

TEXTO I**A BOLA**

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

O garoto agradeceu, desembulhou a bola e disse "Legal!". Ou o que os garotos dizem hoje em dia quando não gostam do presente ou não querem magoar o velho.

Depois começou a girar a bola, à procura de alguma coisa.

— Como é que liga? — perguntou.

— Como, como é que liga? Não se liga.

O garoto procurou dentro do papel de embrulho.

— Não tem manual de instrução?

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

— Não precisa manual de instrução.

— O que é que ela faz?

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

— O quê?

— Controla, chuta...

— Ah, então é uma bola.

— Claro que é uma bola.

— Uma bola, bola. Uma bola mesmo.

— Você pensou que fosse o quê?

— Nada, não.

O garoto agradeceu, disse "Legal" de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame. Algo chamado Monster Ball, em que times de monstrinhos disputavam a posse de uma bola em forma de blip eletrônico na tela ao mesmo tempo que tentavam se destruir mutuamente. O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido. Estava ganhando da máquina. O pai pegou a bola nova e ensaiou algumas embaixadas. Conseguiu equilibrar a bola no peito do pé, como antigamente, e chamou o garoto.

— Filho, olha.

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

Luís Fernando Veríssimo

PORT SUPF**Questões de 1 a 10****QUESTÃO 01**

No conto, o presente dado pelo pai desperta expectativas diferentes nas duas gerações: para ele, a bola está ligada à memória afetiva e às brincadeiras da infância; para o filho, o objeto parece pouco interessante diante do videogame. A principal reflexão construída pelo texto é a de que

- A** o avanço tecnológico elimina completamente o valor das brincadeiras tradicionais
- B** diferentes gerações podem atribuir sentidos e valores distintos aos mesmos objetos e formas de lazer.
- C** os pais deixam de compreender os filhos quando escolhem presentes ligados à própria infância.
- D** os jogos eletrônicos desenvolvem habilidades que os brinquedos tradicionais não conseguem oferecer.

QUESTÃO 02

No trecho “O garoto agradeceu, disse ‘Legal’ de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê...”, as palavras “garoto”, “agradeceu”, “legal” e a expressão “de novo” pertencem, respectivamente, às classes de

- A pronome, verbo, substantivo e locução conjuntiva.
- B substantivo, advérbio, adjetivo e locução prepositiva.
- C adjetivo, verbo, interjeição e locução adverbial.
- D substantivo, verbo, interjeição e locução adverbial.

QUESTÃO 03

No texto, aparecem palavras como “número”, “plástico”, “máquina” e “eletrônico”. Essas palavras recebem acento gráfico porque

- A são oxítonas terminadas em vogal.
- B apresentam hiato com vogal tônica.
- C são todas proparoxítonas
- D possuem ditongos abertos em posição tônica.

QUESTÃO 04

TEXTO II – CHARGE: VÍCIO EM TECNOLOGIA



Na charge, uma personagem afirma estar tentando “desativar o modo digital”, enquanto o homem lê um livro e pergunta por que a página não muda com “duplo clique”. O humor decorre principalmente do fato de

- A o personagem transportar hábitos do universo digital para uma prática de leitura impressa.
- B o livro exigir conhecimentos tecnológicos para que a leitura possa avançar.
- C a personagem considerar impossível reduzir o uso de aparelhos eletrônicos.
- D o leitor interpretar o livro como uma tecnologia mais complexa que o celular

QUESTÃO 05

Considerando o Texto 1 e o Texto 2, avalie as afirmativas.

I. Nos dois textos, personagens revelam dificuldades de adaptação entre práticas tradicionais e hábitos ligados à tecnologia.

II. Em “A Bola”, o conflito envolve diferenças entre gerações; na charge, o humor surge da aplicação de um hábito digital à leitura de um livro.

III. Os dois textos defendem que a tecnologia deve ser eliminada das atividades de lazer e leitura.

IV. Tanto o conto quanto a charge constroem humor a partir do contraste entre expectativas e comportamentos.

A sequência correta é

- A V – F – V – V.
- B F – V – F – V.
- C V – V – V – F.
- D V – V – F – V.

TEXTO III:

CURUPIRA

A lenda caracteriza o curupira como um menino de tamanho pequeno, de cabelos vermelhos, dentes afiados e pés virados para trás. Seu objetivo é desorientar caçadores. Para isso, ele usa assobios ensurdecedores e suas pegadas ao contrário. Ainda segundo a lenda, relatada no Dicionário do Folclore Brasileiro, escrito pelo célebre historiador e folclorista potiguar Luís de Câmara Cascudo, as características físicas do curupira podem mudar de acordo com a região: ele pode ser maior, careca, peludo, ter olhos verdes e dentes azuis. De acordo com o folclore, o curupira assusta somente os caçadores que destroem a floresta, não aqueles que caçam ou usam os recursos da mata para se abrigar, matar a fome ou sede. Mesmo assim, os indígenas temem sua presença e oferecem presentes em forma de oferendas para acalmá-lo. O costume pegou e até hoje é comum seringueiros, entre outros extrativistas, oferecerem comida, bebida ou objetos ao curupira quando adentram na floresta.

Fonte: Butantan.gov.br

QUESTÃO 06

No Texto III, o uso da expressão "**Mesmo assim**" estabelece entre as ideias do texto uma relação de:

- A Adição, pois introduz mais um detalhe sobre a aparência física variável do personagem folclórico.
- B Causa, pois aponta o motivo pelo qual o curupira persegue todos que entram na floresta.
- C Concessão, pois indica que os indígenas o temem apesar de ele assustar apenas os caçadores destrutivos.
- D Conclusão, pois confirma o efeito direto das atitudes dos caçadores sobre a rotina da tribo.

QUESTÃO 07

Com base na leitura do Texto III, compreende-se que a atuação do curupira na floresta é representada como:

- A Uma lenda cujas características físicas são imutáveis em todas as regiões do país.
- B Um mecanismo de proteção ambiental voltado à punição de práticas extrativistas predatórias.
- C Uma ameaça indiscriminada a qualquer ser humano que adentre as áreas de mata preservada.
- D Uma invenção exclusiva dos seringueiros modernos para afastar invasores de suas terras.

QUESTÃO 08

TEXTO IV

Uma garota foi ao médico para perder uns quilinhos. Após um exame minucioso, ele disse: — Você pode comer de tudo por dois dias; depois, pule um dia e volte a comer normalmente por mais dois; pule outro dia e assim por diante, durante o mês inteiro. Se seguir à risca, você vai perder pelo menos cinco quilos. No início do mês seguinte, ela retornou ao médico, 15 quilos mais magra. — Incrível! Vejo que você seguiu minhas instruções rigorosamente. Parabéns! — Obrigada, doutor. Mas fique sabendo que eu quase morri! — De fome? — Não! De tanto pular!

No Texto IV, o efeito de humor é construído principalmente a partir da:

- A Ambiguidade do verbo "pular", interpretado pela paciente em seu sentido literal e físico.
- B Recusa da garota em cumprir a orientação médica sobre a alimentação nos dias indicados.
- C Incapacidade da paciente de alcançar o objetivo de emagrecimento proposto na consulta.
- D Falta de paciência do médico ao explicar o tratamento necessário para a perda de peso.

QUESTÃO 09

No trecho do Texto IV: "Se seguir à risca, você vai perder pelo menos cinco quilos", a expressão destacada "**à risca**" pode ser substituída, sem alteração do sentido original, por:

- A Rigorosamente.
- B Eventualmente.
- C Apressadamente.
- D Aproximadamente.

QUESTÃO 10

Analisando a estrutura narrativa do Texto IV, a fala final da garota ("— Não! De tanto pular!") cumpre o papel de:

- A** Apresentar a complicação que dá início à sequência dos fatos narrados.
- B** Descrever o ambiente de consultório onde ocorre o diálogo entre os dois interlocutores.
- C** Explicar a causa científica que levou à perda de quinze quilos no mês.
- D** Fornecer o desfecho da piada, revelando a quebra de expectativa da cena.

MAT SUPF**Questões de 11 a 20****QUESTÃO 11**

Em um campus do Colégio Pedro II, foi realizada uma pesquisa para saber quais eram as redes sociais preferidas por 180 estudantes com idades entre 9 e 15 anos, sendo que cada estudante deveria citar uma única rede. Os resultados apontaram que $\frac{1}{4}$ desses estudantes preferia utilizar o Facebook, $\frac{1}{3}$ o Instagram, e o restante dos entrevistados preferia utilizar o Twitter. A fração que corresponde à quantidade de estudantes que declararam preferência pelo Twitter é:

- A** $\frac{2}{7}$
- B** $\frac{5}{7}$
- C** $\frac{5}{12}$
- D** $\frac{7}{12}$

QUESTÃO 12

O diretor de uma escola está organizando o Festival da Matemática e precisa colocar quatro palestras no roteiro de atividades num tempo total de 1h40min, sem intervalos entre elas. Sabendo que as palestras possuem a mesma duração máxima de tempo, podemos concluir que cada uma terá

- A** 55 minutos
- B** 45 minutos
- C** 35 minutos
- D** 25 minutos

QUESTÃO 13

O resultado da expressão numérica $571 - [134 - (321 : 3) + 5]$ é um número divisível por

- A** 2
- B** 5
- C** 6
- D** 7

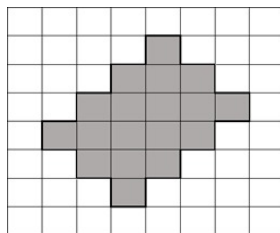
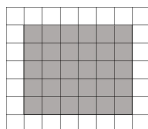
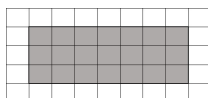
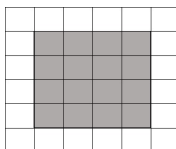
QUESTÃO 14

Na máquina dos números, todo número que entra é multiplicado por ele mesmo e a seguir é retirado deste resultado o equivalente a duas dezenas e meia. Sabendo que entrou na máquina o maior número natural formado por dois algarismos iguais e que este número é menor que meia centena, o número que saiu da máquina foi

- A** 63
- B** 943
- C** 1911
- D** 1936

QUESTÃO 15

Um dos retângulos abaixo tem área igual à área da figura:
Qual é esse retângulo?

**A****B****C****D****QUESTÃO 16**

As turmas do turno da manhã do Colégio Pedro II começam às 07 horas e terminam às 12 horas. Por dia, as turmas têm 7 aulas e 1 recreio. A duração de cada aula é o dobro da duração do recreio.

O recreio tem

- A** 10 MINUTOS
- B** 20 MINUTOS
- C** 30 MINUTOS
- D** 40 MINUTOS

QUESTÃO 17

A seguinte balança funciona através do equilíbrio entre os lados esquerdo e direito. Dizemos que a balança está equilibrada quando os dois lados estão à mesma altura e, para isso, as massas devem ser iguais dos dois lados. Diante disso, calcule o valor que está faltando e assinale a opção que representa a equação verdadeira.



- Ⓐ $37\text{kg} + 14\text{kg} = 8\text{kg} + 43\text{kg}$
- Ⓑ $37\text{kg} + 15\text{kg} = 8\text{kg} + 43\text{kg}$
- Ⓒ $37\text{kg} + 24\text{kg} = 8\text{kg} + 43\text{kg}$
- Ⓓ $37\text{kg} + 9\text{kg} = 8\text{kg} + 43\text{kg}$

QUESTÃO 18

Os supermercados Menor Preço, Preço Bom e Super Preço foram visitados por três pessoas que fizeram uma pesquisa sobre os preços de três produtos. A tabela a seguir mostra alguns desses preços. Observe que faltam 3 valores.

Supermercados	Pessoas	Preços dos produtos (por cada kg)		
		Café	Feijão	Farinha
Menor Preço	Aninha	R\$ 15	R\$ 6	
Preço Bom	Bernardo		R\$ 8	R\$ 9
Super Preço	Carlos	R\$ 16		R\$ 10

Cada pessoa gastou, no supermercado em que fez a pesquisa, R\$ 84, na compra de 2 kg de café, 3 kg de feijão e 4 kg de farinha.

A soma dos valores que não foram registrados na tabela é igual a

- Ⓐ R\$ 20
- Ⓑ R\$ 25
- Ⓒ R\$ 30
- Ⓓ R\$ 84

QUESTÃO 19

Luiz é um excelente jogador de bafo. Ele estava com poucas figurinhas da Copa do Mundo e decidiu usar suas habilidades para tentar ganhar mais figurinhas:

- Na primeira hora de jogo, ele conseguiu dobrar a quantidade de figurinhas que tinha.
- Na hora seguinte, ele ganhou mais 28 figurinhas.
- Na última hora de jogo, acabou perdendo 11 figurinhas.
- Ele saiu do jogo com 57 figurinhas.



Disponível em: <https://web.facebook.com/canalnostalgia>. Acesso em 31.ago.2023

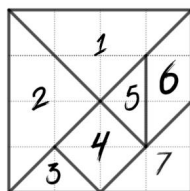
Antes de começar a jogar, Luiz tinha

- Ⓐ 20 figurinhas.
- Ⓑ 40 figurinhas.
- Ⓒ 68 figurinhas
- Ⓓ 148 figurinhas.

QUESTÃO 20

Tangram é um antigo jogo chinês que permite a formação de figuras, como, por exemplo, o quadrado a seguir. Ele é composto por 7 peças. São elas:

- Peças 1, 2, 3, 5 e 7: Triângulos
- Peça 4: Quadrado
- Peça 6: Paralelogramo



A **peça 4** possui uma área de 8 cm^2 . A área total do Tangram é igual a

- Ⓐ 16 cm^2
- Ⓑ 36 cm^2
- Ⓒ 64 cm^2
- Ⓓ 144 cm^2

