



# **PROCESSO SELETIVO VAGAS RESIDUAIS 2018**



## **05**

- SISTEMAS BÁSICOS DE COMPUTAÇÃO**
- COMPUTADOR, ÉTICA E SOCIEDADE**
- REDAÇÃO**

---

## INSTRUÇÕES

Para a realização das provas, você recebeu este Caderno de Questões, uma Folha de Respostas para as Provas I e II e uma Folha de Resposta destinada à Redação.

### 1. Caderno de Questões

- Verifique se este Caderno de Questões contém as seguintes provas:  
Prova I: SISTEMAS BÁSICOS DE COMPUTAÇÃO — Questões de 01 a 35  
Prova II: COMPUTADOR, ÉTICA E SOCIEDADE — Questões de 36 a 70  
Prova de REDAÇÃO
- Qualquer irregularidade constatada neste Caderno de Questões deve ser imediatamente comunicada ao fiscal de sala.
- Nas Provas I e II, você encontra apenas um tipo de questão: objetiva de proposição simples. Identifique a resposta correta, marcando na coluna correspondente da Folha de Respostas:

**V**, se a proposição é verdadeira;

**F**, se a proposição é falsa.

**ATENÇÃO:** Antes de fazer a marcação, avalie cuidadosamente sua resposta.

#### LEMBRE-SE:

- A resposta correta vale 1 (um), isto é, você **ganha** 1 (um) ponto.
- A resposta errada vale -0,5 (menos meio ponto), isto é, você **não ganha** o ponto e ainda **tem descontada**, em outra questão que você acertou, essa fração do ponto.
- A ausência de marcação e a marcação dupla ou inadequada valem 0 (zero). Você **não ganha nem perde nada**.

### 2. Folha de Respostas

- A Folha de Respostas das Provas I e II e a Folha de Resposta da Redação são pré-identificadas. Confira os dados registrados nos cabeçalhos e assine-os com caneta esferográfica de **TINTA PRETA**, sem ultrapassar o espaço próprio.
- **NÃO AMASSE, NÃO DOBRE, NÃO SUJE, NÃO RASURE ESSAS FOLHAS DE RESPOSTAS.**
- Na Folha de Respostas destinada às Provas I e II, a marcação da resposta deve ser feita preenchendo-se o espaço correspondente com caneta esferográfica de **TINTA PRETA**. Não ultrapasse o espaço reservado para esse fim.

Exemplo de Marcação  
na Folha de Respostas

01	<input type="checkbox"/>	F
02	<input checked="" type="checkbox"/>	V
03	<input checked="" type="checkbox"/>	V
04	<input type="checkbox"/>	F
05	<input checked="" type="checkbox"/>	V

- O tempo disponível para a realização das provas e o preenchimento das Folhas de Respostas é de 4 (quatro) horas e 30 (trinta) minutos.
-

---

ESTAS PROVAS DEVEM SER RESPONDIDAS PELOS CANDIDATOS AO SEGUINTE CURSO:

- COMPUTAÇÃO

---

## PROVA I — SISTEMAS BÁSICOS DE COMPUTAÇÃO

### QUESTÕES de 01 a 35

#### INSTRUÇÃO:

Para cada questão, de **01** a **35**, marque na coluna correspondente da Folha de Respostas:

- V, se a proposição é verdadeira;
- F, se a proposição é falsa.

A resposta correta vale 1 (um ponto); a resposta errada vale -0,5 (*menos* meio ponto); a ausência de marcação e a marcação dupla ou inadequada valem 0 (zero).

#### Questão 01

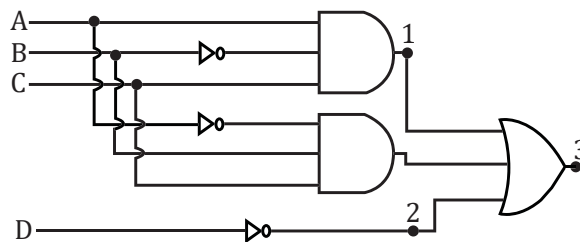
Uma representação discreta de uma grandeza analógica sempre incorrerá em perdas de informação ocasionadas por erros de truncamento.

#### Questão 02

A expressão  $(011011)_2 + (110010)_2$  gera como resultado, com 6 bits, o valor  $(40)_{10}$ .

#### Questão 03

No circuito a seguir, aplicando-se os valores  $A=1$ ,  $B=0$ ,  $C=0$  e  $D=1$ , tem-se como resultados, nos pontos 1, 2 e 3, marcados no circuito, os valores 0, 1 e 1, respectivamente.



#### Questão 04

Usando um sistema de representação de números inteiros com 7 bits, baseado em complemento de um, pode-se representar inteiros na faixa entre -63 e +63, com duas representações possíveis para o número 0.

#### Questão 05

Sistemas posicionais com base de representação numérica só admitem bases com valores divisíveis por 2.

---

## RASCUNHO

---

**Questão 06**

Um computador, seguindo a arquitetura de Von Neumann, é composto por uma unidade central de processamento, unidade lógico-aritmética e memória principal.

**Questão 07**

Qualquer sistema de representação de grandezas discretas possui limites de expressividade e, portanto, não pode representar uma quantidade infinita de valores.

**Questão 08**

À Unidade Central de Processamento, UCP, cabe a função de controlar a operação do computador, assim como realizar as tarefas de processamento de dados.

**Questão 09**

O resultado da operação  $[B5]_{16} + [15]_{16} \times [011]_2$  corresponde ao valor  $[F4]_{16}$ .

**Questão 10**

O número binário  $[0\ 00000011\ 0000000000000000000011111]_2$ , seguindo o padrão IEEE 754 de 32bits para números em ponto flutuante, possui mantissa com valor  $[31]_{10}$  e expoente de valor  $[3]_{10}$  e, portanto, o valor desse número corresponde a  $[248]_{10}$ .

**Questão 11**

O número  $[6317]_8$  é um código octal para o número  $[AAF]_{16}$  em código hexadecimal.

**Questão 12**

Para todo circuito digital construído usando portas lógicas booleanas existe um circuito equivalente, isso é, que retorna o mesmo resultado que o circuito original para quaisquer entradas, construído utilizando-se apenas portas lógicas NAND.

**Questão 13**

A lei da associatividade em Álgebra de Boole afirma que  $\overline{(A+B)} = \overline{A} \cdot \overline{B}$ .

**Questão 14**

Considerando a propriedade recursiva de reflexão do código Gray, um número natural  $k$  representado com um código Gray de  $n$  bits é  $a_1a_2a_3a_4\dots a_n$ , sendo  $a_1 = 1$  o primeiro bit de sua representação, e o número natural cujo código Gray é  $0a_2a_3a_4\dots a_n$ , isto é, cujo código difere do código de  $k$  somente no primeiro bit, tem valor  $2^n - (k+1)$ .

**Questão 15**

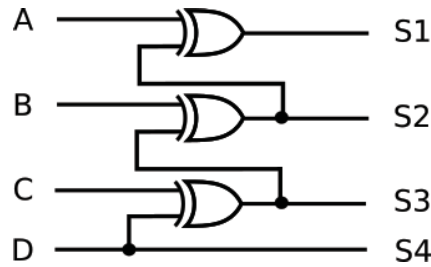
Os dispositivos de Entrada e Saída, em um sistema computacional, possuem a função de mover dados entre a unidade central de processamento e a memória principal.

---

**RASCUNHO**

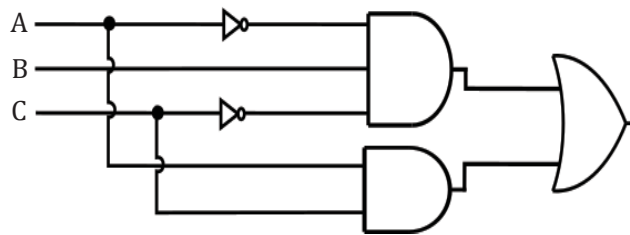
### Questão 16

No circuito a seguir, alimentando-se o valor 1001 nas entradas ABCD, obtém-se uma saída 1111 nas saídas S1S2S3S4.



### Questão 17

A expressão booleana  $ABC + \bar{A}\bar{B}\bar{C} + A\bar{B}C$  é, semanticamente, equivalente ao circuito



### Questão 18

Considerando a tabela-verdade a seguir, é possível afirmar que ela representa um circuito que não pode ser construído utilizando-se somente portas lógicas AND e NOT.

A	B	C	X
1	1	1	1
1	1	0	0
1	0	1	0
1	0	0	0
0	1	1	1
0	1	0	1
0	0	1	1
0	0	0	1

### Questão 19

A tecnologia EEPROM (memória somente leitura eletricamente apagável) é utilizada para a construção de memórias voláteis, usadas como memória principal em sistemas computacionais.

## RASCUNHO

---

### Questão 20

Considerando a hierarquia de memórias, é correto afirmar que registradores e memória principal são memórias com velocidade de acesso igual, e, como os registradores possuem preço muito elevado, os sistemas computacionais utilizam, então, uma grande quantidade de memória principal, localizadas próximas à UCP e acessadas diretamente por ela.

### Questão 21

Classificam-se as memórias, usualmente, de acordo com características, como sua localização no sistema computacional (interna e externa), seu modo de acesso (sequencial, direto, aleatório e associativo) e suas particularidades físicas (volátil/não volátil, apagável/não apagável).

### Questão 22

Se dois computadores seguem arquiteturas que possuam o mesmo tamanho de palavra de endereçamento de memória, a quantidade máxima de memória será igual para ambos.

### Questão 23

As memórias *cache* são memórias usualmente localizadas fora das UCP e funcionam com uma alta velocidade de acesso, podendo ser classificadas, de acordo com sua forma de endereçamento, em *caches* diretas e *caches* virtuais, ressaltando-se que as memórias *cache* virtuais possuem uma maior velocidade de acesso, porém, com o custo associado de serem limpas a cada troca de contexto do processador ou o custo de bits extras para representar o contexto da aplicação na *cache*.

### Questão 24

Em um sistema computacional, a capacidade de expansão de memória está limitada pelo tamanho da palavra de endereçamento, isto é, pela quantidade de bits usada na arquitetura para endereçar espaços de memória.

### Questão 25

Para garantir a segurança do sistema computacional e suas aplicações, um Sistema Operacional nunca deve ceder o controle da UCP, caso contrário, aplicações maliciosas poderão tomar o controle do sistema.

### Questão 26

Mecanismos de Interrupção são funcionalidades do Sistema Operacional com a finalidade de permitir aos processos de aplicação sinalizar quando uma movimentação de dados usou a memória principal ou o dispositivo de entrada e saída.

---

## RASCUNHO

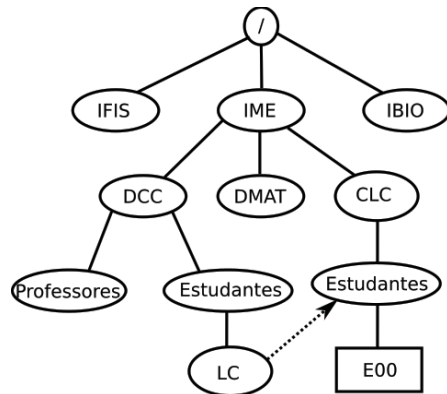
---

### Questão 27

Em um Sistema Operacional multiprocessado, nos quais vários processos podem estar ativos concorrentemente, é tarefa do SO gerenciar o acesso desses às UCP, e, sendo assim, em um modelo de três estados, um processo ativo pode estar em três possíveis estados de execução: rodando, bloqueado e em espera, de modo que, considerando um processo bloqueado para esperar uma operação de E/S, é correto afirmar que ele entra em execução imediatamente, após a finalização de E/S, e tal troca de estado é garantida por uma interrupção de *hardware* ocasionada pelo dispositivo.

### Questão 28

Considere o sistema de arquivos representado, em que a seta pontilhada indica uma conexão (link) simbólica entre diretórios. Os caminhos `/IME/DCC/ESTUDANTES/LC/E00` e `/IME/CLC/ESTUDANTES/E00` descrevem o mesmo arquivo.



### Questão 29

O número binário 11010101 equivale aos valores -85 e -43 usando em representação sinal-magnitude e complemento de dois, respectivamente.

### Questão 30

O método de paginação de memória geralmente apresenta performance ruim em SO multiprocessados, uma vez que o princípio da localidade de referência implica um grande número de trocas entre o disco e a memória principal.

---

## RASCUNHO



---

### Questão 31

Memórias RAM podem ser classificadas entre dinâmicas e estáticas; as RAM dinâmicas requerem constante atualização do valor (*refreshing*), e as RAM estáticas armazenam o valor, enquanto uma fonte de alimentação for mantida, o que permite concluir que as RAM estáticas que se configuram como uma memória não volátil, enquanto as RAM dinâmicas, usadas comumente como memória principal, são memórias voláteis.

### Questão 32

Uma vez que o padrão ASCII representa cada símbolo utilizando 7 bits, um texto codificado em ASCII, contendo  $n$  caracteres, pode ser codificado como um número hexadecimal com, no máximo,  $n/2$  dígitos.

### Questão 33

De acordo com as leis da Álgebra de Boole, verifica-se que  $(A + (\bar{B} \cdot A)) \cdot (B + \overline{(A + B)}) = A \cdot B$ .

### Questão 34

É papel da Unidade de Controle garantir que processos sendo executados na UCP não acessem espaços de memórias reservados de outros processos em espera.

### Questão 35

Controladores de memórias magnéticas aplicam a técnica de *wear levelling* para reduzir o desgaste causado pela reescrita sucessiva, uma vez que esse tipo de memória possui tempo limitado de vida útil, determinado pelo desgaste causado por sucessivas reescritas no meio.

---

## RASCUNHO

---

## PROVA II — COMPUTADOR, ÉTICA E SOCIEDADE

### QUESTÕES de 36 a 70

#### INSTRUÇÃO:

Para cada questão, de **36 a 70**, marque na coluna correspondente da Folha de Respostas:

- V**, se a proposição é verdadeira;  
**F**, se a proposição é falsa.

A resposta correta vale 1 (um ponto); a resposta errada vale -0,5 (*menos meio ponto*); a ausência de marcação e a marcação dupla ou inadequada valem 0 (zero).

### QUESTÕES de 36 a 38

Em cada país, a sociedade da informação está sendo construída em meio a diferentes condições e projetos de desenvolvimento social, segundo estratégias moldadas de acordo com cada contexto. As tecnologias envolvidas vêm transformando as estruturas e as práticas de produção, comercialização e consumo e de cooperação e competição entre os agentes, alterando, enfim, a própria cadeia de geração de valor. Do mesmo modo, regiões, segmentos sociais, setores econômicos, organizações e indivíduos são afetados diferentemente pelo novo paradigma, em função das condições de acesso à informação, da base de conhecimentos e, sobretudo, da capacidade de aprender e inovar. (TAKAHASHI, 2000, p.5).

Considerando o texto e os resultados apresentados no Livro Verde da Sociedade da Informação no Brasil, pode-se afirmar:

#### Questão 36

A Sociedade da Informação representa uma profunda mudança na organização social e econômica, sendo considerada como um novo paradigma técnico-econômico, político-econômico e social.

#### Questão 37

Políticas de promoção e universalização do acesso e do uso crescente às novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, TDIC, não devem constar entre as iniciativas prioritárias da ação pública.

#### Questão 38

Um dos riscos que cerca o futuro da Sociedade da Informação é que as novas tecnologias aumentem a disparidade social entre as pessoas, as nações e os blocos de países.

### QUESTÕES de 39 a 41

É também importante ter consciência de que o comportamento ético deve ocorrer no dia-a-dia da prática profissional, sem necessariamente surgir como uma situação sufocante que exija uma decisão rápida. A ética é importante ao projetar um sistema, por exemplo, em que o profissional tenha o poder de inserir no design elementos de seu próprio conjunto de valores, seus preconceitos e seus vieses, sem considerar a real necessidade do cliente ou do usuário final. (MASIEIRO, 2000, p. 82).

Considerando o texto e os conhecimentos sobre Códigos de Conduta Profissional, é correto afirmar:

#### Questão 39

A existência de um Código de Conduta Profissional garante o comportamento ético no dia-a-dia da prática profissional.

#### Questão 40

Os valores morais adquiridos no convívio com a família e com a sociedade são importantes para determinar uma decisão ética final em situações conflitantes.

#### Questão 41

A função social essencial de um Código de Conduta Profissional é esclarecer, formalmente, os requisitos éticos que são importantes para o grupo como uma associação profissional.

---

## QUESTÕES 42 e 43

Ao admitir que os juízos éticos devem ser formados a partir de um ponto de vista universal, estou aceitando que os meus próprios interesses, simplesmente por serem meus interesses, não podem contar mais que os interesses de uma outra pessoa. Assim, a minha preocupação natural de que meus interesses sejam levados em conta deve – quando penso eticamente – ser estendida aos interesses dos outros. (SINGER, 2002, p. 20).

De acordo com o pensamento de Peter Singer, pode-se concluir:

### Questão 42

Ao pensar eticamente devo levar em conta os interesses de todos os que serão atingidos pela minha decisão.

### Questão 43

Para adotar um ponto de vista universal sobre decisões éticas, não é necessário que o curso da ação escolhida deva analisar as melhores consequências para todos os envolvidos.

### Questão 44

A essência do modelo de *software* livre se baseia na liberdade de uso, cópia, modificações e redistribuição do *software*.

## QUESTÕES 45 e 46

O conhecimento é um conjunto de informações articuladas e processadas de modo específico. O conhecimento é um bem social fundamental da humanidade. Não é por menos que se registra e se transmite o conhecimento desde o princípio dos tempos históricos. Também desde tempos longínquos a humanidade assiste ao enfrentamento de forças obscurantistas que tentam aprisionar e ocultar o conhecimento, seja por interesses políticos, econômicos ou doutrinários. A ciência somente pode se desenvolver devido à liberdade assegurada à transmissão e ao compartilhamento do conhecimento. (SILVEIRA, 2004, p.7).

Considerando a citação de Silveira e o conceito sobre *software* livre e *software* proprietário, é correto afirmar:

### Questão 45

Um dos maiores exemplos do sucesso da liberdade de transmissão e compartilhamento do conhecimento é a Internet, que se tornou viável por causa da disponibilidade do código-fonte de implementações da pilha de protocolos TCP/IP.

### Questão 46

O modelo econômico de comercialização do *software* proprietário, quando o usuário compra uma licença de uso e não o produto, favorece o desenvolvimento da ciência e do bem social da humanidade.

### Questão 47

A licença de *software* é um documento contratual usado por empresas que trabalham para desenvolvê-los ou por programadores de *software*, definindo se a aplicação é de domínio público, se é protegida por leis de *copyright* e como o código-fonte é tratado.

### Questão 48

A Sociedade Brasileira de Computação consolidou sua posição institucional quanto à regulamentação do profissional de informática pela formulação dos seguintes princípios:

- O exercício da profissão de informática deve ser livre e independer de diploma ou comprovação de educação formal;
- Nenhum conselho de profissão pode criar qualquer impedimento ou restrição ao princípio;
- A área de informática e computação deve ser autorregulada.

### Questão 49

Capacidade de síntese aliada a de compreensão e expressão oral e escrita em língua portuguesa são competências e habilidades dispensáveis para o profissional de computação.

---

### Questão 50

Em 2000, o Ministério da Ciência e Tecnologia entregou à sociedade o Livro Verde, que contém as metas de implementação do Programa Sociedade da Informação e constitui uma lei de aplicações de Tecnologias da Informação.

### Questão 51

Um dos princípios básicos da cultura *hacker* é que o acesso aos computadores e a qualquer informação que possa ensinar algo sobre o funcionamento do mundo deve ser irrestrito e total.

### Questão 52

Revelações feitas por ativistas, como Edward Snowden, e organizações, a exemplo da WikiLeaks, alertaram a sociedade sobre os efeitos do grande poder de invasão à privacidade do usuário que o Estado possui.

### Questão 53

Atualmente, é possível adquirir quase todos os tipos de produtos e serviços pela Internet por diversos *e-commerces* e, assim, o sucesso do comércio eletrônico pode ser atribuído ao fato de as tecnologias estarem tão evoluídas, que não são mais necessários investimentos em mecanismos para garantir uma venda segura aos clientes.

### Questão 54

Notícias falsas, *Fake news*, um neologismo usado para se referir a informações fabricadas, originou-se nos meios tradicionais de comunicação, mas já se espalhou para a mídia *online*.

### QUESTÕES 55 e 56

Vivemos um mundo profundamente transformado pela presença das tecnologias digitais de informação e comunicação. Tecnologias que têm possibilitado a interação entre local e não local de forma intensa e quase instantânea. A aproximação das pessoas e das diversas áreas do conhecimento corresponde, de forma quase definitiva, a uma relação mais intensa da educação com a cultura, especialmente a cultura digital, transformando professores e alunos, mais do que sempre, em fazedores do seu próprio tempo. (PRETTO, 2017, p. 51).

Tomando como referência esse trecho escrito por Nelson Pretto, pode-se afirmar:

### Questão 55

As tecnologias digitais de informação e comunicação potencializam a difusão do conhecimento pelo compartilhamento das percepções de mundo, saberes e culturas locais, de maneira constante e permanente.

### Questão 56

Pensar a educação como uma aproximação com a cultura digital não transforma a escola em seus processos formativos.

### Questão 57

A Internet foi construída sobre padrões criados para assegurar a interoperabilidade entre *hardwares*, *softwares* e sistemas diferentes.

### Questão 58

O desenvolvimento ético da informação e o desenvolvimento sustentável de uma sociedade informacional equitativa independem do aumento de normas éticas acerca de acesso, compartilhamento e comunicação da informação.

### Questão 59

Aprovado em abril de 2014, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) conseguiu garantir, por força de lei, a neutralidade da rede, a liberdade de expressão e a privacidade do usuário.

### Questão 60

Neonazismo é crime contra os Direitos Humanos e consiste na intolerância a outras etnias, com base na ideologia nazista que se fundamenta na superioridade e pureza de um povo por meio de recursos de agressão, humilhação e discriminação, razão pela qual participações desse tipo, na *web*, devem ser denunciadas para garantir o pleno exercício dos direitos e deveres na vida *online*.

---

## Questão 61

No Brasil, a Polícia Federal e o Ministério Público não são responsáveis pela segurança contra os crimes na Internet.

## QUESTÕES de 62 a 64

Esse terreno da Internet evidencia que a tecnologia passa a ser, ela mesma, um componente político fundamental, sobre o qual se dá parte dessa batalha entre competição e colaboração. Dependendo da forma como é arquitetada essa tecnologia, dependendo dos códigos, dos aplicativos e protocolos utilizados, está se condicionando o uso dessa tecnologia. (BRANT, 2008, p. 71).

Com base no texto de João Brant, pode-se concluir:

## Questão 62

A Internet pode ser entendida como resultado da interação de forças sociais, econômicas, políticas e culturais, embora a neutralidade tecnológica seja sempre garantida.

## Questão 63

Os jovens mantêm uma relação ativa com tecnologias digitais, com a Internet e com os *games*, o que lhes proporciona um aprendizado que deve ser considerado pelos educadores nos processos formativos, mas sem que negligenciem a necessidade de prover discernimento sobre a forma como essa tecnologia é projetada, em um contexto capitalista típico de formação de mercados e conquista de consumidores.

## Questão 64

A Internet tem o potencial de estimular uma apropriação criativa das tecnologias digitais, mas não possibilita que práticas colaborativas ganhem espaço sobre exercícios competitivos.

## Questão 65

*Softwares* Educacionais Tutoriais caracterizam-se por transmitir informações pedagogicamente organizadas, como se fossem um livro animado, geralmente rico em inovações tecnológicas (hipertextos, interface com sons, imagens, animações etc.) e, assim, conclui-se que a informação disponível para o aluno foi definida e organizada previamente, e o computador assumiu o papel de uma máquina de ensinar.

## Questão 66

A Educação a Distância, EaD, caracteriza-se pelo estabelecimento de uma comunicação de múltiplas vias e, dessa forma, como uma modalidade alternativa para superar limites de tempo e espaço; suas possibilidades ampliaram-se em meio às mudanças tecnológicas, com o advento da Internet, do *e-mail* e de todos os recursos disponíveis no *Word Wide Web*, que também aumentam o campo de abrangência.

## Questão 67

A alfabetização digital é a iniciação ao uso e à compreensão dos recursos da informática e pode ser pensada apenas como capacitação tecnológica, sem ser imaginada e proposta como elemento que gera a compreensão do poder das ferramentas e do universo digital, suas consequências e responsabilidades.

## Questão 68

No tocante às pessoas com deficiência, as tecnologias digitais de informação e comunicação pouco podem contribuir para o acesso dessas pessoas ao conhecimento e à informação.

## Questão 69

Os projetos de produtos orientados para tecnologia assistiva não conseguem utilizar os aspectos de *design* universal, ergonomia de produto e usabilidade para atender ao maior número de usuários, considerando a especificidade de cada um, a atividade executada e o cenário que está envolvido.

## Questão 70

A ergonomia é a qualidade da adaptação de um dispositivo a seu operador e à tarefa que ele realiza, e, dessa forma, é correto afirmar que a ergonomia está na origem da usabilidade, pois quanto mais adaptado for o sistema interativo, maiores serão os níveis de eficácia, eficiência e satisfação alcançados pelo usuário durante o uso do sistema.

---

## PROVA DE REDAÇÃO

### INSTRUÇÕES:

- Escreva sua Redação com caneta de tinta AZUL ou PRETA, de forma clara e legível.
- Caso utilize letra de imprensa, destaque as iniciais maiúsculas.
- O rascunho deve ser feito no local apropriado do Caderno de Questões.
- Na Folha de Resposta, utilize apenas o espaço a ela destinado.
- Será atribuída a pontuação ZERO à Redação que

- se afastar do tema proposto;
- for apresentada em forma de verso;
- for assinada fora do local apropriado;
- apresentar qualquer sinal que, de alguma forma, possibilite a identificação do candidato;
- for escrita a lápis, em parte ou na sua totalidade;
- apresentar texto incompreensível ou letra ilegível.

Os textos a seguir devem servir como ponto de partida para a sua Redação.

- O Brasil é hoje o país com o maior número de homicídios do mundo. Em 2016, foram 61.283 mortes – total próximo da média anual de vítimas fatais da guerra civil da Síria.  
A taxa média brasileira de homicídios por grupo de 100 mil habitantes não é menos assustadora – chegou a 29,7 no ano passado, praticamente o triplo do padrão considerado aceitável no mundo (10).  
Num país atravessado por desequilíbrios regionais, os índices variam, muitas vezes, de maneira brusca, de estado para estado.  
Enquanto o estado de São Paulo mantém uma taxa em torno de 10 homicídios por 100 mil habitantes, em Sergipe, no outro extremo, saltou-se de 43, em 2013, para espantosos 64 mortes por 100 mil pessoas em 2016.  
Não são menos inquietantes os índices de roubos, furtos, latrocínios e crimes contra a dignidade sexual, que contribuem para fomentar a sensação de insegurança disseminada nas cidades brasileiras.

GONÇALVES, M. A. Brasil erra no combate ao crime e dá margem a propostas enganosas. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 abr. 2018. Caderno Segurança Pública, p. 1.

- O artigo 144 da Constituição de 1988 descreve as instituições envolvidas na segurança pública e prevê a elaboração de uma lei que “disciplinará a organização e o funcionamento dos órgãos responsáveis de maneira a garantir a eficiência de suas atividades”. Trinta anos depois, essa legislação ainda não existe.  
Ao contrário de outros direitos sociais consagrados na Carta – como educação e saúde, em que o governo federal tem papel central e regulador –, a segurança pública tem menor presença da União. Só recentemente foi criado um ministério para o setor.

MENA, F. Com taxas explosivas, país naufraga na ineficiência e na descoordenação. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 de abr. 2018. Caderno Segurança Pública, p. 2.

- SÃO PAULO – As 61.283 mortes violentas ocorridas em 2016 no Brasil encerram algumas assimetrias importantes: a maioria das vítimas são homens (92%), negros (74,5%) e jovens (53% entre 15 e 29 anos).  
Segundo o Atlas da Violência 2017, publicado pelo Ipea (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada) e pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, as mortes violentas no país subiram 10,2% entre 2005 e 2015. Mas, entre pessoas de 15 a 29 anos, a alta foi de 17,2%.  
Desde 1980, os mortos são jovens cada vez mais jovens. O pico da idade média das vítimas

---

diminuiu, desde então, de 25 anos para 21 anos.

Um dos fatores que explicam esse declínio é o descompromisso de governos com políticas eficazes e apoiadas em evidências científicas, segundo Daniel Cerqueira, doutor em economia pela PUC-RJ e especialista em violência.

Para ele, falhas na implementação do Estatuto do Desarmamento e a proliferação das drogas em cidades médias e pequenas, nos anos 2000, colaboraram para a queda da idade média das vítimas.

Na clivagem por cor da pele, salta aos olhos o fato de que os negros e pardos (53,6% da população) correspondam a três de cada quatro pessoas assassinadas em 2016. Os que se declaram brancos (45,5% dos brasileiros) foram vítimas em 25% dos casos.

Mais pobre e menos escolarizada, essa fatia dos brasileiros ainda vive, em grande parte, marginalizada, com poucas oportunidades de ascensão social e exposta ao cotidiano de violência das periferias.

GREGÓRIO, R. Homens Negros e jovens são os que mais morrem e os que mais matam. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 abr. 2018. Caderno de Segurança Pública, p. 3.

#### PROPOSTA

Baseando-se nas ideias dos fragmentos motivadores, escreva, na norma-padrão da língua portuguesa, um **texto dissertativo-argumentativo**, apresentando justificativas que apoiem sua opinião a respeito do seguinte recorte temático:

**A realidade brasileira atual evidencia a ausência de políticas eficazes para prover a segurança dos cidadãos.**

---

## RASCUNHO

---

## RASCUNHO



---

## REFERÊNCIAS

### Questões de 36 a 38

TAKAHASHI, T. Organizador. **Sociedade da informação no Brasil: livro verde**. Brasília. Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000. ISBN 85-88063-01. Disponível em: <<https://www.governodigital.gov.br/documentos-e-arquivos/livroverde.pdf>>. Acesso em: 8 mai. 2018.

### Questões de 39 a 41

MASIEIRO, P. C. **Ética para Computação**. EDUSP, 2000.

### Questões 42 e 43

SINGER, P. **Ética Prática**. 3. ed., Cambridge University Press, 2002.

### Questões 45 e 46

SILVEIRA, S. A. **Software Livre: a luta pela liberdade do conhecimento**. Fundação Perseu Abramo, 2004. Disponível em: <[http://www.sisbin.ufop.br/novoportal/wp-content/uploads/2015/03/Software\\_livre.pdf](http://www.sisbin.ufop.br/novoportal/wp-content/uploads/2015/03/Software_livre.pdf)>. Acesso em: 8 mai. 2018.

### Questões 55 e 56

PRETTO, N. de L. **Educações, culturas e hackers: escritos e reflexões**. EDUFBA: Salvador, 2017. ISBN: 978-85-232-1654-2. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/25327>>. Acesso em: 10 mai. 2018.

### Questões de 62 a 64

BRANT, J. O lugar da educação no conforto entre a colaboração e competição. In. PRETTO, N. L. e SILVEIRA, S. A. (orgs). **Além das redes de colaboração**. EDUFBA, 2008. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ufba/211/4/Alem%20das%20redes%20de%20colaboracao.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2018.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
PROGRAD/COORDENAÇÃO DE SELEÇÃO E ORIENTAÇÃO  
Rua Padre Feijó, 49 – Canela  
Cep. 40110-170 – Salvador/BA  
Telefax (71) 3283-7820 – E-mail: [vagasresiduais@ufba.br](mailto:vagasresiduais@ufba.br)  
Site: [www.vagasresiduais.ufba.br](http://www.vagasresiduais.ufba.br)