

ATENÇÃO:

1. Verifique se o caderno de provas contém 21 questões e uma proposta de redação. Se alguma parte não estiver sido impressa, solicite ao aplicador um novo caderno.
2. Preencha o cartão resposta colocando seu nome e o ano/série de acordo com o seu cartão de inscrição e o ano que será cursado em 2023.
3. O preenchimento do cartão resposta deve ser feito a caneta esferográfica azul ou preta, completando totalmente o quadrinho.
4. Resposta rasurada ou mais de um item assinalado no cartão resposta invalidará a questão, mesmo que uma das respostas esteja correta.
5. O espaço que está pautado é para a sua PRODUÇÃO DE TEXTO.
6. Para RASCUNHO utilize somente a folha indicada como tal, ao final do caderno de prova.
7. O tempo disponível para esta prova é de 3 horas. Após o término do tempo determinado, o gabarito e a folha de redação serão recolhidos, independente de seu preenchimento.
8. É, terminantemente, proibido portar celular na sala durante o período de prova. Constatado que o aluno está portando celular, a prova será anulada.
9. Organize-se para preencher o cartão resposta com calma, no tempo disponível para a prova. Se achar necessário, faça uma revisão do preenchimento.

LÍNGUA PORTUGUESA

Leia o texto e responda às questões de 1 a 5.

Exposição virtual conta a história das grandes invenções da Humanidade

Projeto reúne mais de 200 mil imagens, vídeos e registros históricos;
aplicativo usa realidade aumentada para explicar *Big Bang*

Em 1608, o alemão Hans Lippershey apresentou um pedido de patente para uma lente capaz de “ver coisas distantes como se estivessem próximas”. O pedido foi negado, mas a notícia da invenção se espalhou pela Europa e, no ano seguinte, o italiano Galileu Galilei mirou essa lente melhorada para o céu, descobriu luas em Júpiter e crateras na Lua, dando início à astronomia observacional. Quatro séculos depois, telescópios estão no espaço, observando galáxias a bilhões de anos-luz de distância. Essa é uma das histórias reunidas pelo projeto “*Once Upon a Try*”, desenvolvido pelo *Google Arts & Culture* com 110 museus e instituições científicas ao redor do mundo.

Trata-se da maior exibição virtual sobre a inovação e a inventividade humana. São quase 400 exposições virtuais, com mais de 200 mil imagens, vídeos e registros históricos, como a coleção, inédita na internet, de cem cartas enviadas por Albert Einstein a cientistas franceses, mantidas pela prestigiada *Académie des Sciences française*. Da Nasa, uma plataforma de aprendizado de máquina oferece uma nova forma de explorar um arquivo com mais de 127 mil imagens espaciais.

— Nós trabalhamos nesse projeto por mais de dois anos — contou Luisella Mazza, diretora de operações do *Google Cultural Institute*. — A curadoria das exposições foi feita pelas instituições parceiras, sem ingerência do *Google Arts & Culture*. As instituições decidiram, de forma autônoma, as imagens, as histórias e as invenções que fazem parte dessa mostra.

Coube ao Google o apoio com tecnologia, como no desenvolvimento do aplicativo “*Big Bang AR*”, que explica o surgimento e a evolução do universo com realidade aumentada. O conteúdo foi desenvolvido por físicos da Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear, conhecida pela sigla *Cern*, e coloca, literalmente, o evento do *Big Bang* na palma da mão dos usuários.

Modernas técnicas de digitalização foram empregadas para transformar em pixels o Mapa de *Juan de la Cosa*, considerado o mais antigo registro do Novo Mundo. Pintado à mão pergaminho, o mapa ilustra as terras descobertas no continente americano até o fim do século XV, por expedições espanholas, inglesas e portuguesas. A partir de agora, ele estará disponível, em altíssima resolução, aos visitantes da mostra “*Once Upon a Try*”.

— O primeiro mapa das Américas, feito no início do século XVI, foi digitalizado com a tecnologia giga pixel — explicou Luisella. — É uma câmera muito especial, que permite tirar fotos em altíssima resolução, de até 2 bilhões de pixels, de forma muito rápida e intuitiva. O foco do projeto está nas grandes descobertas e invenções, mas também há espaço para inventos específicos, como a chuteira de futebol.

Em parceria com o Museu do Futebol, a exposição traça a história de um simples calçado que está nos pés das estrelas do esporte mais popular do planeta, além de contar como foi a adaptação da chuteira em terras brasileiras. O “*Once Upon a Try*” também oferece passeios virtuais, com o *Google Street View*, em instalações como a Estação Espacial Internacional e o Grande Colisor de *Hádrons do Cern*, a maior máquina já construída pelo homem. O túnel que se estende por 27 quilômetros na fronteira da França com a Suíça ficou mundialmente conhecido por comprovar, em 2012, a existência do bóson de *Higgs*, a partícula de Deus.

Disponível em: oglobo.globo.com/economia/tecnologia/exposicao-virtual-conta-historia-das-grandes-invencoes-da-humanidade-23500843.
Acesso em: 23 jul. 2022 (adaptado).

QUESTÃO 01

Após a leitura atenta do texto, pode-se inferir que

- a) o jornalista foca seu texto em tecnologias que, na verdade, tornaram-se obsoletas.
- b) discorre sobre a maior exibição virtual sobre a inovação e a inventividade humana.
- c) o autor, ao mencionar as invenções de Galileu Galilei, direciona seu texto aos astrônomos e estudantes de astronomia.
- d) a reportagem se prende mais a ideias e possibilidades do que à realidade científica do mundo contemporâneo.
- e) limita-se a apresentar informações sobre uma exposição a respeito de invenções e projetos científicos de Galileu Galilei e Albert Einstein.

QUESTÃO 02

Sobre as descobertas e invenções apresentadas no texto, pode-se afirmar que

- a) a tecnologia giga pixel dá a possibilidade de se tirar fotos em altíssima resolução de forma rápida e intuitiva.
- b) por mérito exclusivo do alemão Hans Lippershey os telescópios estão no espaço, observando galáxias a bilhões de anos-luz de distância.
- c) o Grande Colisor de *Hádrons do Cern* ficou conhecido como a maior máquina já construída pelo homem e chegou a comprovar a existência de Deus.
- d) o *Google Cultural Institute* foi o responsável pela criação de uma plataforma de aprendizado de máquina que oferece novas formas de explorar arquivos.
- e) Galileu Galilei foi pioneiro na criação de uma lente capaz de “ver coisas distantes como se estivessem próximas” descobrindo, a partir daí, luas em Júpiter e crateras na lua.

QUESTÃO 03

Releia:

“A partir de agora, ele estará disponível, em altíssima resolução”

A expressão em destaque pode ser substituída, sem qualquer alteração de sentido, por

- a) inquestionavelmente.
- b) conseqüentemente.
- c) precedentemente.
- d) futuramente.
- e) portanto.

QUESTÃO 04

Sobre o texto, pode-se declarar, de forma correta, sobre o projeto “*Once Upon a Try*” que

- a) trata-se de uma mostra presencial de imagens, histórias e invenções.
- b) a exposição prescinde de inventos específicos, como chuteiras de futebol.
- c) a curadoria das exposições trabalhou sob tutela plena do *Google Cultural Institute*.
- d) o Google apoiou o projeto somente com desenvolvimento do aplicativo *Big Bang AR*.
- e) nessa exibição, inovação e inventividade humanas são acessíveis apenas pela internet.

QUESTÃO 05

Releia a manchete e o olho da reportagem:

Exposição virtual conta a história das grandes invenções da Humanidade
Projeto reúne mais de 200 mil imagens, vídeos e registros históricos;
aplicativo usa realidade aumentada para explicar Big Bang

Analisando os termos do período, avalie as proposições:

- I. As formas verbais “conta”, “reúne”, “usa” podem ser classificadas sintaticamente como verbos transitivos indiretos.
- II. Sintaticamente, na manchete, o termo “virtual” é um adjunto adnominal.
- III. O termo “big bang”, sintaticamente, é classificado como objeto direto do verbo explicar.
- IV. A expressão “das grandes invenções da Humanidade”, na manchete, classifica-se como complemento nominal do termo história.

Após a análise das proposições, pode-se responder que estão corretas:

- a) I e IV.
- b) I e III.
- c) II e III.
- d) I, II, III e IV.
- e) I, III e IV.

Leia o anúncio exibido pela CET – Companhia de Engenharia de Tráfego – na cidade de São Paulo, alertando a sociedade em atravessar na faixa de trânsito. Depois, responda às questões 6 e 7.



QUESTÃO 06

A frase do anúncio – *Atravesse na faixa* – tem como objetivo alertar sobre o cuidado necessário do cidadão no movimento em trânsito. Dessa forma, pode-se identificar que seu caráter é, sobretudo,

- a) emotivo.
- b) apelativo.
- c) informativo.
- d) poético.
- e) humorístico.

QUESTÃO 07

A expressão “na faixa”, sintaticamente, funciona como

- a) objeto indireto.
- b) predicado verbal.
- c) adjunto adnominal.
- d) adjunto adverbial.
- e) complemento nominal.

QUESTÃO 08

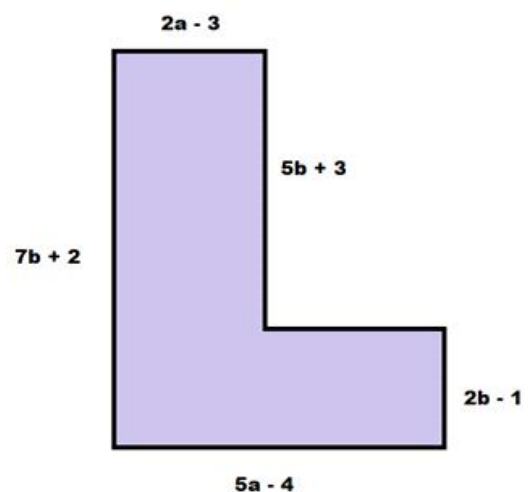
Analise sintaticamente os termos da mensagem e assinale o que for correto:

- a) “hoje” – adjunto adnominal.
- b) “os dedos” – objeto indireto.
- c) “termos” – verbo transitivo direto.
- d) “os braços” – complemento nominal.
- e) “cruzamos” – verbo transitivo indireto.

MATEMÁTICA**QUESTÃO 09**

Geovana construiu uma piscina em formato de L no seu terreno. Na borda da piscina ela colocou pedras de granito. Sabendo que todas as medidas apresentadas na figura estão em metros, sendo $a = 3$ e $b = 2$, quanto ela usará de granito, ao todo, para contornar a piscina?

- a) 54 m.
- b) 52 m.
- c) 50 m.
- d) 48 m.
- e) 46 m.



QUESTÃO 10

Se a soma entre dois números é igual a 15 e o produto entre eles é 7, a soma dos seus quadrados é:

- a) 209.
- b) 210.
- c) 211.
- d) 212.
- e) 213.

QUESTÃO 11

Qual é o valor da expressão $x^2 + 6xy + y^2$, sabendo que $x + y = 20$ e $x \cdot y = 96$?

- a) 976.
- b) 852.
- c) 784.
- d) 678.
- e) 596.

QUESTÃO 12

Considere A representado pela expressão:

$$A = \frac{\sqrt{49} - \sqrt[3]{64} + \left(\frac{1}{2}\right)^{-2}}{(2^2)^{-1} + \sqrt{\frac{121}{16}}}$$

O sucessor de A é

- a) 5.
- b) 4.
- c) 3.
- d) 2.
- e) 1.

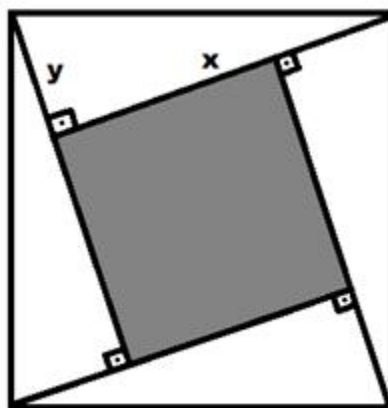
QUESTÃO 13

Dados os polinômios $A = 3x^3 + 4x^2 + 5y^2 + 7$, $B = -7x^2 + y^2 + 1$ e $C = x^3 - 2x^2 + 4y^2 + 3$ pode-se concluir que o valor da expressão $-(A + 2B - 3C)$ é igual a:

- a) $2x^3 + 5x^2 + 4y^2 - 3$
- b) $x^2 + 4y^2$
- c) $6x^3 + 4x^2 + 5y^2 + 18$
- d) $y^2 + 2x^2 + 2$
- e) $4x^2 + 5y^2$

QUESTÃO 14

Um ladrilho no formato quadrado é composto por triângulos retângulos congruentes, de base igual a y metros e altura x metros, como mostra a figura a seguir.

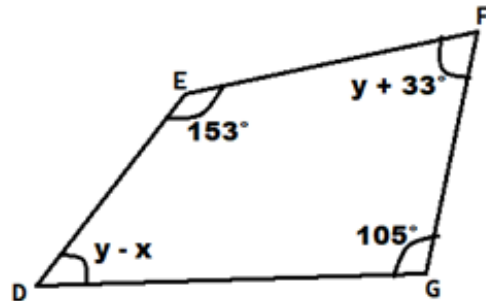
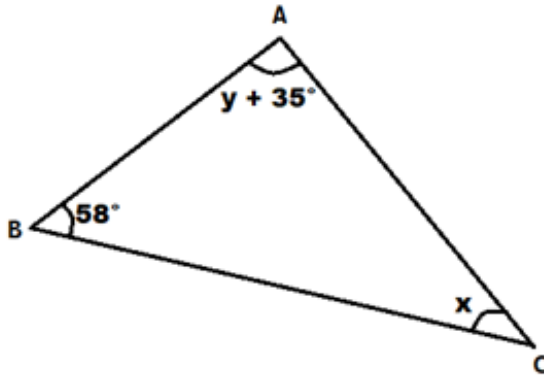


A área da região sombreada é igual a

- a) $x^2 - y^2$
- b) $2xy$
- c) $x^2 + 2xy + y^2$
- d) $x^2 - 2xy + y^2$
- e) $x^2 + y^2$

QUESTÃO 15

Nos polígonos seguintes, triângulo ABC e quadrilátero DEFG, x e y representam os mesmos valores.



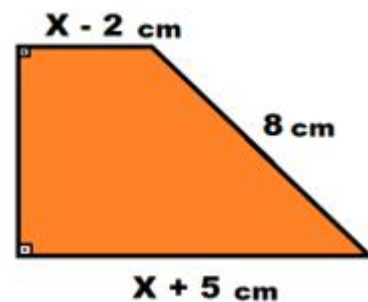
A diferença entre x e y é:

- a) 87.
- b) 69.
- c) 52.
- d) 35.
- e) 17.

QUESTÃO 16

O trapézio retângulo a seguir tem altura igual a 6 cm e base menor medindo $(x - 2)$ cm e base maior $(x + 5)$ cm. Se a área deste trapézio é igual a 51 cm^2 podemos concluir que seu perímetro mede:

- a) 31 cm.
- b) 27 cm.
- c) 35 cm.
- d) 25 cm.
- e) 33 cm.



HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS**QUESTÃO 17****Texto 1**

Se olharmos para as experiências do passado não for suficiente para nos orientar em nossas ações do presente, a criatividade se coloca como uma solução. Ainda mais se considerarmos a criatividade como a capacidade de encarar situações-problema e oferecer novas soluções.

Disponível em: [bbc.com/portuguese/brasil-51685638](https://www.bbc.com/portuguese/brasil-51685638). Disponível em: 25 out. 2020.

Texto 2

KOBRA, E. Mural **Etnias**. Grafite, 2016.

Disponível em: [eduardokobra.com/projeto/26/etnias](https://www.eduardokobra.com/projeto/26/etnias). Disponível em: 15 ago. 2022.

O texto 2 é a imagem da obra intitulada **Etnias**, criada, em 2016, pelo artista brasileiro Eduardo Kobra, que faz uso da expressão artística para criar grafites, transmitindo de forma criativa uma mensagem social. Tomando como referência a obra de Kobra, pode-se inferir que a criatividade

- a) pode se configurar em uma fonte de beleza, mas não em resolução de situações-problema.
- b) é bloqueada, quando o ser humano é afetado por conflitos, impedindo-o de solucionar conflitos.
- c) é um fator de solução para situações-problema, apenas se o ser humano tiver conhecimento do passado.
- e) deve coexistir entre o presente e o passado, pois somente assim haverá resolução de conflitos humanos.
- d) pode ser fonte para solucionar situações-problema, uma vez que ideias podem surgir como um fator modificador.

QUESTÃO 18**Smart de 15 anos: veja como seu celular poderia ser 'infinito'****Especialistas denunciam obsolescência programada e Apple e Samsung são multadas na Itália**

Por quanto tempo você consegue usar seu celular novo sem que ele comece a apresentar falhas? Uma matéria publicada pelo **El País** afirma que, cerca de dois anos depois de comprado, um aparelho já começa a apresentar falhas que, dependendo do nível de paciência e necessidade, fazem com que seu dono se veja obrigado a comprar outro. O tempo curto de vida útil dos eletrônicos assusta, principalmente quando comparamos aos primeiros celulares, computadores e notebooks que compramos.

Mas, se a tecnologia avança a cada dia, como é possível que celulares e eletrônicos em geral comecem a ter problemas de funcionamento tão cedo? Em entrevista ao El País, Benito Muros, presidente da Fundação Energia e Inovação Sustentável Sem Obsolescência Programada (Feniss), afirmou que o curto espaço de tempo entre a compra e as primeiras falhas é proposital.

“No momento, absolutamente todos os fabricantes de telefones celulares adotam essa prática. Quando o celular fica mais lento ou certos aplicativos não funcionam, o usuário já começa a pensar que é normal”, afirmou para a publicação.

Segundo Muros, depois de dois anos, já é esperado que os celulares comecem a apresentar problemas graves que exigem reparos caros, podendo chegar a até 40% do valor de um novo celular. “Se a **obsolescência programada** não existisse, um telefone celular teria uma vida útil de 12 a 15 anos”, garante o especialista.

(...)

Disponível em: techtudo.com.br/noticias/2019/06/smart-de-15-anos-veja-como-seu-celular-poderia-ser-infinito.ghml.

Acesso em: 27 out. 2021.

Como abordado pelo texto, muitas empresas encurtam o tempo de vida de seus produtos, forçando consumidores a jogar fora aparelhos e peças que deixaram de funcionar e comprar novos. Com base na mentalidade do descarte, pode-se inferir que

- a) o consumo é inerente ao ser humano, que necessita dinamizar a vida em diferentes aspectos.
- b) remete a uma necessidade de consumo associado aquilo que de fato é importante.
- c) associa-se às demandas de produção, sem consequência para o meio ambiente.
- d) a modernidade pressupõe mais tecnologia e, por isso, mais reaproveitamento.
- e) haverá mais consumo e, conseqüentemente, significa mais lixo eletrônico.

QUESTÃO 19

A cultura se transmite, seja por meio de uma música, de uma história ou de uma vestimenta, e acontece de um desejo nato do ser humano de se comunicar, de se fazer entender. Para tanto, é preciso haver o desejo de querer fazer, mostrar, compartilhar. Assim, de uma forma ou de outra, a cultura sempre se apresenta narrada, falada, escrita, desenhada... A cultura faz parte do desejo das pessoas e das comunidades, de perpetuar suas histórias, suas formas de “usar”, “ver” e “praticar” no mundo com o que estiver disponível, enquanto agente possibilitador de ações criativas.

No desejo de poder narrar registrando, ou registrar narrando, muito se escreveu, desenhou em diversos lugares, desde cavernas, chão de terra, bacias de barro...até os atuais jornais e revistas. Inicialmente foi possível registrar em paredes de cavernas usando carvão, por exemplo, descoberto pela necessidade ou ao acaso. O mesmo podemos falar dos computadores e toda essa revolução tecnológica digital, pois os primeiros computadores surgiram para potencializar o armazenamento de informações e também para transmiti-las a outros lugares. Quando foram descobertas as possibilidades que as mídias digitais – computadores pessoais, pen-drives (memória removível), web-cams (filmadoras para computadores, etc.) – oferecem, ou seja, quando percebemos que poderíamos usar estas mídias para que nossas ideias chegassem mais rápido ao destino, seu uso foi

intensificado ao ponto de considerar tais descobertas como uma verdadeira revolução das mídias da cultura de uso digital.

Disponível em: portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12330-culturadigital-pdf&Itemid=30192.

Acesso em: 25 out. 2020

A cultura digital já invadiu há um bom tempo o nosso cotidiano e, como não poderia deixar de ser, trouxe uma grande quantidade de avanços tecnológicos que impulsionam ações criativas. Já temos uma geração digital que, com tantos meios de conexão disponíveis, encontra-se em um universo de “vidas sociais virtuais”. Com base nessa afirmação, pode-se inferir que

- a) o avanço tecnológico agregou valor ao nosso cotidiano à medida que tudo ficou mais intenso e rápido, incluindo às relações afetivas que, agora, são apenas virtuais.
- b) a cultura digital, embora realidade em nossa geração, difundiu um grande e irreversível prejuízo visto que as amizades passaram a existir apenas em ambiente on-line.
- c) a cultura digital é um retrocesso para o desenvolvimento identitário da nova geração uma vez que não terá a oportunidade de se relacionar autenticamente.
- d) as variadas formas de conexão disponíveis favorecem a interação entre as pessoas que, mesmo em ambiente virtual, podem compartilhar experiências.
- e) as inovações tecnológicas levaram à humanidade uma superficialidade nas relações, já que apenas as relações físicas têm valor agregado para a nossa comunidade.

QUESTÃO 20

Leia.



Adorno e Horkheimer, estudiosos da Escola de Frankfurt, referem-se, no capítulo sobre Indústria Cultural de sua obra mais conhecida, a Dialética do Esclarecimento, aos meios de comunicação de massa como uma forma de alienação.

A respeito dos conceitos de Indústria Cultural e Alienação, tomando a charge como referência, é possível inferir que a indústria cultural

- a) induz desejos e necessidades superficiais.
- b) reproduz a cultura erudita de modo autêntico.
- c) aprofunda o conhecimento histórico da humanidade.
- d) contribui para o desenvolvimento do senso crítico pessoal.
- e) favorece a heterogeneidade de ideias, desejos e percepções sobre o mundo.

QUESTÃO 21

“*Fake news* são notícias falsas, mas que aparentam ser verdadeiras. Não é uma piada, uma obra de ficção ou uma peça lúdica, mas sim uma mentira revestida de artifícios que lhe conferem aparência de verdade.”

Professor Doutor Diogo Rais

Disponível em: inteligenciadevida.com.br. Acesso em: 20 out. 2020.

No dia a dia, podemos sofrer com as consequências das *fake news*. Não paramos de checar os nossos celulares, computadores e TV em busca de novas informações. Diante dessa situação, é importante tentar analisar as manchetes de jornal ou mensagens de WhatsApp com criticidade antes de passar a diante.

Compartilhar e espalhar *Fake News* é crime, previsto no Código Penal. Não acredite ou compartilhe tudo o que vê. Fica a dica:

- ✓ **Procure sempre verificar as fontes: jornais, sites noticiosos, veículos oficiais e fontes secundárias (prefeitura, noticiário, jornalistas, órgãos, empresas e publicações oficiais);**
- ✓ **Não saia compartilhando toda informação sem, ao menos, ler a matéria ou notícia por completo;**
- ✓ **Certifique-se de que a fonte é segura e a notícia esteja com a publicação em dia;**
- ✓ **Não faça suposições em cima de uma informação e muito menos repasse-a sem saber se ela é verdadeira;**
- ✓ **Por fim, seja consciente e diga NÃO às *Fake News*. Se for preciso, denuncie. É de extrema importância reportar casos de notícias fictícias ou de caráter falso.**

O tema abordado no texto acima é de extrema importância para manter as relações sociais adequadas, tendo em vista o perigo da propagação das notícias falsas. Sobre a ação de repassar a informação, é possível afirmar que

- a) não há nenhuma consequência relevante nos dias de hoje, já que temos muito acesso à informação, o que facilita a constatação.
- b) as *fake news* não passam de uma piada, e não podem ser levadas a sério, logo podem ser repassadas sem problemas.
- c) respeitar a regra de conduta é imprescindível, o remetente deve checar a veracidade da informação antes de repassar a diante.
- d) o termo *fake news* é recente, e isso só se faz presente no século XXI, não tendo registro de ocorrência em épocas anteriores.
- e) as *fake news* não necessariamente são mentiras, depende do ponto vista e se condiz com a minha opinião.

PROPOSTA DE REDAÇÃO

Querido(a) aluno(a),

Seja bem-vindo à prova de redação do Bolsão 2020 do Darwin. Hoje, sua tarefa será produzir um TEXTO DE OPINIÃO, conforme a proposta que você lerá a seguir. É hora de dar o seu melhor! Mãos à obra! Temos a certeza de que sua produção será um sucesso. Estamos juntos!

Desejamos a todos uma excelente prova!

Equipe Darwin

CONHECENDO O GÊNERO

O texto de opinião é um texto argumentativo em que o autor defende seu ponto de vista acerca de um assunto de relevância coletiva.

Esse gênero textual apresenta a seguinte estrutura:

Título: criativo e que desperte a curiosidade do leitor.

Introdução: contextualização do tema e apresentação da tese (posicionamento acerca do assunto).

Desenvolvimento: apresentação e desenvolvimento do ponto de vista a partir da elaboração de argumentos. Você pode utilizar estratégias como: estabelecimento de relações de causa e de consequência, presença de dados estatísticos, uso de conhecimentos de segunda área (história, geografia etc.), citação dos argumentos de uma autoridade no assunto, apresentação de situações concretas, entre outras. Para persuadir o leitor, podem ser usados recursos como a ironia, traços de humor, acusações e fontes de informações precisas.

Conclusão: retomada e fechamento do ponto de vista. É a finalização do texto e pode apresentar uma reflexão, uma proposta de solução, uma retomada de seu posicionamento.

TEXTOS MOTIVADORES

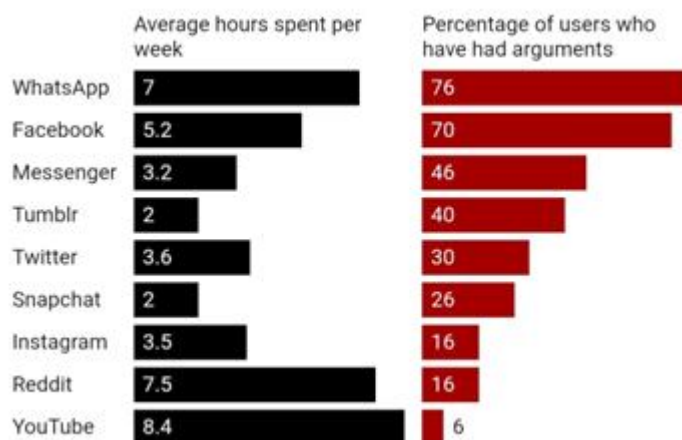
TEXTO I

Redes sociais foram desenhadas para fomentar conflito

Pesquisa revela que a raiz das discussões está no próprio design das plataformas, com WhatsApp e Facebook liderando o ranking de arenas de briga

A maioria das pessoas evita se engajar em assuntos polêmicos nas redes sociais por medo de destruir o relacionamento com amigos, colegas e conhecidos. Por outro lado, quando há conflitos de opiniões, nem todas as redes suscitam o mesmo comportamento. O Youtube, por exemplo, tem alta audiência, mas é o ambiente que menos provoca discussões, enquanto é praticamente impossível evitar uma boa briga quando se trata de WhatsApp e Facebook – pelo menos é o que revela uma pesquisa com 257 pessoas feita por Amanda Baughan, doutoranda em Ciência da Computação e Engenharia pela Universidade de Washington, Em Seattle, Estados Unidos.

No gráfico abaixo, elaborado pela autora do estudo, é possível cotejar o tempo semanal médio em horas passados nas redes sociais (primeira coluna) com o percentual de pessoas que entraram em discussões na mesma rede (segunda coluna).



Disponível em: veja.abril.com.br/tecnologia/redes-sociais-foram-desenhadas-para-fomentar-conflito/ Acesso em: 20 jul. 2022.

TEXTO II

Os grupos de WhatsApp fazem parte de nossas vidas, para o bem ou para o mal. Você provavelmente participa de algum grupo, seja o grupo do trabalho, da escola, grupo dos vizinhos do condomínio ou o tão comum grupo da família.

Quando bem usados, os grupos de WhatsApp podem realmente ajudar, divertir, informar ou facilitar bastante a vida dos participantes. O problema é quando o grupo sai de controle e as pessoas começam a se comportar mal, desvirtuando totalmente o objetivo inicial daquele grupo.

Para tentar te ajudar com esse problema tão comum, montamos uma lista com 10 regras para grupos de WhatsApp.

Regras do grupo:

1. Evite mensagens que não são sobre o assunto do grupo
2. Ao escrever, mande todo o texto de uma só vez
3. Evite falar de assuntos privados
4. Evite postar antes das 7h ou depois das 21h
5. Se precisar mandar áudios, seja breve
6. Evite polêmicas ou assuntos delicados
7. Não altere a imagem, o nome ou a descrição do grupo
8. Se quiser adicionar alguém ao grupo, fale com o administrador
9. Respeite os outros integrantes
10. Qualquer um é livre para sair do grupo quando quiser

Disponível em: comunicadores.info/as-10-regras-de-ouro-nos-grupos-de-whatsapp. Acesso em: 20 jul. 2022.

TEXTO III

Disponível em: agora.com.br/noticia/charge-discursos-de-odio-nas-redes-sociais. Acesso em: 20 jul. 2022.

PROPOSTA DE REDAÇÃO

Os textos da coletânea mostram como às vezes os maus entendidos nas redes sociais, como o WhatsApp, podem gerar desconfortos e confusões. No entanto, sabe-se que a internet favorece o contato digital entre as pessoas, que precisam frequentemente se adaptar a essas inovações para se comunicarem. A partir disso, escreva um texto de opinião em que você dê o seu ponto de vista sobre como as pessoas se comportam com as novas formas de comunicação virtual. A redação deve ter entre 20 e 25 linhas e o seu posicionamento deve ser justificado.

ORIENTAÇÕES

1. Seu texto de diário deve ter no mínimo 20 e no máximo 25 linhas; texto com número de linhas inferior ao mínimo será desclassificado;
2. O texto deve ser escrito e entregue à caneta azul ou preta. Texto a lápis ou com outro tipo de tinta será desclassificado;
3. Atenção às regras básicas de produção textual: parágrafos, períodos, coesão, ortografia, caligrafia, regras gramaticais, margem e limite de linhas. Texto que ultrapasse o limite das vinte e cinco linhas terá perda nas análises classificatórias.
4. Texto que fugir ao tema proposto será desclassificado.
5. Os textos motivadores ou coletânea são apoio ao tema, não podem ser transcritos nem copiados. Qualquer tipo de cópia desses discursos fará com que o texto seja desclassificado;
6. A proposta de gênero textual é um **texto de opinião** e a não realização desse gênero fará com que o texto seja desclassificado;
7. Atenção ao tempo de execução do trabalho. Após a hora estabelecida, o fiscal tem poder e soberania para recolher o trabalho;
8. Releia seu texto com atenção;
9. Desejamos um excelente resultado para você!

RASCUNHO - PRODUÇÃO DE TEXTO

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____