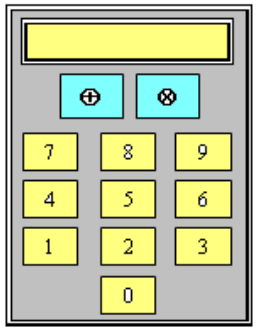
PROVA DE MATEMÁTICA

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

1. O professor Aurélio escreveu no quadro branco os números 2, 2 e 8. Em seguida, disse aos alunos para encontrar um número que correspondesse, simultaneamente, ao produto de dois deles; ao quociente de dois deles e, também, à soma de dois desses números. Portanto, o número procurado é
   (a) 1.
   (b) 4.
   (c) 6.
   (d) 8.
   (e) 16.

2. O professor Romário inventou uma calculadora diferente das outras. Ela possui as teclas de 0 a 9 para a entrada de valores, um visor digital e as teclas de operações ⊕ e ⊗. As teclas de operações funcionam da seguinte maneira:



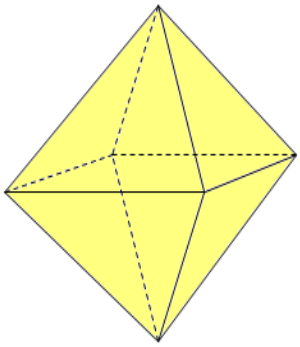
   - A tecla ⊗, ao ser acionada, dobra o valor do número presente no visor.
   - A tecla ⊕, ao ser acionada, soma os algarismos do número presente no visor.
   - Se o número no visor tiver apenas um algarismo, ao ser acionada a tecla ⊕, permanece o mesmo valor no visor.

   Por exemplo:
   Ao digitar o número 732, seguido das teclas ⊕, ⊗, ⊕, ⊕ e ⊗ nessa ordem, o resultado final será 12, como mostra o esquema abaixo.

$$732 \xrightarrow[7+3+2]{\oplus} 12 \xrightarrow[2\times 12]{\otimes} 24 \xrightarrow[2+4]{\oplus} 6 \xrightarrow[\text{Permanece}]{\oplus} 6 \xrightarrow[2\times 6]{\otimes} 12$$

   O professor Romário digitou inicialmente o número 2 e, digitando somente as teclas ⊕ ou ⊗, pretende chegar ao resultado 1 no visor da calculadora. Para conseguir seu objetivo ele poderá
   (a) acionar cinco vezes a tecla ⊗ e, em seguida, uma vez a tecla ⊕.
   (b) acionar quatro vezes a tecla ⊗ e, em seguida, uma vez a tecla ⊕.
   (c) acionar seis vezes a tecla ⊗ e, em seguida, uma vez a tecla ⊕.
   (d) acionar seis vezes a tecla ⊗ e, em seguida, duas vezes a tecla ⊕.
   (e) acionar cinco vezes a tecla ⊗ e, em seguida, duas vezes a tecla ⊕.

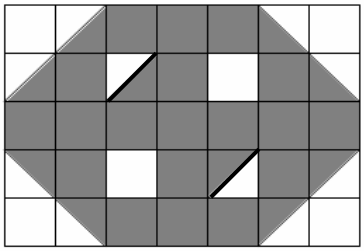
3. No poliedro abaixo, se somarmos o número de vértices com o número de faces e, em seguida, subtrairmos desse resultado o número de arestas, vamos encontrar o valor
   (a) 0.
   (b) 1.
   (c) 2.
   (d) 3.
   (e) 4.



MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA

4. O cubo é uma figura tridimensional que faz parte do grupo de sólidos geométricos denominados
   (a) esferas.
   (b) prismas.
   (c) pirâmides.
   (d) cilindros.
   (e) cones.

5. Na malha da figura abaixo, cada quadradinho tem 1 cm^2 de área. A área da região sombreada é
   (a) 24 cm^2.
   (b) 23 cm^2.
   (c) 25 cm^2.
   (d) 22 cm^2.
   (e) 26 cm^2.



6. O número total de frações não equivalentes, cujas representações decimais são menores que um, e que podem ser formadas utilizando-se apenas os números 1, 2, 3, 4, 6, 8 e 10, no numerador e no denominador, é
   (a) 11.
   (b) 12.
   (c) 13.
   (d) 14.
   (e) 15.

7. Ao ser perguntado por suas duas filhas, Isadora e Iasmin, em que ano havia nascido, o professor Crocker respondeu-lhes com o seguinte problema: o numerador da fração irredutível, que é equivalente à fração $\frac{12066}{222}$, representa o ano em que completei 43 anos. Assim, podemos afirmar que Crocker nasceu
   (a) antes de 1965.
   (b) entre 1965 e 1970.
   (c) entre 1970 e 1974.
   (d) entre 1974 e 1980.
   (e) após 1980.

8. As idades dos irmãos Ricardo, Antônio e Pedro são 15, 12 e 9 anos, respectivamente. Daqui a exatamente três anos
   (a) a idade de Pedro será a média aritmética das idades de Ricardo e Antônio.
   (b) a idade de Ricardo será igual a $\frac{5}{4}$ da idade de Antônio.
   (c) a idade de Pedro será igual a $\frac{3}{5}$ da idade de Ricardo.
   (d) a idade de Ricardo será igual a $\frac{3}{2}$ da idade de Pedro.
   (e) a idade de Pedro será igual a $\frac{3}{4}$ da idade de Antônio.

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA

9. Augusto, na Copa do Mundo de 2010, comprou um álbum de figurinhas dos jogadores das seleções que participaram do torneio. O valor do álbum, sem nenhuma figurinha, foi R$ 5,00. O álbum tinha 600 figurinhas, sendo que $\frac{2}{3}$ delas ele adquiriu gastando R$ 120,00. Como estava ficando difícil completar o álbum, ele resolveu solicitar as figurinhas restantes diretamente da editora que publicou. A editora enviou pelos Correios todas as figurinhas solicitadas sem nenhuma repetição. Elas foram enviadas em pacotes com cinco unidades e, por cada pacote, foi cobrado R$ 1,75. Desse modo, o total que foi gasto por Augusto, desde a compra do álbum até completá-lo, foi
(a) R$ 175,00.
(b) R$ 180,00.
(c) R$ 185,00.
(d) R$ 190,00.
(e) R$ 195,00.

10. Artur, com o objetivo de treinar a operação "multiplicação com números naturais", desenvolveu o seguinte processo:
1º passo: escolher um número natural com dois ou mais algarismos;
2º passo: multiplicar todos os algarismos do número escolhido;
3º passo: multiplicar os algarismos do resultado obtido no passo anterior e, assim sucessivamente, até encontrar um número de um algarismo somente.
Veja os exemplos:

$12 \xrightarrow[1 \times 2]{} 2$

$1\,814 \xrightarrow[1 \times 8 \times 1 \times 4]{} 32 \xrightarrow[3 \times 2]{} 6$

$232\,142 \xrightarrow[2 \times 3 \times 2 \times 1 \times 4 \times 2]{} 96 \xrightarrow[9 \times 6]{} 54 \xrightarrow[5 \times 4]{} 20 \xrightarrow[2 \times 0]{} 0$

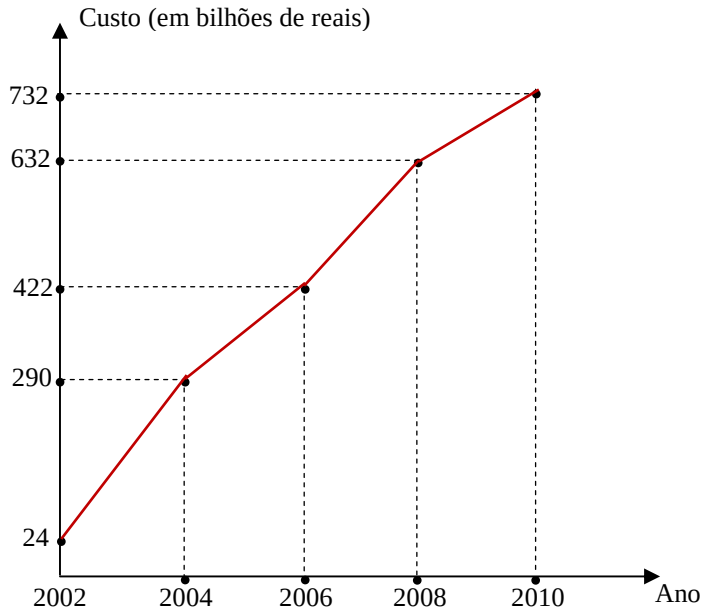
Aplicando tal processo ao número 7 142 128 354 249 566 377 o resultado final será
(a) 0.
(b) 1.
(c) 7.
(d) 8.
(e) 9.

11. Na escola em que Alfredo estuda, o aluno tem que alcançar nota final maior ou igual a 6,0 para ser aprovado sem a recuperação final. Essa nota final é a média aritmética das notas dos quatro bimestres. A média aritmética das notas de Alfredo dos três primeiros bimestres é 5,8. Para ser aprovado, sem a recuperação final, a nota de Alfredo, no 4º bimestre, deve ser maior ou igual a
(a) 6,2.
(b) 6,4.
(c) 6,6.
(d) 6,8.
(e) 7,0.

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA

12. As lojas “DELICIANTE” estavam vendendo um aparelho celular por R$ 200,00. O gerente da loja, visando obter um lucro maior, aumentou o preço do aparelho em 30% do valor inicial. Em seguida, observando que as vendas caíram bastante, resolveu diminuir o preço do aparelho em 30% do último valor. Nessas condições, o preço final do aparelho, em relação ao preço inicial
(a) aumentou 9,1%.
(b) aumentou 9%.
(c) não mudou.
(d) diminuiu 9%.
(e) diminuiu 9,1%.

13. O investimento na indústria da guerra costuma aquecer a economia. Isso ocorreu no início das guerras que os Estados Unidos travaram contra o Afeganistão e o Iraque, mas não a ponto de compensar os custos para os cofres públicos americanos a longo prazo, pois os gastos cresceram desordenadamente, conforme o gráfico abaixo:



Custo das guerras do Afeganistão e Iraque, em bilhões de reais, a cada dois anos, entre 2002 e 2010.
Fonte: **Revista VEJA, de 7 de setembro de 2011 (ADAPTADO)**

De acordo com o gráfico, é verdadeiro afirmar que
(a) houve ano em que o custo foi menor que 20 bilhões de reais.
(b) o custo de 2004 é exatamente 12 vezes o custo de 2002.
(c) o custo de 2006 aumentou 60% em relação a 2004.
(d) em algum momento entre 2002 e 2010 o custo diminuiu.
(e) o custo de 2010 aumentou 100 bilhões de reais em relação a 2008.

14. As placas de automóveis na terra Brasílis são compostas de três letras seguidas de quatro algarismos. Há um jogo interessante na terra Brasílis, envolvendo placas de automóveis e as quatro operações matemáticas: adição, subtração, multiplicação e divisão. O objetivo do jogo é, utilizando-se de uma ou mais operações, verificar se a placa é "quente" ou "fria". Uma placa é dita "quente" quando o resultado de uma das quatro operações com os dois primeiros algarismos é igual ao resultado de uma das quatro operações com os dois últimos algarismos. Por exemplo:
- A placa ABC 2814 é "quente", pois $8 \div 2 = 1 \times 4$;
- A placa FVU 1234 é "quente", pois $2 - 1 = 4 - 3$;
- A placa CHJ 4553 é "fria", pois não é possível efetuar uma operação entre os dois primeiros algarismos (4 e 5), de modo que o resultado seja igual ao resultado de uma operação entre os dois últimos algarismos (5 e 3).

Considere as placas a seguir e assinale a alternativa correta:

I) ABC 2055 II) BCD 7233 III) CDE 7511

IV) DEF 2442 V) EFH 6192

(a) Nenhuma é fria.
(b) Somente as placas I, II e III são quentes.
(c) Somente as placas I, III e V são quentes.
(d) Somente as placas II, IV e V são quentes.
(e) Somente as placas III, IV e V são quentes.

15. O método prático para efetuar a divisão de dois números naturais nos garante que: dados dois números naturais - o primeiro denominado "**dividendo**" e o segundo, não nulo, chamado "**divisor**" -, existem dois outros números naturais denominados "**quociente**" e "**resto**"**,** sendo o resto menor que o divisor, de modo que:

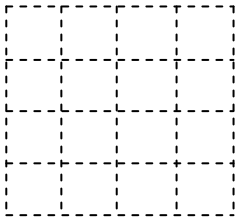
dividendo = divisor × quociente + resto

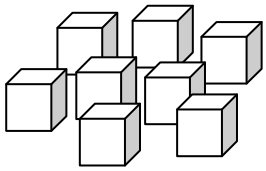
Esses dois últimos números, quociente e resto, que satisfazem as condições citadas acima são únicos.
Veja o exemplo:
Dados os números naturais 23 (**dividendo**) e 4 (**divisor**), existem os únicos números naturais 5 (**quociente**) e 3 (**resto**), sendo o resto 3 menor do que o divisor 4, de modo que **$23 = 4 \times 5 + 3$**.

Com base nessas informações, sendo o dividendo igual a 3 e o divisor igual a 5, a soma do quociente com o resto é igual a
(a) 0.
(b) 1.
(c) 2.
(d) 3.
(e) 4.

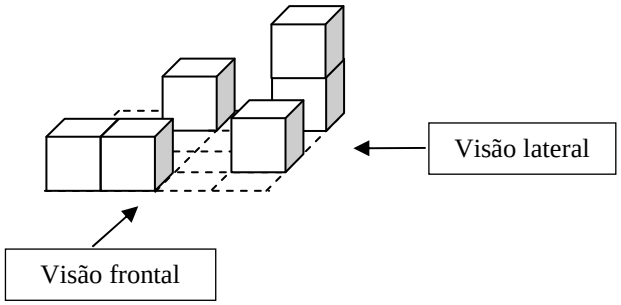
MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA

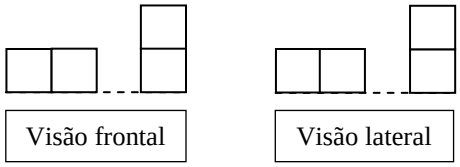
16. Considere uma superfície quadriculada, com pequenos quadrados de 1 cm de lado, e diversos cubos de 1 cm de aresta, como os da figura abaixo.



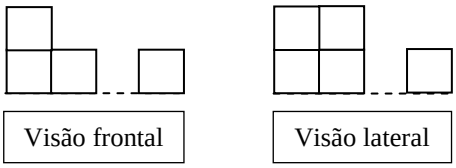


Dispondo os cubos sobre os quadrados da superfície e podendo também empilhá-los uns sobre os outros, podemos formar diversos sólidos geométricos. No exemplo a seguir, temos um sólido geométrico e à sua direita, a visão frontal e a visão lateral desse sólido.





Existem alguns sólidos que têm, simultaneamente, a visão frontal e a visão lateral apresentadas abaixo. Dentre esses sólidos, considere um que tenha a maior quantidade possível de cubos e um que tenha a menor quantidade possível de cubos. A soma das quantidades de cubos desses dois últimos sólidos é igual a



(a) 15.
(b) 16.
(c) 17.
(d) 18.
(e) 19.

17. Nas festas juninas há várias brincadeiras como quadrilha, pescaria, corrida de saco, ovo cozido na colher, corrida dos três pés, correio elegante e outras. Na brincadeira da pescaria, num tanque de areia, colocam-se peixinhos feitos de lata ou papelão. Cada um tem na boca uma argolinha que deverá ser enganchada pelo anzol do pescador, ou jogador. Cada peixinho tem um número que corresponde a um prêmio ou a uma prenda (tarefa a ser realizada pelo jogador). Suponha que numa brincadeira da pescaria, um tanque tem 10 peixinhos com prêmios e 40 peixinhos com prendas. A probabilidade de um jogador, ao retirar um peixinho, receber um prêmio, é
(a) 0,25.
(b) 0,8.
(c) 0,2.
(d) 0,125.
(e) 0,4.

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA

18. No jardim da casa do professor Romualdo, uma torneira com defeito deixa pingar 40 gotas de água por minuto. O professor Bernardo, amigo de Romualdo, ao saber do pequeno problema, dispôs-se a calcular a quantidade de água desperdiçada pela torneira em exatos cinco dias. Sabendo que cada gota de água equivale a 0,05 mililitros, a quantidade de água desperdiçada nos cinco dias, em litros, foi
(a) 14,4.
(b) 28,8.
(c) 18,4.
(d) 24,8.
(e) 16,6.

19. A aluna Verena Maria ganhou de seu pai um aparelho celular "Dual Chip", ou seja, que possibilita utilizar os serviços de duas operadoras. Verena Maria utiliza no seu aparelho celular os serviços das operadoras RAM e LIV. A operadora RAM cobra um valor fixo de R$ 0,05 quando iniciada a ligação e mais R$ 0,174 por minuto, na mesma ligação. A operadora LIV cobra um valor fixo de R$ 0,08 quando iniciada a ligação e mais R$ 0,168 por minuto, na mesma ligação. De acordo com esses dados, assinale a alternativa correta:
(a) O custo da ligação pela operadora RAM será maior do que o custo pela operadora LIV, independente do tempo de ligação.
(b) Uma ligação de 30 minutos, efetuada pela operadora LIV, custará R$ 0,15 a mais do que a mesma ligação pela operadora RAM.
(c) Uma ligação de 30 minutos, efetuada pela operadora LIV, custará R$ 0,25 a menos do que a mesma ligação pela operadora RAM.
(d) O custo da ligação pela operadora RAM será menor do que o custo pela operadora LIV, independente do tempo de ligação.
(e) O custo de uma ligação de 5 minutos é o mesmo, qualquer que seja a operadora utilizada.

20. De acordo com informações da **Associação Brasileira de Lojistas de Shopping (**ALSHOP), no ano de 2010, no Dia das Crianças (12 de outubro), as vendas de brinquedos nos shoppings do país cresceram 14% em relação ao mesmo feriado do ano de 2009. Num determinado shopping, as lojas de brinquedos GURI FELIZ e AH MOLEQUE tiveram os valores de suas vendas, no Dia das Crianças de 2010, de acordo com a tabela abaixo:

Vendas no Dia das Crianças, no ano de 2010	
LOJAS	**Valor das vendas (em reais)**
GURI FELIZ	9 120
AH MOLEQUE	11 400

Supondo que as vendas das duas lojas ficaram exatamente de acordo com o crescimento divulgado pela ALSHOP, podemos afirmar que, no Dia das Crianças, no ano de 2009
(a) as duas lojas juntas venderam R$ 20 000,00.
(b) as duas lojas juntas venderam R$ 18 000,00.
(c) a loja GURI FELIZ vendeu R$ 8 200,00.
(d) a loja AH MOLEQUE vendeu R$ 10 400,00.
(e) a loja GURI FELIZ vendeu R$ 2 280,00 menos que a loja AH MOLEQUE.

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA

RASCUNHO

MARQUE SUAS RESPOSTAS NO CARTÃO-RESPOSTA

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
D E CEx - D E P A
COLÉGIO MILITAR DE FORTALEZA
CASA DE EUDORO CORRÊA
CONCURSO DE ADMISSÃO 2011/2012

6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA

INSTRUÇÕES AOS CANDIDATOS

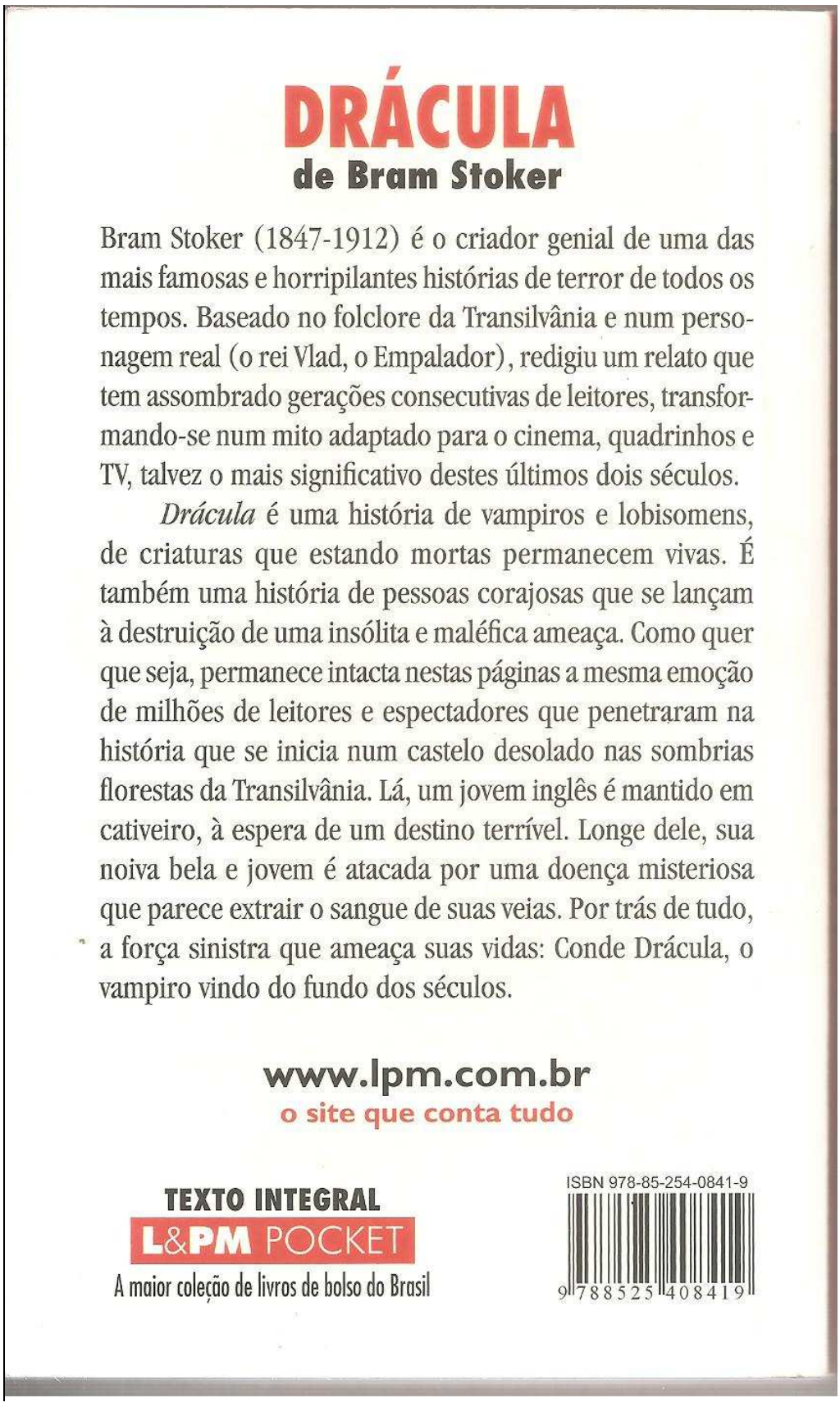
N° DE INSCRIÇÃO _____ NOME: _____

1. Esta prova está dividida em duas partes, contendo um total de 21 (vinte e uma) folhas, incluindo a capa, 01 (uma) folha de rascunho e 01 (uma) folha de redação.
   1ª. parte (folhas 02 a 17) – itens objetivos de 01 a 20 (passar para o cartão-resposta).
   2ª. parte (folhas 18 a 21) – item 21 – produção textual.
2. Verifique se sua prova está completa.
3. Escreva nos locais indicados na capa seu número de inscrição e nome.
4. Além da capa, APENAS A FOLHA 20 deverá ser identificada no local indicado: número de inscrição, nome completo e assinatura.
5. Assine o cartão-resposta, escreva o seu número de inscrição e marque-o no local indicado. Em caso de erro ou dúvida na identificação do cartão-resposta, consulte o fiscal.
6. Só serão aceitas as respostas contidas no local indicado no cartão-resposta e assinaladas com caneta de tinta azul ou preta.
7. Só será aceito o texto redigido com caneta de tinta azul ou preta.
8. Leia com atenção todos os itens e, somente então, comece a resolvê-los.
9. Não será permitida a consulta a quaisquer documentos, nem a outro candidato.
10. O tempo máximo para a resolução de toda a prova (1ª. e 2ª. partes) é de 3 (três) horas.
11. Só será permitida a saída do candidato após 45 (quarenta e cinco) minutos do início da prova.
12. Tire suas dúvidas quanto à impressão da prova nos 10 (dez) primeiros minutos.
13. Ao término da prova, entregue tudo ao fiscal: 1ª. parte (caderno de questões), 2ª. parte (folha de identificação e redação definitiva) e cartão-resposta.

PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA – 1ª PARTE

MARQUE, NO CARTÃO-RESPOSTA ANEXO, A ÚNICA ALTERNATIVA CORRETA CORRESPONDENTE A CADA ITEM.

TEXTO 1



DRÁCULA
de Bram Stoker

Bram Stoker (1847-1912) é o criador genial de uma das mais famosas e horripilantes histórias de terror de todos os tempos. Baseado no folclore da Transilvânia e num personagem real (o rei Vlad, o Empalador), redigiu um relato que tem assombrado gerações consecutivas de leitores, transformando-se num mito adaptado para o cinema, quadrinhos e TV, talvez o mais significativo destes últimos dois séculos.

Drácula é uma história de vampiros e lobisomens, de criaturas que estando mortas permanecem vivas. É também uma história de pessoas corajosas que se lançam à destruição de uma insólita e maléfica ameaça. Como quer que seja, permanece intacta nestas páginas a mesma emoção de milhões de leitores e espectadores que penetraram na história que se inicia num castelo desolado nas sombrias florestas da Transilvânia. Lá, um jovem inglês é mantido em cativeiro, à espera de um destino terrível. Longe dele, sua noiva bela e jovem é atacada por uma doença misteriosa que parece extrair o sangue de suas veias. Por trás de tudo, a força sinistra que ameaça suas vidas: Conde Drácula, o vampiro vindo do fundo dos séculos.

www.lpm.com.br
o site que conta tudo

TEXTO INTEGRAL
L&PM POCKET
A maior coleção de livros de bolso do Brasil

ISBN 978-85-254-0841-9
9 788525 408419

01. Em "... criador genial de uma das mais famosas e horripilantes histórias de terror de todos os tempos."(l. 01-03), está presente a ideia de

(a) destaque da obra no grau mais elevado.

(b) destaque da obra no grau mais elevado em relação a um conjunto de elementos.

(c) comparação da obra entre duas ou mais obras do gênero.

(d) destaque da qualidade no grau inferior mais intenso.

(e) destaque da obra no grau mais inferior em relação a um conjunto de elementos.

02. Quanto ao uso do pronome possessivo **sua(s)** presente nas linhas 16, 18 e 19 do **texto 1**, podemos afirmar que

(a) as três ocorrências apresentam o mesmo referente.

(b) o referente das linhas 16 e 18 é o mesmo.

(c) o referente das linhas 18 e 19 é o mesmo.

(d) as três ocorrências não apresentam o mesmo referente.

(e) o referente das linhas 16 e 19 é o mesmo.

TEXTO 2

DIÁRIO DE MINA HARKER

30 de setembro — Duas horas depois do jantar, estávamos reunidos no gabinete do Dr. Seward. O professor Van Helsing ficou na cabeceira e eu à sua direita, fazendo as funções de secretária; Jonathan sentou-se perto de mim. Em frente estavam Lord Godalming, o Dr. Seward e o Sr. Morris.

— Creio — começou o professor — que devo dizer algumas palavras sobre o inimigo que temos de enfrentar. Os vampiros existem. Não podemos duvidar disso. Mas, se fomos incapazes de salvar a desventurada Miss Lucy, temos o dever de trabalhar para que outras almas não pereçam, quando as podemos salvar. O Vampiro-Rei não morre como a abelha quando se pica. Fica mais forte e mais capaz de praticar o mal. Esse vampiro que está entre nós é mais forte que vinte homens; é mais astucioso que qualquer mortal e se vale, ainda, da prática de adivinhar o futuro invocando os mortos; pode, dentro de certas limitações, aparecer à vontade, sob qualquer das formas de que dispõe; pode, dentro de sua categoria, dirigir os elementos: a tempestade, o nevoeiro, o raio; pode dar ordem a seres inferiores: o rato, o morcego, a coruja, a raposa e o lobo; pode crescer e tornar-se pequeno; e pode, às vezes, desaparecer e tornar-se desconhecido. Não será fácil destruí-lo. Mas temos um dever diante de nós e não podemos recuar.

Todos nós sabemos contra o que temos de lutar, mas temos a nosso favor os recursos da ciência, a liberdade de agir e raciocinar e podemos dispor tanto das horas do dia quanto da noite. Lutamos por uma causa. Tudo isso tem grande importância. Vejamos as limitações dos vampiros em geral e, em particular, daquele contra o qual temos que lutar. O vampiro não morre com a passagem do tempo simplesmente; fortalece-se, quando pode dispor do sangue dos vivos. E mais do

que isso, ele pode mesmo rejuvenescer. Mas não pode se fortalecer sem a dieta de sangue; não come outra coisa. O amigo Jonathan que morou com ele durante semanas, jamais o viu comer. Não produz sombra, nem se reflete no espelho. Tem uma força prodigiosa. Pode se transformar em lobo ou em morcego. Pode surgir no meio do nevoeiro. Pode vir sob a forma de poeira. Pode ver no escuro. Pode fazer tudo isso, mas não é livre. Não pode ir aonde quer. Não pode entrar em lugar algum pela primeira vez, a não ser que alguém da casa o convide, embora, depois, possa entrar à vontade. Seu poder, como o de todas as coisas malignas, cessa com o nascer do dia. Apenas em certas ocasiões tem uma liberdade ilimitada. Se não está no lugar ao qual pertence, só pode se mudar ao meio-dia ou no momento exato do nascer e do pôr do sol. Assim, ao passo que pode fazer o que quer dentro de seus limites, quando mora em seu túmulo, sua casa infernal, seu lugar sacrílego; em outras ocasiões, só pode se mudar na oportunidade propícia. Existem coisas que o afligem tanto que não tem poder contra elas, como o alho, e entre as coisas sagradas, o crucifixo, que o mantém à distância e silencioso. Há ainda outras coisas: um ramo de rosa-silvestre colocado no seu caixão o impede de sair de lá; uma bala abençoada disparada contra seu caixão mata-o de verdade, e, quanto à estaca, vocês já conhecem seu poder, assim como a cabeça decepada, restituem-lhe a paz. Assim, precisamos descobrir a habitação desse ex-homem, prendê-lo em seu caixão e destruí-lo.

(STOKER, Bram. *Drácula*. Porto Alegre: L&PM, 2011. Adaptação)

03. O **texto 2** é uma página do diário de Mina Harker. A finalidade desse texto é

(a) registrar fatos ocorridos no dia a dia de quem o escreve.

(b) divulgar os fatos ocorridos no dia das pessoas.

(c) persuadir os leitores a pensarem como quem o escreve.

(d) noticiar os fatos ocorridos no dia a dia das pessoas.

(e) instruir os leitores a partir das experiências relatadas.

04. O assunto principal do **texto 2** é

(a) as limitações dos vampiros em geral.

(b) o esclarecimento de quem é o inimigo que o grupo enfrentará.

(c) o poderio dos vampiros em geral e daquele contra o qual o grupo tem que lutar.

(d) a apresentação das coisas que afligem os vampiros.

(e) o temor do grupo em enfrentar tal inimigo.

05 . Em “Lutamos por uma **causa**.” (l. 17), a palavra destacada refere-se

(a) à incapacidade do grupo de salvar a desventurada Miss Lucy.
(b) ao dever do grupo de não permitir que outras pessoas sejam vítimas de vampiros.
(c) às limitações dos vampiros em geral e, em particular, daquele contra o qual lutam.
(d) à liberdade de agir e raciocinar, dispondo tanto das horas do dia quanto da noite.
(e) à dificuldade de destruir o vampiro contra o qual lutam.

06. Segundo o professor Van Helsing, não será fácil destruir o vampiro porque

(a) os vampiros existem.
(b) o poder do vampiro cessa com o nascer do dia.
(c) os vampiros, às vezes, têm uma liberdade ilimitada.
(d) os vampiros possuem uma força prodigiosa.
(e) os vampiros têm um grande poderio.

07. O antônimo de **pereçam** em “... temos o dever de trabalhar para que outras almas não **pereçam**.” (l. 06) é

(a) nasçam.
(b) adoeçam.
(c) morram.
(d) sarem.
(e) acabem.

TEXTO 3

DIÁRIO DE MINA HARKER

6 de novembro — A tarde já ia muito adiantada quando eu e o professor Van Helsing seguimos rumo ao nascente. Quando tínhamos caminhado por uma milha, olhamos para trás e vimos o castelo de Drácula recortando o céu, imponente sobre um precipício quase a pique. Ao longe, ouviam-se uivos de lobos. Estavam longe, mas seu rugido, mesmo chegando abafado pela neve que caía, era pavoroso.

O professor tirou da caixa seu binóculo e, olhando o horizonte, de repente gritou:

— Venha ver, Madame Mina!

Bem a nossa frente, vinha um grupo de homens montados a cavalo, rodeando uma carroça. Pelas vestimentas, pareciam ciganos.

Sobre a carroça, havia uma grande caixa quadrada. A noite chegava e eu sabia que, quando o sol se escondesse, a "coisa" que ainda estava aprisionada na caixa adquiriria liberdade e poderia fugir à perseguição.

O professor tomou o binóculo de minhas mãos e exclamou:

— Veja! Estão vindo depressa; chicoteiam os cavalos e galopam com a maior velocidade que podem. Querem chegar antes do anoitecer. É possível que estejamos muito atrasados. — E falou excitado — Veja! Dois cavaleiros chegam do sul, a galope. Devem ser Quincey e John. Tome o binóculo e olhe antes da neve ocultar tudo.

Peguei o binóculo e olhei. Os dois homens podiam ser o Dr. Seward e o Sr. Morris. De qualquer maneira, eu sabia que nenhum deles era Jonathan. Ao mesmo tempo, sabia que Jonathan não estava longe; e, olhando em torno, vi dois outros homens galopando a toda velocidade. Um deles eu sabia que era Jonathan e deduzi que o outro era Lord Godalming. Também eles estavam perseguindo o grupo de homens com a carroça. Quando contei ao professor, ele preparou sua carabina. Eu peguei o revólver, disposta a utilizá-lo também, pois, enquanto conversávamos, o uivo dos lobos estava se aproximando cada vez mais.

Cada instante de espera parecia uma eternidade. O vento fazia a neve rodopiar e, às vezes, não enxergávamos nada. O sol já descia no horizonte e o grupo de ciganos se aproximava.

De repente, duas vozes gritaram: "Alto!". Os ciganos podiam não entender a língua, mas o tom era inconfundível em qualquer língua em que a palavra fosse dita. Instintivamente, eles pararam e Lord Godalming e Jonathan aproximaram-se a galope, de um lado, e o Dr. Seward e o Sr. Morris de outro. O chefe dos ciganos deu ordem a seus homens de prosseguirem a cavalgada e estes obedeceram; mas os quatro homens apontaram as carabinas e ordenaram, ameaçadoramente, que parassem. Os ciganos pararam de novo e o chefe lhes deu nova ordem. Cada um se muniu da arma de que dispunha, faca ou pistola, e preparou-se para a luta.

O chefe lançou o cavalo para a frente apontando primeiro para o sol — que estava quase atingindo o alto da montanha — depois para o castelo, disse alguma coisa que não pudemos compreender. Em resposta, nossos quatro companheiros apearam e avançaram contra a carroça. O chefe dos ciganos deu uma ordem a seus homens, que imediatamente rodearam a carroça, formando um muro difícil de ser transposto.

Vi Jonathan de um lado do círculo de homens e Quincey de outro, forçando passagem para a carroça. A impetuosidade de Jonathan deu bom resultado e ele conseguiu galgar a carroça e, com força inacreditável, empurrou a grande caixa para o chão. Enquanto Jonathan procurava, com desesperada energia, levantar, com seu facão, a tampa da caixa no lado de cima, Sr. Morris atacou pelo outro lado, freneticamente. Sob os esforços conjuntos dos dois, a tampa da caixa foi aberta.

O sol estava quase se escondendo sobre os cumes da montanha. Vi o Conde estendido dentro da caixa, sobre a terra, uma parte da qual se espalhara sobre ele, quando a caixa caíra da carroça. Estava mortalmente pálido, parecendo uma figura de cera e seus olhos vermelhos tinham aquela expressão horrível que eu conhecia tão bem.

E, quando aqueles olhos viram o sol que se punha, a expressão de ódio transformou-se numa expressão de triunfo. Mas, naquele instante, o facão de Jonathan brilhou. Estremeci, ao vê-lo cortando a cabeça do Conde fora; ao mesmo tempo, a faca do Sr. Morris atravessou-lhe o coração.

Foi como um milagre; diante dos nossos próprios olhos, em menos de um segundo, todo o corpo se transformou em pó e desapareceu de nossa vista.

(STOKER, Bram. *Drácula*. Porto Alegre: L&PM, 2011. Adaptação)

08. O **texto 3** é uma página de diário que registra uma narrativa com apresentação, desenvolvimento, clímax e desfecho. Analisando a introdução (apresentação) desse texto, pode-se dizer que ela indica

(a) o tempo, o local em que decorrerá a ação e as personagens que, de alguma forma, tentam impedir os protagonistas de realizar seus projetos.

(b) o tempo, o local e o momento crítico em que se viabiliza o desfecho da narrativa.

(c) o tempo, o local e a complicação ou a quebra do equilíbrio inicial com a intervenção dos antagonistas.

(d) o tempo, o local em que decorrerá a ação e as personagens principais, ou seja, cria um cenário e um tempo para os personagens iniciarem suas ações.

(e) o tempo, o local, a complicação e o desfecho da narrativa.

09. A perseguição feita ao vampiro é realizada pelos personagens:

(a) Madame Mina, professor Van Helsing, Jonathan, Lord Godalming, John Seward, Quincey Morris e o chefe dos ciganos.

(b) professor Van Helsing, Jonathan, Lord Godalming, John Seward, Quincey Morris e o chefe dos ciganos.

(c) professor Van Helsing, Jonathan, Lord Godalming, John Seward e Quincey Morris.

(d) Jonathan, Lord Godalming, John Seward, Quincey Morris e o chefe dos ciganos.

(e) Madame Mina, professor Van Helsing, Jonathan, Lord Godalming, John Seward e Quincey Morris.

10. Em "...a expressão de ódio transformou-se numa expressão de triunfo" (l. 48 e 49), a causa da transformação foi porque o vampiro

(a) espalhou sobre ele uma parte da terra do caixão.

(b) percebeu que o sol se punha.

(c) conseguiu sumir.

(d) transformou-se em pó.

(e) venceu o grupo que o perseguia.

11. Em "Os ciganos pararam de novo e o chefe lhes deu **nova ordem**." (l. 32), a **nova ordem** dada consiste em

(a) prosseguir a cavalgada.

(b) cercar a carroça.

(c) enfrentar o grupo que impedia a passagem.

(d) parar a cavalgada.

(e) formar um muro difícil de ser transposto.

12. O enunciado que expressa uma opinião em meio a fatos é

(a) "A tarde já ia muito adiantada quando eu e o professor Van Helsing seguimos rumo ao nascente." (l. 01 e 02)
(b) " Quando tínhamos caminhado por uma milha, olhamos para trás..." (l. 02)
(c) "... vimos o castelo de Drácula recortando o céu..." (l. 02 e 03)
(d) " Ao longe, ouviam-se uivos de lobos." (l. 03 e 04)
(e) "Estavam longe, mas seu rugido, mesmo chegando abafado pela neve que caía, era pavoroso." (l.04 e 05)

13. Na página do diário de Mina Harker em 30/09 (**texto 2**), ela registrou as formas apresentadas por Van Helsing para eliminar um vampiro. Dessas formas, a que foi realmente utilizada para este fim, conforme o registro de 06/11 **(texto 3**), foi

(a) uma bala abençoada disparada contra o caixão.
(b) a faca no coração.
(c) a cabeça degolada.
(d) uma estaca atravessada no peito.
(e) o crucifixo à mostra.

TEXTO 4

ZÉ VAMPIR EM O DUELO DOS VAMPIROS
ZÉ VAMPIR!! O QUE ESTÁ ACONTECENDO?!
É ESSE CARA! ELE DIZ QUE É O DRÁGULA QUERENDO TOMAR O MEU LUGAR!
DIGO E SOU! CONDE DRÁGULA, PRIMEIRO E ÚNICO!
GOZADO! SEMPRE IMAGINEI O DRÁGULA DIFERENTE...
COMO?
SERIA ASSIM, POR ACASO?!
OHHH!!
TCHAMM
UGH!

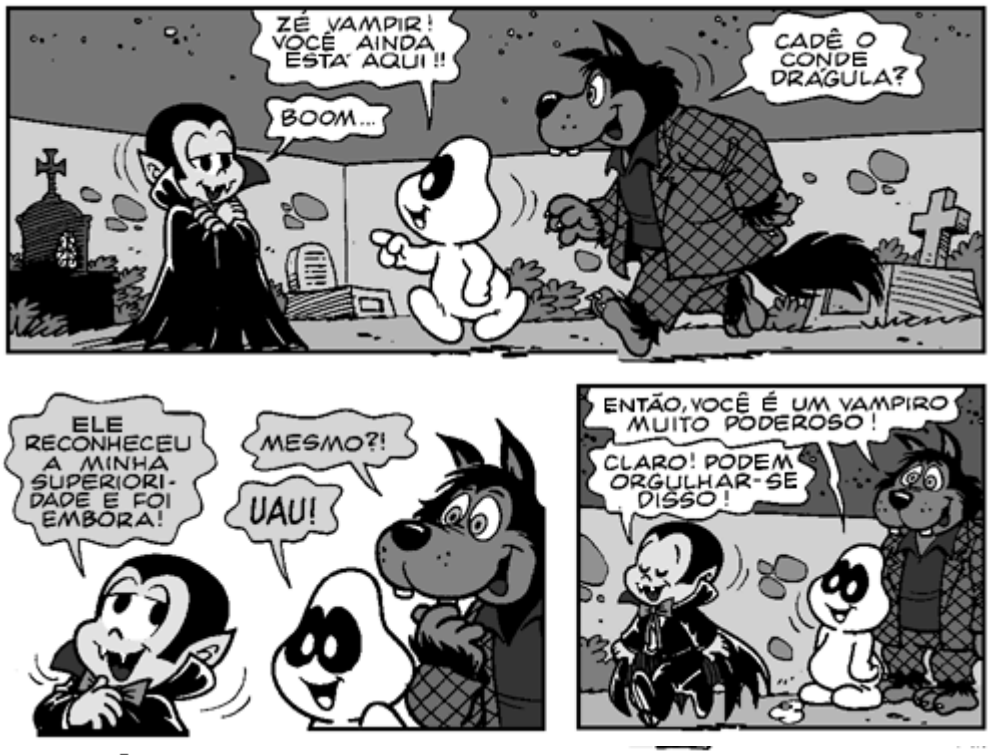
Deividi Coperfilde – referência ao famoso mágico David Coopperfield.

VOCÊ COMEÇA, ZÉ VAMPIR!
CERTO! DEIXA EU ME CONCENTRAR...
IAAAAAA!!
QUE TAL ESTE ATAQUE?!
UAHH!!
GRAUUUR!
E QUE TAL ESTE?!
GAAHH!!
PONTO PARA O DRÁGULA!
SEM DÚVIDA!
ITEM NÚMERO DOIS... TRANSFORMAÇÃO!
AH! ESSE TÁ NO PAPO!
TRANSFORMAÇÃO É O MEU FORTE!
WHUP
TCHAM-TCHAM!
AI! QUE TÉDIO!
POIS OBSERVE...
PUF

TCHAM
PUF
TCHAM
VENCEU O CONDE DRÁCULA!
BOTA AÍ... COM LOUVOR!
PRÓXIMO ITEM... PODERES DIVERSOS!
AH! TÁ NO PAPO!
POSSO, POR EXEMPLO, CONTROLAR O TEMPO...
...E DOMINAR A MENTE DE DIVERSOS ANIMAIS!
E AÍ, CONDE? É CAPAZ DE FAZER MELHOR?
SÓ UM POUQUINHO...
...COM UM ESTALAR DE DEDOS...
PLEC

...PROVOCO UM DILÚVIO!!
GASP! GASP!
E, COM OUTRO...
GASP! GASP!
...DOMINO A MENTE DOS SEUS AMIGOS! EH, EH!
O VENCEDOR É O CONDE DRÁGULA!
APOIADO!
GLUP!
TUDO BEM! EU SEI QUANDO ESTOU VENCIDO!
SÓ VOU PEGAR MINHAS COISAS! SNIF!
SABE, SEU DRÁGULA... SÓ NÃO ENTENDO UMA COISA!
POR QUE É QUE UM VAMPIRO TÃO PODEROSO COMO VOCÊ FAZ TANTA QUESTÃO DE MORAR NUM CEMITÉRIO MIXURUCA COMO O NOSSO?
ISSO NÃO É DA SUA CONTA, É...

AHAÁÁÁ! CONDE DRÁGULA!!
ENCONTREI VOCÊ NOVAMENTE!
VAN RELSING, O CAÇADOR DE VAMPIROS!
PENSOU QUE IA ESCAPAR DE MIM NESTE CEMITÉRIO, NÉ?
MAS NÃO ADIANTOU NADA!
EU VOU PERSEGUI-LO ATÉ O FIM DO MUNDO!
COM MIL RAIOS! ABAIXE ESSA CRUZ!
ACHEI QUE AQUI ESTARIA LIVRE DESSE CHATO!
GRR! AGORA, TEREI QUE ME MUDAR NOVAMENTE!
BOLAS! ELE FUGIU!
NÃO FAZ MAL!
EU O DESCOBRIREI DE NOVO E O DESTRUIREI!
OU MEU NOME NÃO É VAN RELSING!
UFA! ELE NEM LIGOU PRA MIM!
ATÉ QUE SER UM VAMPIRO MIXURUCA TEM SUAS VANTAGENS!
OOOOOH...
ONDE ESTOU?



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

14. Diante da exibição de Drágula no 1º quadrinho da p. 10, Penadinho, o fantasminha, a associa a

(a) uma apresentação teatral.
(b) um fato aterrorizante.
(c) uma festa.
(d) uma visagem.
(e) uma mágica.

15. Considerando a fala de Zé Vampir no 3º quadrinho da p. 10, um provérbio que se adequaria à intenção dessa fala é:

(a) Muito riso e pouco siso.
(b) Rir é o melhor remédio.
(c) Ri melhor quem ri por último.
(d) Um rosto que ri é melhor que a hospitalidade.
(e) O sorriso é uma das grandes armas do homem.

16. Em "**Ah! Tá no papo**" - fala de Zé Vampir no 4º quadrinho da p. 12. - é um exemplo de linguagem

(a) ensinada na escola.
(b) empregada com amigos.
(c) encontrada nos livros técnicos.
(d) empregada com professores.
(e) estudada nas gramáticas.

17. Pela resposta de Drágula **"Só um pouquinho..."** no penúltimo quadrinho da p. 12, percebe-se

(a) ironia.
(b) intensidade.
(c) carinho.
(d) humildade.
(e) afetividade.

18. A reação de Drágula durante as provas realizadas por Zé Vampir demonstra

(a) inveja.
(b) coragem.
(c) surpresa.
(d) enfado.
(e) medo.

19. No último quadrinho da p. 13, Drágula fala: "**Isso** não é da sua conta, e ...". O referente da palavra destacada é

(a) a pergunta do Zé Vampir feita anteriormente.
(b) a fala de Zé Vampir no quadrinho anterior.
(c) parte da fala que aparece no primeiro quadrinho da página seguinte
(d) a fala do Zé Vampir no 5º quadrinho da p. 13.
(e) toda a fala que aparece no primeiro quadrinho da página seguinte.

20. De acordo com o final dos **textos 3 e 4**, é correto afirmar que:

(a) os vampiros apresentados nas duas histórias (Drácula, Drágula e Zé Vampir) apresentam o mesmo destino.

(b) assim como Drácula (texto 3), Drágula (texto 4) foge de um grupo de caçadores de vampiros.

(c) assim como Drágula (texto 4), Drácula (texto 3) foge de somente um caçador de vampiros, Van Helsing.

(d) o destino dos personagens Drácula (texto 3) e Drágula (texto 4) é diferente.

(e) o destino dos vampiros Drácula (texto 3) e Drágula (texto 4) é semelhante.

PRODUÇÃO TEXTUAL

LEIA ATENTAMENTE A PROPOSTA QUE SEGUE E PRODUZA UM TEXTO NARRATIVO, ATENDENDO ÀS ORIENTAÇÕES APRESENTADAS.

21. Leia com atenção o texto a seguir sobre o Corpo Seco, personagem lendário do folclore brasileiro, observando suas características e modo de aparição. Depois produza um texto narrativo em que ele seja um dos personagens. Para elaboração do seu texto, siga as orientações apresentadas abaixo.

Lenda do Corpo Seco

Corpo Seco é uma figura folclórica recorrente principalmente no Sudeste brasileiro. Apesar de muito comum no Sudeste, há histórias de encontros com um Corpo Seco desde o Paraná até o Amazonas, assim como em alguns países africanos de língua portuguesa.

O Corpo Seco seria um morto-vivo que por ter praticado muitas más ações durante a vida, e agredido ou matado os pais (alguns afirmam que seria só a mãe), ao morrer, teve seu descanso negado. Há um ditado popular que diz que "quem bate na mãe fica com a mão seca".

Assim o Corpo Seco acaba sendo rejeitado por Deus e pela própria terra onde teria sido enterrado. É que, ao ser enterrado, o Corpo Seco é expelido pela terra, aparecendo o morto desenterrado pouco tempo depois do próprio enterro, já com as carnes apodrecidas.

O Corpo Seco não gosta de água, sendo que pode ser isolado se deixado em um lugar do qual para sair se tenha que atravessar um curso d' água.

Dizem que o Corpo Seco fica junto a caminhos, pois precisa de sangue para continuar "vivo". Quando passa uma pessoa, agarra-a e suga todo o seu sangue (como os vampiros). Se não passar nenhuma pessoa, ele morre.

ORIENTAÇÕES:

- Foco narrativo de 1ª pessoa.
- Não deve descaracterizar o personagem lendário.
- De 15 a 25 linhas.
- Não pode ter diálogo.
- Não pode conter fragmentos dos textos presentes na prova.
- Será atribuído grau zero ao texto que não atender à proposta.
- Dê um título.
- Você dispõe de uma Folha de Rascunho para planejar seu texto, porém, para efeito de avaliação, só será considerado o que você escrever na FOLHA DE REDAÇÃO, usando caneta de tinta azul ou preta.

FOLHA DE RASCUNHO

RASCUNHO

PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA – 2ª PARTE

PRODUÇÃO TEXTUAL

IDENTIFICAÇÃO

N° DE INSCRIÇÃO: _____

NOME: _____

ASSINATURA: _____

Nº CÓDIGO

(Não escreva neste espaço)

ESCORES

1ª. PARTE: _____

2ª. PARTE: _____

TOTAL: _____

Nº DO CÓDIGO

(Não escreva neste espaço)

FOLHA DE REDAÇÃO

PARÂMETROS PARA CORREÇÃO

Apresentação			Conteúdo				Tipo de texto			Gramaticalidade					Coerência			Coesão			Total	Nota
0	1	2	0	1	2	3	0	1	2	0	1	2	3	4	0	1	2	0	1	2		