

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Pró-Reitoria de Ensino
Coordenação de Acesso Discente

Candidato:

Nº de Inscrição:



Exame de Seleção

EDITAL Nº. 26/2016 - PROEN/IFRN

ORIENTAÇÕES

- Verifique se seu caderno de provas contém 03 textos, 40 questões (20 de Língua Portuguesa e 20 de Matemática) e uma orientação para produção textual.
- Leia com bastante atenção cada texto deste caderno.
- Leia com bastante atenção cada questão antes de responder.
- Lembre-se de que, para cada questão, existe apenas uma resposta certa.
- Transfira suas respostas para o Cartão de Respostas somente quando não for mais modificá-las.
- Leia cuidadosamente a orientação e os critérios de correção para a produção escrita.



Outubro - 2016

Texto 1

Pokémon Go e o Trânsito

Archimedes Azevedo Raia Jr. (*)

Foi lançado no país, nas últimas semanas, o *game* Pokémon Go, um dos primeiros jogos de realidade aumentada para *smartphones*, que está provocando uma verdadeira onda de fanatismo. O jogo é baseado em uma franquia japonesa dos anos 1990 e os jogadores usam seus celulares para descobrir e capturar personagens virtuais de *pokémon* em vários lugares do mundo real.

Caminhar ou dirigir veículo caçando *pokémons* mistura o real com o virtual e faz com que os jogadores se sintam parte do jogo. É um aplicativo que funciona como um GPS. Até aí não haveria muitos motivos para preocupações. O grande perigo é a distração, que provoca milhares de acidentes de trânsito no mundo todo.

No Brasil, não estão ainda disponíveis estatísticas sobre o assunto, porém, a mídia americana afirma que 96% dos jogadores possuem idades entre 18 e 30 anos. Esses dados apontam para o fato de que a maioria dos jogadores pode ser potencialmente motorista e pedestre.

O jogo, aparentemente inofensivo, tem provocado, nas últimas semanas, acidentes de trânsito gravíssimos, relatados pela mídia mundial. No Brasil, um jovem foi atropelado em Curitiba-PR, enquanto jogava o aplicativo. Em Rolândia-PR, um motorista de 21 anos bateu na traseira de uma caminhonete, por estar distraído com o Pokémon Go. Em Camboriú-SC, um motorista perdeu o controle do veículo, bateu em outro que estava estacionado e foi flagrado com celular em mãos, tentando capturar *pokémons*. O causador do acidente fugiu do local antes da chegada da polícia.

Em Auburn, estado de Nova York, um motorista saiu da rodovia e chocou seu carro frontalmente com uma árvore. Aos policiais locais admitiu que estava absorto jogando Pokémon Go.

Um homem de 39 anos dirigia seu caminhão na cidade japonesa de Tokushima e acabou atropelando 2 pedestres. Foi preso e confessou à polícia que estava distraído jogando Pokémon Go. Uma senhora de 72 anos fraturou o pescoço, indo a óbito, e a outra vítima, de 60 anos, teve lesão grave no tórax.

Departamentos Estaduais de Trânsito, preocupados com mais esse novo fato que acaba por agravar a acidentalidade de trânsito no país, lançaram campanhas para esclarecer e conscientizar as pessoas sobre o grave risco que assumem como motoristas ou pedestres. Artigos anteriores, por mim publicados no JC, já alertavam para o uso de celular enquanto se dirige veículo automotor e também como pedestre. Agora, o desenvolvimento tecnológico que, em muitos casos, ajuda a salvar vidas, está contribuindo para ceifá-las.

Ressalta-se que, se a tecnologia fosse bem utilizada, ela não produziria impactos negativos à vida das pessoas. No entanto, como se sabe, o ser humano não está totalmente conscientizado sobre seu verdadeiro papel na sociedade. Exemplos disso são pessoas que dirigem após consumirem bebidas alcoólicas, alguns dirigem sem serem habilitados ou com seus veículos sem a devida conservação, distraídos, em excesso de velocidade etc.

É preciso sempre se ter em mente que a **desídia** de uns pode colocar, além das próprias vidas em risco, as de outros também, que nada têm a ver com os seus devaneios. Viver em sociedade significa assinar contrato que rege a vida em comum. Não se pode nunca esquecer **isso**.

(*) O autor é mestre e doutor em Engenharia de Transportes, docente da UFSCar, diretor de Mobilidade da Assenag e membro do Conselho Diretor da ANTP.

Texto adaptado para fins pedagógicos. Disponível em: <http://www.icnet.com.br/editorias_noticias.php?codigo=244867>. Acesso em: 16 set. 2016.

Texto 2

Jogadores estão usando o Pokémon Go 43 minutos por dia, andando pelo 'mundo real'

Jogar todos os dias por uma semana queimaria

1500 calorias para mulheres ou
1800 para homens

Ou em biscoitos de chocolate



Homens



Mulheres



BBC

Texto adaptado para fins pedagógicos. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/mais-acessos-e-menos-calorias-curiosidades-sobre-o-pokemon-go-a-nova-febre-digital.html>> Acesso em: 16 set. 2016.

Texto 3



Disponível em <<http://g1.globo.com/bemestar/noticia/2016/08/charge-cacando-pokemon.htm>>. Acesso em: 16 set. 2016.

1) A leitura global do Texto 1 permite afirmar que

- a) o devaneio dos jogadores do Pokémon Go é relatado pela mídia mundial.
- b) o fanatismo dos jogadores de Pokémon Go está provocando acidentes de trânsito.
- c) os jogadores do Pokémon Go não estão totalmente conscientizados sobre seu verdadeiro papel na sociedade.
- d) os jogadores do Pokémon Go solicitaram campanhas educativas aos Departamentos Estaduais de Trânsito.



Português

2) O Texto 1 tem como objetivo principal

- a) conscientizar as crianças sobre os impactos negativos das tecnologias.
- b) mostrar que o jogo Pokémon Go é de realidade aumentada para *smartphones*.
- c) alertar sobre aumento dos acidentes de trânsito por causa do jogo Pokémon Go.
- d) condenar o uso do jogo Pokémon Go em todas as situações e em diversos países.

3) Para cumprir seu objetivo, o autor

- a) utiliza dados sobre acidentes de trânsito.
- b) apresenta e descreve o jogo Pokémon Go.
- c) defende o bom uso da tecnologia em sociedade.
- d) compara os jogadores a motoristas alcoolizados.

4) De acordo com a leitura do Texto 1, os milhares de acidentes provocados pelo uso do Pokémon Go, em todo o globo, devem-se à

- a) ousadia.
- b) indiscrição.
- c) curiosidade.
- d) desatenção.

5) Os dados sobre os acidentes causados pelo uso do jogo Pokémon Go demonstram que

- a) departamentos de trânsito estão preocupados com os acidentes.
- b) recursos tecnológicos causam impactos negativos nas pessoas.
- c) pedestres e motoristas representam a maioria dos jogadores.
- d) acidentes gravíssimos são provocados em várias cidades.

6) Os dois primeiros parágrafos do Texto 1 têm como função

- a) apresentar a história do *game* Pokémon Go.
- b) situar o leitor e apresentar o ponto de vista do autor.
- c) descrever o jogo e valorizar a mescla do real com o virtual.
- d) mostrar os argumentos que serão desenvolvidos ao longo do texto.

Considere o trecho a seguir para responder às questões 7, 8 e 9.

O jogo é baseado em uma franquia japonesa dos anos 1990 e os jogadores usam seus celulares para descobrir e capturar personagens virtuais de Pokémon em vários lugares do mundo real.

7) Classifica-se o trecho como um período composto por

- a) subordinação com três orações.
- b) coordenação com quatro orações.
- c) coordenação e subordinação com três orações.
- d) coordenação e subordinação com quatro orações.

Considerando o trecho destacado, analise as afirmativas para responder à Questão 8

- I. Os substantivos *JOGO* e *JOGADORES* estão determinados de forma particular.
- II. Os substantivos *ANOS* e *MUNDO* são referenciados de modo impreciso.
- III. O substantivo *FRANQUIA* assume sentido preciso e completo.
- IV. O substantivo *FRANQUIA* apresenta caráter vago e geral.

8) Estão corretas apenas as afirmativas

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

9) No trecho, identificam-se

- a) 7 substantivos.
- b) 8 substantivos.
- c) 9 substantivos.
- d) 10 substantivos.

Considere o seguinte trecho do Texto 1 para responder às questões 10, 11 e 12.

O jogo, (1) aparentemente inofensivo, (2) tem provocado, (3) nas últimas semanas, (4) acidentes de trânsito gravíssimos, relatados pela **mídia** mundial. No Brasil, (5) um jovem foi atropelado em Curitiba-PR, enquanto jogava o aplicativo. Em **Rolândia**-PR, um motorista de 21 anos bateu na traseira de uma caminhonete, (6) por estar **distraído** com o **Pokémon Go**. Em **Camboriú**-SC, um motorista perdeu o controle do **veículo**, (7) bateu em outro que estava estacionado e foi flagrado com celular em **mãos**, tentando capturar **pokémons**. O causador do acidente fugiu do local antes da chegada da **polícia**.

10) Considerando sua inserção no Texto 1, a expressão APARENTEMENTE INOFENSIVO

- a) mostra a opinião do autor.
- b) explicita uma dúvida do autor.
- c) expressa uma denúncia do autor.
- d) apresenta a defesa do uso do jogo.

Para responder à questão 11, leia as afirmativas a seguir relativas ao uso das vírgulas destacadas no trecho.

- I. As vírgulas assinaladas com os números 1 e 2 isolam uma oração adjetiva explicativa.
- II. As vírgulas assinaladas com os números 3, 4 e 5 foram utilizadas para separar adjunto adverbial deslocado.
- III. A vírgula assinalada com o número 6 indica a supressão de um verbo.
- IV. A vírgula assinalada com o número 7 separa orações coordenadas.

11) Estão corretas apenas as afirmativas

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

Leia as afirmativas a seguir sobre acentuação e tonicidade para responder à questão 12.

- I. O vocábulo *MÃOS* recebe o til por ser oxítono.
- II. Três vocábulos são acentuados por serem paroxítonos terminados em ditongo.
- III. A acentuação de *DISTRAÍDO*, *CAMBORIÚ* e *VEÍCULO* se justifica pelo mesmo motivo.
- IV. Os vocábulos *MÍDIA*, *ROLÂNDIA* e *POLÍCIA* foram acentuados por serem proparoxítonos.

12) Estão corretas apenas

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

13) A palavra DESÍDIA, destacada no último parágrafo do Texto 1, assume o sentido de

- a) atenção.
- b) liberdade.
- c) autonomia.
- d) negligência.

Para responder à questão 14, preencha as lacunas 1 e 2 da afirmativa a seguir utilizando as informações presentes nas colunas 1 e 2, respectivamente.

Considerando sua inserção no último parágrafo do Texto 1, o elemento linguístico ISSO é um pronome (1) que retoma o período _____ (2).

Coluna 1	Coluna 2
1. relativo	A. <i>é preciso sempre se ter em mente que a desídia de uns pode colocar, além das próprias vidas em risco, as de outros também.</i>
2. demonstrativo	B. <i>nada têm a ver com os seus devaneios.</i> C. <i>viver em sociedade significa assinar contrato que rege a vida em comum.</i>

14) Assinale a opção que completa corretamente a afirmativa.

- a) 1 C. b) 1 B. c) 2 A. d) 2 B.

15) A leitura do Texto 2 permite concluir que

- a) jogadores do Pokémon Go poderão comer biscoitos à vontade.
b) jogadores do Pokémon Go, homens e mulheres, podem emagrecer.
c) o uso do jogo Pokémon Go deve acontecer por uma semana inteira.
d) o uso do jogo Pokémon Go prejudica a saúde de homens e mulheres.

16) Considerando a relação de sentido expressa no primeiro período do Texto 2, assinale a opção que reescreve, adequadamente, esse período.

- a) Jogadores estão usando o Pokémon Go 43 minutos por dia enquanto andam pelo mundo real.
b) Apesar de andarem pelo mundo real, jogadores estão usando o Pokémon Go 43 minutos por dia.
c) Jogadores estão usando o Pokémon Go 43 minutos por dia porque andam pelo mundo real.
d) Como andam pelo mundo real, jogadores estão usando o Pokémon Go 43 minutos por dia.

17) Quanto ao gênero textual, é correto afirmar que

- a) o Texto 1 é um artigo de opinião.
b) o Texto 1 é uma reportagem.
c) o Texto 2 é uma charge.
d) o Texto 2 é um cartaz.

18) A intenção comunicativa do Texto 3 é

- a) narrar um fato em que participam dois personagens usando celular.
b) criticar o uso do Pokémon Go e a falta de vacinas contra a Dengue.
c) descrever um flagrante da vida urbana em uma grande cidade.
d) informar sobre a falta de vacinas nos postos de saúde.

19) A variedade linguística usada no Texto 3 está de acordo com a escolha do gênero e pertence à modalidade da língua escrita

- a) formal.
b) cultural.
c) regional.
d) informal.

20) Os textos 1, 2 e 3 desta prova apresentam em comum

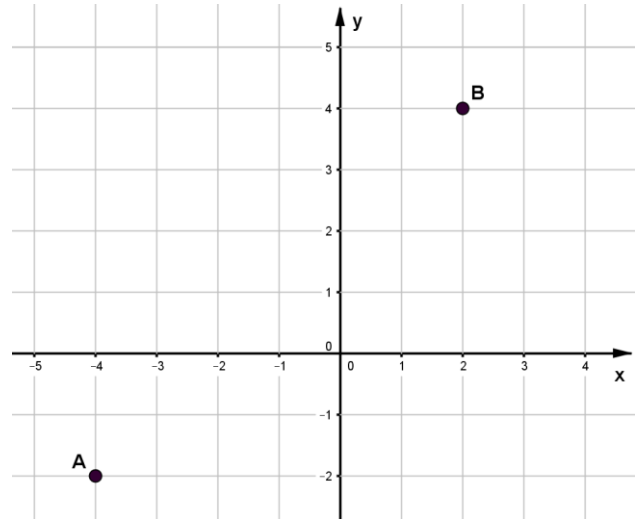
- a) a temática.
b) a tipologia textual.
c) a linguagem utilizada.
d) a referência ao jogo Pokémon Go.

21) Segundo o Texto 1, “[...] a mídia americana afirma que 96% dos jogadores possuem idades entre 18 e 30 anos.” Com base nessas informações, escolhendo-se um jogador ao acaso, a probabilidade de ele NÃO estar na faixa etária entre 18 e 30 anos é



- a) $\frac{1}{25}$. b) $\frac{3}{25}$. c) $\frac{1}{4}$. d) $\frac{3}{4}$.

22) O Texto 1 informa que o jogo Pokémon Go funciona como um GPS (sigla, em inglês, para Sistema de Posicionamento Global), que é um sistema por satélites utilizado para localização na superfície terrestre. O sistema cartesiano, observado na Figura 1, representa o esboço de um sistema de posicionamento mais simples que o GPS, com escala em quilômetros. Suponha que, em um novo jogo, para chocar um ovo Pokémon, um jovem precisou se deslocar o equivalente à distância entre os pontos A e B. Então, considerando $\sqrt{2} = 1,41$, esse jovem, aproximadamente, andou



- a) 7,4 km.
b) 8,5 km.
c) 9,6 km.
d) 10,1 km.

Figura 1

23) O Texto 1 comenta que uma das maiores causas de mortes no trânsito brasileiro é o fato lastimável de se consumir bebidas alcóolicas e depois dirigir. A Figura 2 apresenta um gráfico com o resultado de um estudo sobre a taxa de mortalidade no trânsito por 100.000 habitantes no Brasil, de 1996 a 2011, período em que algumas medidas foram tomadas para se tentar diminuir acidentes de trânsito, principalmente, os motivados por motoristas embriagados.

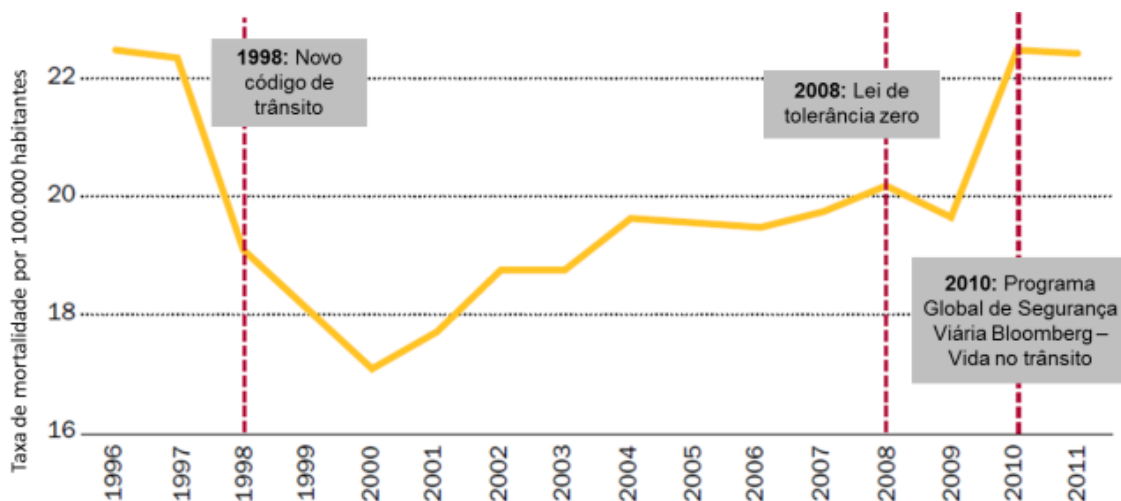


Figura 2

Disponível em: <<http://www.cisa.org.br/artigo/5828/-impacto-lei-seca-no-brasil-nas.php>>

Acesso em: 24 set. 2016.

Com relação às informações apresentadas, conclui-se que

- a) as menores taxas de mortalidade, no trânsito brasileiro, ocorreram nos anos de 2000 e 2009.
- b) de 1998 até 2008, a cada ano, a taxa de mortalidade no trânsito brasileiro sempre apresentou crescimento.
- c) após 2008, ano de implantação da Lei de Tolerância Zero (Lei Seca), a taxa de mortalidade, no trânsito brasileiro, vem sempre decaindo.
- d) apesar das medidas de 1998, 2008 e 2010 para coibir a embriaguez ao volante, a taxa de mortalidade, no trânsito brasileiro, em 2011, muito se aproximou da mesma taxa em 1996.

Considere o trecho do Texto 2, a seguir, para responder às questões 24 e 25.

Jogadores estão usando o Pokémon Go 43 minutos por dia, andando pelo 'mundo real'

24) As informações do trecho levam à conclusão de que os jogadores, em 30 dias, usando o Pokémon Go, caminham

- a) 19 horas e 45 minutos.
- b) 21 horas e 30 minutos.
- c) 23 horas e 30 minutos.
- d) 25 horas e 15 minutos.

25) Se os jogadores de Pokémon Go andam a uma velocidade média de 4 km/h, então, em um dia, eles percorrem uma distância aproximada de

- a) 2,05 km.
- b) 2,38 km.
- c) 2,63 km.
- d) 2,87 km.

26) Segundo o Texto 2, um jogador de Pokémon Go que caminhasse 43 minutos por dia, durante uma semana, usando o aplicativo, queimaria 1.800 calorias. Considerando que a queima de calorias ocorra de forma proporcional, um jogador que caminhasse 55 minutos por dia, durante uma semana, aproximadamente, queimaria

- a) 2.136 calorias.
- b) 2.204 calorias.
- c) 2.302 calorias.
- d) 2.405 calorias.

27) O Texto 2 faz referência à quantidade de calorias consumidas por jogadores de Pokémon Go. No mesmo sentido, o Quadro 1 se refere à quantidade de calorias consumidas em algumas atividades.

Quadro 1: GASTO CALÓRICO DE ATIVIDADE EM KCAL POR HORA (Calculado para uma pessoa de 70 kg)	
Caminhando rápido	520 kcal/h
Caminhando devagar	240 kcal/h
Correndo	500 a 900 kcal/h
Digitando	95 kcal/h
Estudando	120 kcal/h

Disponível em: <http://bemstar.globo.com/index.php?modulo=avaliacao_fisica_gasto2>.

Acesso em: 24 set. 2016.

Com base nos dados do Quadro 1, observou-se que, em 9h, caminhando rápido e estudando, uma pessoa consumiu 2.480 kcal. A partir dessas informações, é correto afirmar que ela gasta

- a) 750 kcal estudando.
- b) 5h 30min estudando.

- c) 2h 30min caminhando rápido.
 d) 1.150 kcal caminhando rápido.

28) O personagem do Texto 3, que buscava uma clínica que não cobrasse R\$ 300,00 pela vacina da dengue, encontrou um consultório médico que cobrava R\$ 264,00. Assim, em relação ao preço apresentado no Texto 3, ele fez uma economia de

- a) 11%. b) 12%. c) 13%. d) 14%.

Considere as informações, destacadas a seguir, para responder às questões 29 e 30.

Uma caixa para transporte e armazenamento de vacina da dengue contém 12 frascos com 6ml do líquido em cada um deles.

29) Se é necessário 0,5 ml para a aplicação da vacina em cada pessoa, então, com o conteúdo de uma caixa é possível, no máximo, vacinar

- a) 36 pessoas.
 b) 72 pessoas.
 c) 144 pessoas.
 d) 248 pessoas.

30) O conteúdo líquido dos 12 frascos foi despejado em um recipiente em forma de paralelepípedo retângulo, conforme ilustrado na Figura 3. Se a face, com dimensões 6 cm x 4 cm desse recipiente, está assentada sobre uma mesa plana paralela ao solo, então, a altura do nível do líquido contido no recipiente é igual a

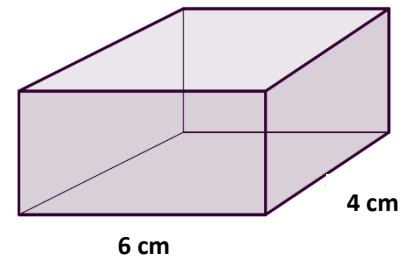


Figura 3

- a) 1 cm.
 b) 2 cm.
 c) 3 cm.
 d) 4 cm.

31) O Pokémon mostrado na Figura 4 é do tipo aquático e se chama Goldeen. Suponha que pudesse deixá-lo em um aquário de vidro com o formato de um paralelepípedo retângulo, sem a face superior, com base de dimensões 60 cm x 40 cm. Se a altura desse aquário for de 50 cm, então, para sua construção, no mínimo, seriam necessários



Goldeen

Figura 4

- a) 12,4 m² de vidro.
 b) 1,24 m² de vidro.
 c) 0,124 m² de vidro.
 d) 0,0124 m² de vidro.

32) A Figura 5 mostra um Pokémon Arbok, que é um tipo de cobra. Suponha que, totalmente esticado, ele atinja o comprimento de meio perímetro do retângulo apresentado no Texto 3 mais uma das diagonais desse mesmo retângulo, cujas dimensões são 18 cm de base e 21 cm de altura. Então, o Pokémon Arbok tem como comprimento um valor mais próximo de



Arbok

Figura 5

- a) 65 cm.
 b) 66 cm.
 c) 67 cm.
 d) 68 cm.

33) A Figura 6 é um esboço do gráfico da função horária do movimento de uma pessoa jogando Pokémon Go, em um sistema cartesiano, no qual S denomina o espaço percorrido em função do instante t. Supondo que esse gráfico seja parte de uma parábola, na qual B é seu ponto de máximo, de abscissa 2, então, para valores de t convenientes, a expressão algébrica dessa função é descrita pelo polinômio

- a) $S(t) = \frac{3}{5}(5 + 4t - t^2)$.
- b) $S(t) = \frac{3}{5}(3 + 4t - t^2)$.
- c) $S(t) = 4 + 5t - 3t^2$.
- d) $S(t) = 5 + 4t - 3t^2$.

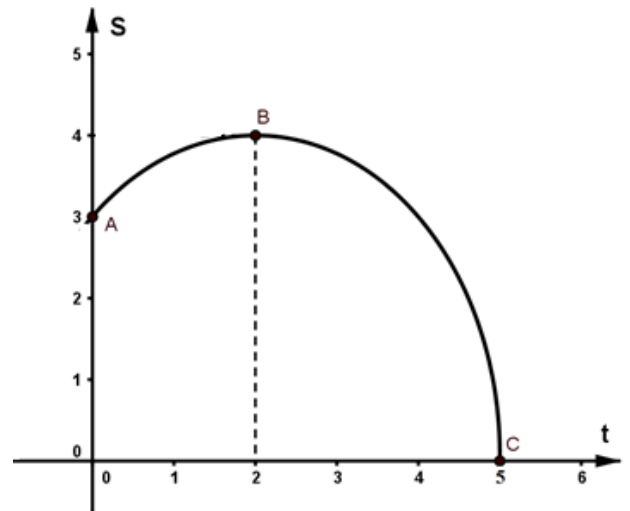


Figura 6

34) Pokémon Go é um jogo que permite aos jogadores capturar, batalhar e treinar criaturas virtuais. Supondo que Lucas demore 2 horas para executar uma certa tarefa do jogo, enquanto Pedro demora 4 horas e Fábio 3 horas, o tempo aproximado para que os três juntos executem a mesma tarefa, considerando que os mesmos trabalhem uniformemente, é de

- a) 23 minutos.
- b) 35 minutos.
- c) 41 minutos.
- d) 55 minutos.

35) PokéStop é o termo utilizado, no jogo, para designar os locais onde os jogadores podem conseguir ovos, incensos, pokébolas, dentre outros itens. Um jogador, ao se aproximar de uma pokéStop, percebeu uma figura geométrica plana com círculos de raio 2 cm, conforme ilustrado na Figura 7. Considerando $\pi = 3,14$, o valor aproximado da área hachurada será

- a) 25,12 cm².
- b) 38,88 cm².
- c) 42,24 cm².
- d) 51,44 cm².

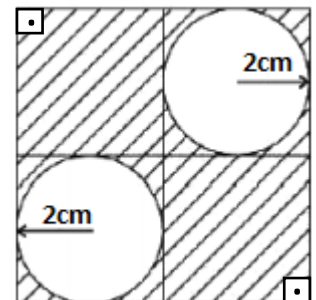


Figura 7

36) A Pokébola é um objeto com um compartimento interno em que os treinadores armazenam e transportam seus pokémons durante uma viagem. Considere que a representação planificada da Pokébola da Figura 8 tenha diâmetro de 12,4 cm e que o raio do círculo central da figura seja igual a 3,2 cm. Nesse caso, considerando $\pi = 3,14$, o comprimento do círculo central somado ao comprimento dos segmentos \overline{AB} e \overline{CD} é, aproximadamente, de

- a) 18,4 cm
- b) 20,1 cm.
- c) 26,1 cm.
- d) 28,4 cm.

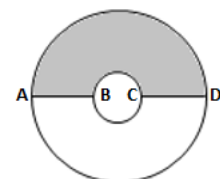


Figura 8

37) Com o sucesso do jogo Pokémon Go, um jornal reservou 25% de uma página para a publicidade de figuras referentes ao jogo, e os 435 cm² restantes foram destinados a textos. A área total dessa página é

- a) 580 cm²
- b) 625 cm².
- c) 745 cm².
- d) 860 cm².

38) Na Figura 9, temos uma situação de captura de pokémon. Considerando que as retas r e s são paralelas, os valores de x e y , para essa situação, são

- $x = 60^\circ$ e $y = 20^\circ$.
- $x = 60^\circ$ e $y = 60^\circ$.
- $x = 80^\circ$ e $y = 40^\circ$.
- $x = 80^\circ$ e $y = 60^\circ$.

39) Um jogador descobriu que os pokémons surgem com maior frequência em regiões com maior população. Começando a jogar Pokémon Go, ele percebeu que, na primeira hora, apareceram 4 pokémons e que, a cada hora seguinte, essas aparições quadruplicavam-se. Nessas circunstâncias, o tempo necessário para que apareçam 1.024 pokémons será

- 4 horas.
- 5 horas.
- 6 horas.
- 7 horas.

40) Os pokémons Flareon e Jolteon são evoluções do pokémon Eevee. A probabilidade de um jogador, que tenha os pokémons representados da Figura 10, escolher aleatoriamente uma evolução do Eevee para batalhar é de

- $\frac{1}{3}$.
- $\frac{2}{3}$.
- $\frac{1}{9}$.
- $\frac{2}{9}$.

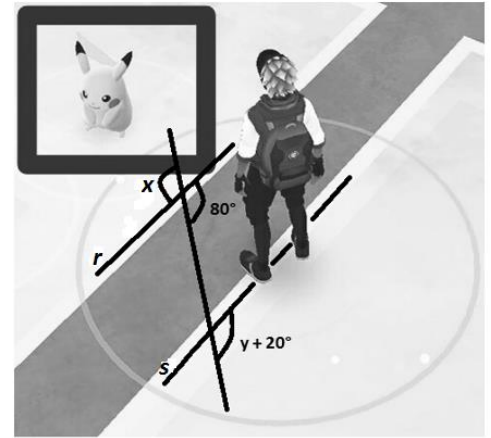


Figura 9

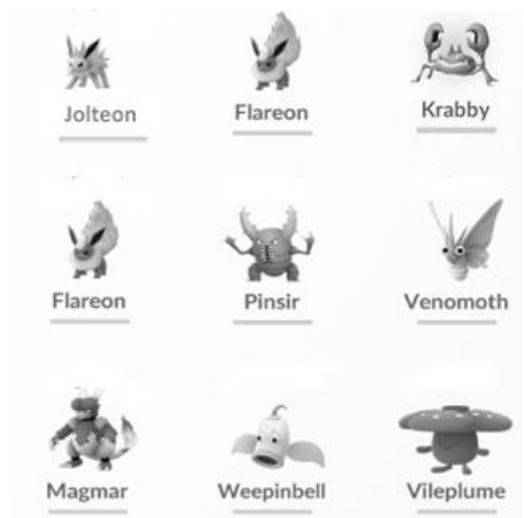


Figura 10



Disponível em:

<http://www.amigosdoforum.com.br/a-imagem-mais-idiota-da-semana/>. Acesso em: 16 set. 2016.

PROPOSTA DE PRODUÇÃO TEXTUAL

Os *smartphones* invadiram todos os ambientes sociais, sejam eles da cidade ou mesmo do campo. Com essa invasão, surgiram os usuários de alta frequência, principalmente, aqueles que usam o jogo Pokémon Go. Há pesquisas indicando que esse uso gera muita ansiedade, resultante de uma obrigação percebida pelos usuários de permanecerem, constantemente, ligados às redes sociais. Assim, campanhas educativas sobre o uso adequado dos *smartphones* precisam ser pensadas, a fim de que se preserve a saúde física e mental de seus usuários.

Considerando a temática em foco, os textos desta prova e seus conhecimentos prévios sobre o tema, escreva um **artigo de opinião** em que se posicione sobre a seguinte questão: **o uso de smartphones prejudica a saúde das pessoas?**

Assine o seu artigo, exclusivamente, com o pseudônimo **Netinho da Rede**.



Produção Textual

