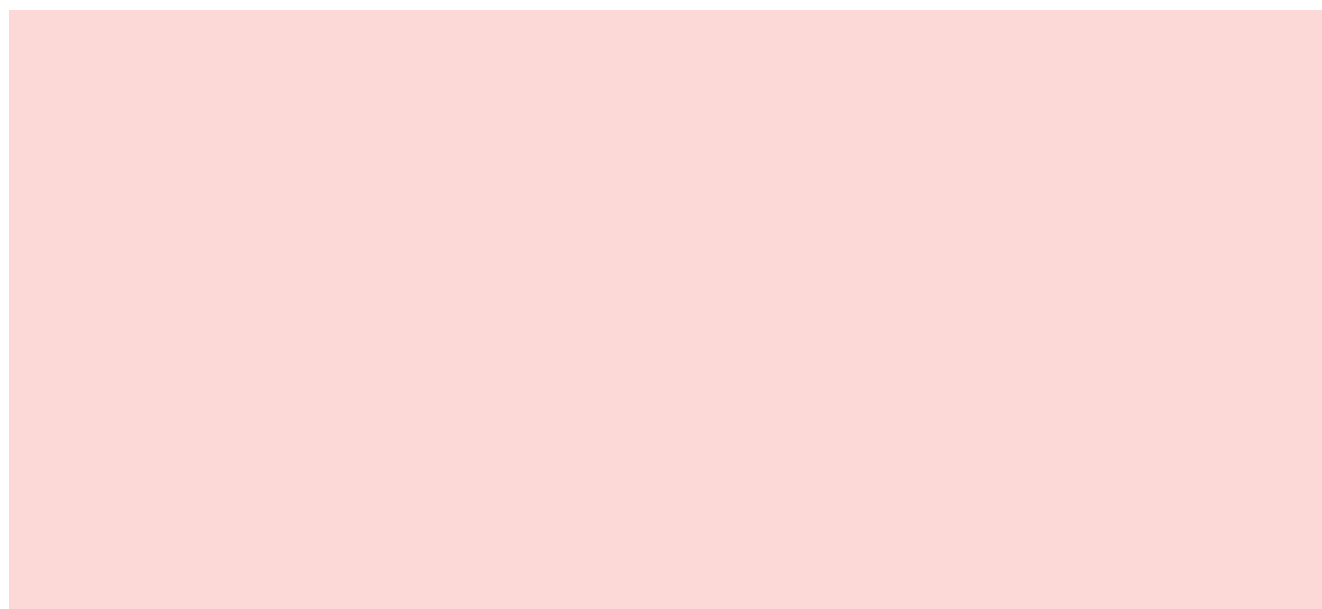


questão 8

O texto II afirma que muitas crianças perdem a noção do tempo quando estão na rede.

Todos os sábados, uma dessas crianças acorda às 8 horas, dorme às 23 horas e passa $\frac{2}{5}$ do período em que está acordada navegando na Internet.

Considerando um determinado mês de 30 dias que teve início em uma sexta-feira, calcule o número de horas que a criança navegou na Internet durante todos os sábados desse mês.



questão 9

Na primeira dica oferecida pelo texto II, são empregadas as formas “seus” e “seu”.

Indique a quem cada uma dessas palavras se refere.

texto III

Vício em *games* aumenta problemas pessoais, diz estudo

Aproximadamente 10% de todas as crianças e adolescentes americanos estão viciados em *videogames* e por esse motivo enfrentam problemas em suas vidas escolares e pessoais, descobriu um estudo recente.

O estudo é resultado de uma pesquisa com 1.100 jovens entre 8 e 18 anos e revelou que os viciados em *videogames* recebem notas mais baixas na escola e estão mais predispostos a serem diagnosticados com problemas de déficit de atenção.

Quase 25% dos entrevistados se assumiram viciados em jogos, enquanto 44% disseram ter amigos que o são.

Quanto ao tempo médio em frente ao *videogame*, crianças entre 8 e 12 anos jogam cerca de 13 horas semanais, enquanto adolescentes dos 13 aos 18 anos jogam aproximadamente 14 horas. O público masculino é mais assíduo, chegando a jogar duas vezes mais que o público feminino.

Embora muitas análises sejam negativas, algumas investigações contam a favor dos *videogames*. Estudos recentes apontam para a aplicação de jogos no estímulo da memória, principalmente entre o público idoso, e outras pesquisas somam pontos quanto ao benefício dos jogos, como, por exemplo, a que descobriu que o desempenho dos cirurgiões jogadores era melhor que o de doutores que não jogavam *videogames*.

(Adaptado de www.terra.com.br)

questão 10

O texto III apresenta prejuízos e benefícios dos jogos eletrônicos.

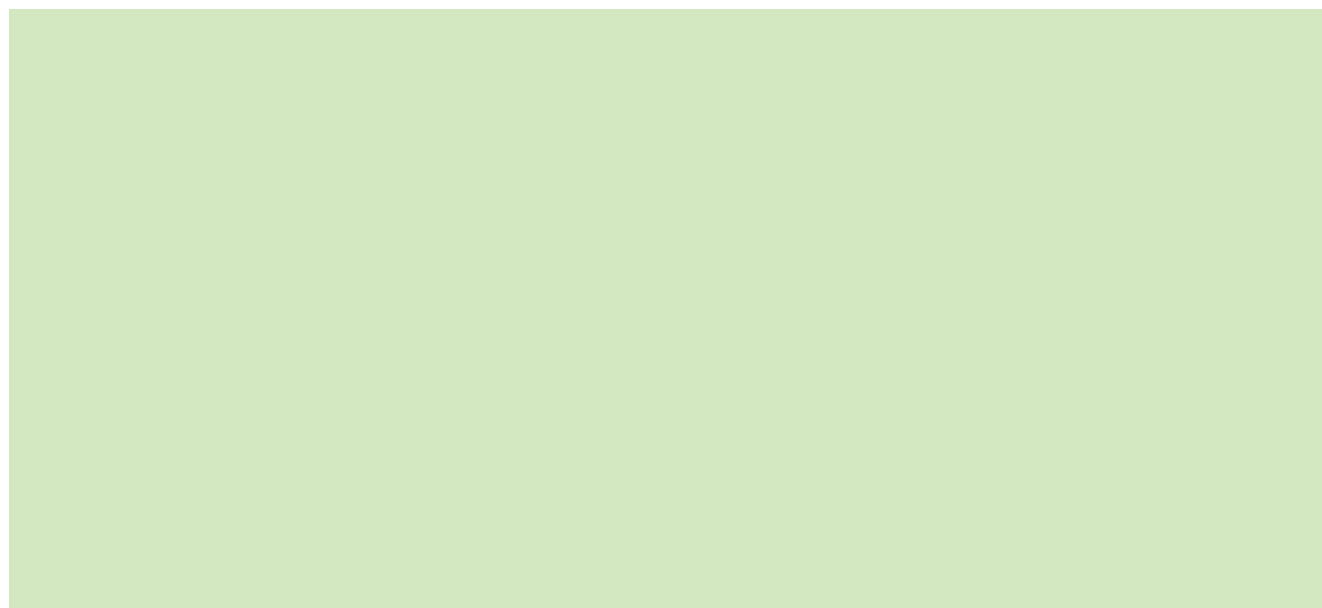
Cite um prejuízo e um benefício do vício de jogar, segundo o texto.

UTILIZE AS INFORMAÇÕES ABAIXO PARA RESPONDER ÀS QUESTÕES DE NÚMEROS 11 E 12.

Considere que as crianças citadas na pesquisa do texto III passem exatamente 13 horas semanais jogando na Internet, que os adolescentes passem exatamente 14 horas semanais realizando esta mesma atividade, e que essas horas sejam divididas igualmente por todos os dias da semana.

questão 11

Calcule, **em minutos**, o tempo total que três crianças e dois adolescentes participantes da pesquisa gastaram com jogos eletrônicos no período de uma semana.



questão 12

Pedro é uma criança de 10 anos e seu amigo João um adolescente de 16 anos.

Calcule o número de horas que João passou jogando na Internet durante 26 dias e calcule, também, o número de dias necessários para que Pedro jogue esse mesmo número de horas.

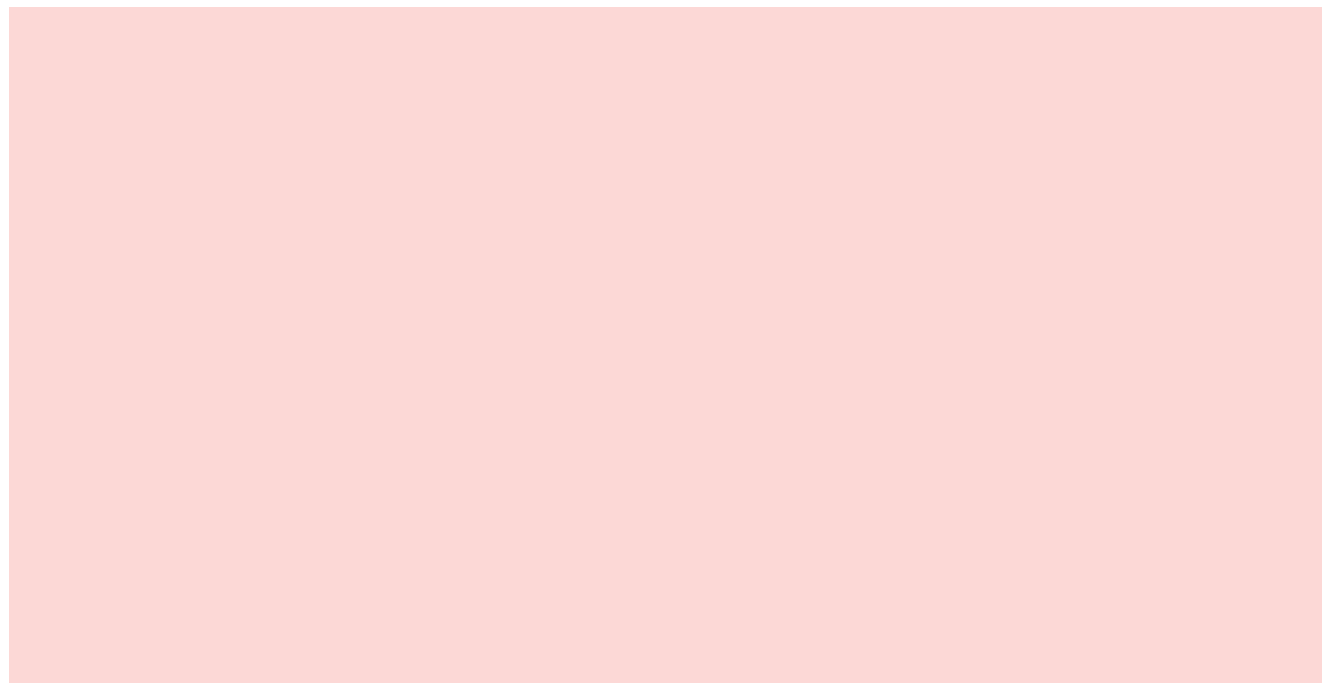


questão 13

De acordo com o texto, a pesquisa foi realizada com 1.100 jovens.

O coordenador da pesquisa recomendou, para um novo estudo, que o número de jovens entrevistados deveria ser múltiplo de 3.

Para que a recomendação do coordenador seja atendida, determine o maior número de jovens da pesquisa inicial que deveriam participar do novo estudo.



texto IV



(Globinho, 26/08/2006)

questão 14

Nos quadrinhos, o pai se lamenta da mudança de comportamento da filha em relação ao passado. Transcreva dos balões duas palavras ou expressões que indiquem essa diferença de tempo.

questão 15

Aponte dois elementos do texto IV, um não-verbal e outro verbal, que demonstram o desagrado de Chiquinha em relação ao que o pai está dizendo.

questão 16

O preço anunciado pela loja onde o pai da Chiquinha comprou seu computador era R\$ 2.900,00.

Havia duas formas possíveis para o pagamento:

- à vista, com 15% de desconto sobre o valor anunciado;
- a prazo, com uma entrada de 20% sobre o valor anunciado, mais duas prestações iguais.

Calcule o preço na compra à vista e o valor de cada prestação na compra a prazo.

compra à vista	compra a prazo



Proposta de redação

Imagine que você tenha ligado um computador e encontrado esta mensagem de alguém perdido na Internet.

Escreva uma narrativa, em 1ª pessoa, contando o que aconteceu em seguida e como tudo terminou.

- Dê um título à sua redação.
- Escreva, no mínimo, 15 linhas e, no máximo, 30 linhas.
- Procure escrever corretamente e de forma legível.

Rascunho